



チーム名:一人勝ち  
作品タイトル「トンポン」



# ターゲット

クリエイター系の職種に就きたい10～20代  
音楽ゲームが好きな方

# プレイ人数

1人

# ゲームの目的

リズムに乗って移動してジャンプして滑って敵を倒して音のカケラを目指す



## ゲームクリア・勝利条件

ゲームクリア条件:音のカケラをゲットする  
全クリア条件:すべての音のカケラをゲットすること  
すべてのステージをパーフェクトでクリアすること

## ゲームオーバー条件

ダメージを食らう  
穴に落ちる



## 開発進捗

企画完成

## 備考・注意点

画像を使用せず全て図形と文字で作成しています。  
学内コンテストで金賞をいただきました。



# 操作説明

※足りない場合は、ご自身で操作説明のページを追加してください。

- Aボタン: トン(トントン転がる プレイヤーが90度右に回転し1ブロック前に)
- Bボタン: ポン(ポンっと飛ぶ 上方向へのジャンプ シャーと組み合わせると前方向に飛べる)
- Yボタン: シャー(シャーっと滑る 体を滑らす移動 トンより速く坂道では止まらない)
- Xボタン: バン(バンっと攻撃 落下の衝撃で敵を倒す)



# スタッフリスト欄

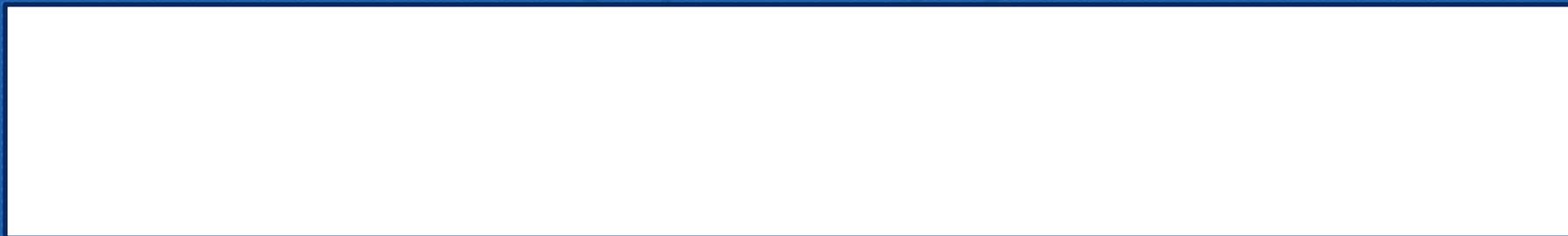
※足りない場合は、ご自身でページを追加してください。

高橋翔満

①プランナー

②企画書

**以降のページに  
企画書を追加してください**



想定ハードウェア

ジャンル：リズムアクション



プレイ人数：1人

ターゲット：10代~20代

高橋翔満

# Concept

直感的な操作で快感！！

音でハマて超快感！！

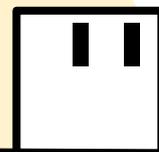
必要なものは**4つのボタン**と**リズム感**！

音のカケラを目指そう！

転がって

跳び越えて

壁を越えて

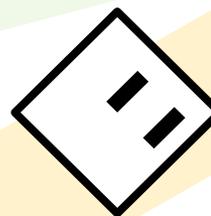


Perfect

Perfect



Perfect



音のカケラを取るとステージクリア！

