



チーム名：DCCバズり隊  
作品タイトル「おちゃのこすいすい」



## ターゲット

複数人で手軽にわいわい遊びたい若年層の男女

## プレイ人数

2人からプレイ可能 最大4人

## ゲームの目的

**お茶の妖精**になって  
おばあちゃんがお茶を飲むまでに協力して茶柱を立てよう！



## ゲームクリア・勝利条件

制限時間内にお茶の茎を引っ張って、茶柱を立てると成功！  
完璧に立たせて、おばあちゃんにささやかな幸せをプレゼントしよう！

## ゲームオーバー条件

制限時間内に茶柱を立てることが出来なかった場合  
おばあちゃんはちょっぴりだけ幸せになる  
より大きな幸せをプレゼントできるように頑張ろう！



## 開発進捗

ゲームシステムが完成。UI, 3Dモデルの改良や通信による負荷軽減を進めている

## 備考・注意点

### 【備考】

本作品は複数人で遊ぶオンラインゲームです

「コロナ禍におけるコミュニケーション促進」および「オンライン会議のアイスブレイク等への活用」をテーマに制作しました

### 【注意】

インターネット回線速度によって、リザルトの表示角度等に若干の差異が現れる場合があります。該当不具合は現在修正中です



# 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。

## 【操作説明】

マウスを使ってお茶の妖精を操作します

妖精はマウスカーソルについていくように移動します

左クリックで茶柱に向けて「おちゃ光」を飛ばし、その状態で移動することで茶柱を引っ張ることができます

もう一度左クリックを押すと、「おちゃ光」をひっこめることができます

## 【ゲームシステム】

「おちゃ光」を出している間、妖精のスタミナが減っていきます

スタミナが0になると、「おちゃ光」は強制的にひっこみ、茶柱を少し弾いてしまいます

スタミナは「おちゃ光」を出していない間、自動で回復します



# 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。

- ・ 仲澤勇人
  - ①プランナー
  - ②進行管理
- ・ 勝又翼
  - ①エンジニア
  - ②茶柱の挙動
- ・ 鈴木寿宜
  - ①エンジニア
  - ②キャラクター挙動
- ・ 前之園陸
  - ①エンジニア
  - ②イベント管理
- ・ 長坂藍子
  - ①3Dデザイナー
  - ②キャラモデリング、モーション
- ・ 山川紗希
  - ①2Dデザイナー
  - ②キャラクターデザイン、UIデザイン



# コンセプトシート

コンセプト) タイトル: ちゃばしら

作成者: 山川紗希

作成日:

プロダクトアイデア(ベネフィットを実現するアイデア)		イラスト(画面イメージ)	イラスト(プレイ風景イメージ)	
ゲーム概要(誰が、どこで、[ ]して(手段)、[ ]する(目的)):				
おばあちゃんに気付かれないように茶柱を立てるゲーム				
ゲームの流れ/操作(手順)				
プレイヤーはお茶の妖精みたいなことになる お茶を注がれる間からおばあちゃんがお茶を見るまで協力して茶柱を立て続ける M5スティックで浮き沈みを調整する (茶柱を立てても風などの妨害があるので油断できない)				
機能・モード:				
複数人プレイ/対戦モード				
プラットフォーム:	PC	その他特徴(～なので、～できる)/簡条書きで記述		
カテゴリー(何であるかがわかる最小限の名詞)		<ul style="list-style-type: none"><li>・様々なステージがある</li><li>・貢献度で順位が決まる</li><li>・プレイ時間がとても短い(15秒くらい)</li><li>・茶柱を立てる操作が難しい</li></ul> <p>・妖精は茶柱の片方を沈めることで立てることが出来るが、沈め過ぎたり沈みが足りないと元に戻る時間が早くなる</p>		
【 茶柱立てスイミングゲーム 】				なので、
ベネフィット(得られるよい事、～できる)				
プレイヤーが得られる感情/体験(面白さ, 楽しさ)				
茶柱を立てるという行動が新鮮で楽しめる				
プレイを見ている人, 一緒にプレイする人が得られる感情/体験				
簡単そうなのに苦戦している様子を見てプレイしたくなる				
役に立つ事、得られる実利				
協力プレイなので回結力が蓄えられる				
ターゲット(得られるベネフィットから想像する)				
わいわい複数人と遊びたい若年層の男女				