# 直感的な操作で爽快攻略

使うボタンは全部で4つ

トン

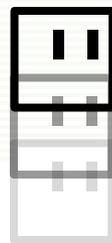
A



トントン転がる  
特徴  
時計回りに転がる  
体の向きを変える

ポン

B



ポンッと飛ぶ  
特徴  
ジャンプする  
スピードがあると  
前にジャンプする

シャ

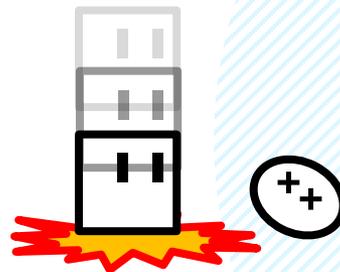
Y



シャーッと滑る  
特徴  
スピードが速い  
坂道では止まらない

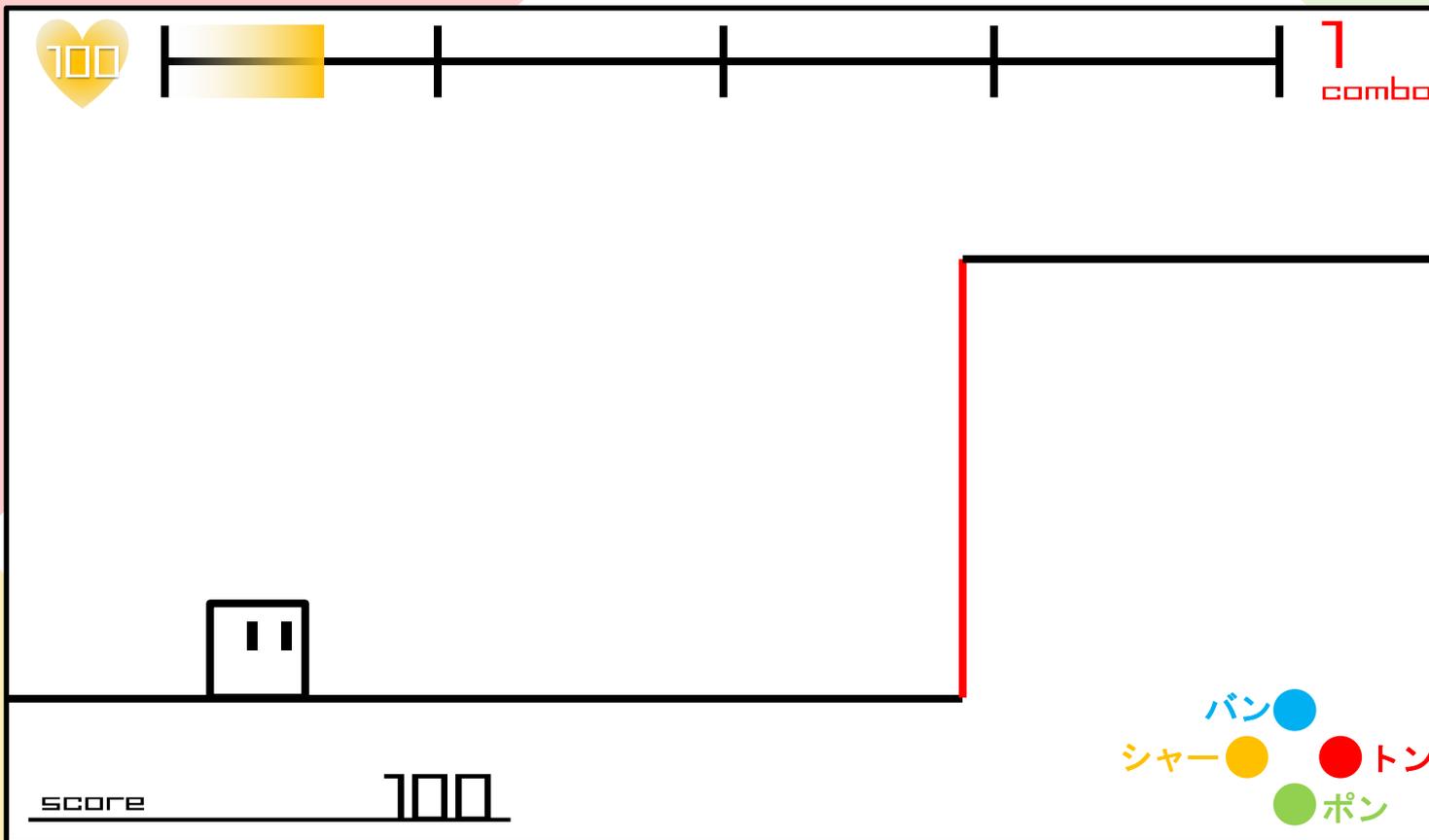
バン

X



バンッと攻撃  
特徴  
落下の衝撃で  
相手を倒す

# 画面イメージ



 BPMハート

楽曲のBPMが表示される  
BPMが遅くなると寒色に  
BPMが速くなると暖色に  
色が変わる

 赤い壁

トンで進める壁  
途中でmissを出すと  
下まで落ち、scoreが減る  
登りまるとscoreが増える

comboについて

comboが増えると  
scoreに倍率がかかる  
ハイスコアを目指すには  
いかにcomboを繋ぐかが  
重要になる

scoreについて

ステージの評価に関わる  
評価が高くなると  
ゲーム内通貨が多く  
手に入る

ゲーム内通貨と遊びの広がり

本作はステージが線だけと作成しやすいため、  
ステージ作成機能、ステージ配布機能を1つのモードとして作成する  
ゲーム内通貨はステージを遊ぶだけではなく配布したステージが  
ダウンロードされた場合も手に入る  
ゲーム内通貨はステージをダウンロードする際に使用する

運  
1

技術  
6

戦略  
3

メインゲーム

破壊欲求

敵を倒す

自己実現の欲求

記録を目指す

承認の欲求

自分の記録を公開

ステージダウンロード機能で  
目指す記録を増やすことで  
話題性を持続させる

ステージ作成

ステージ配布

楽曲を選択制に  
することで  
著作権などに  
配慮する

自己実現の欲求

ステージを作成し  
自己を表現

承認の欲求

自分の作成した  
ステージを  
ダウンロードしてもら

