

スマートフォン向け ステージクリア型カジュアル いたずらゲーム 1人プレイ用

ゲームプランナー専攻22 内田暁久



こっそりどっきり



修学旅行の夜にコソコソ していた"元"子供たち!

いつかの修学旅行の夜のように、

またドキドキしないか?



全力でいたずらをしよう!!



人家に忍び込み、 したずらしよう! 人間に

見つかるな!

※枕返しとは、深夜に現れて寝ている人間の枕を ひつくり返すいたずらをするといわれている、 日本の妖怪。諸説あるが無害。

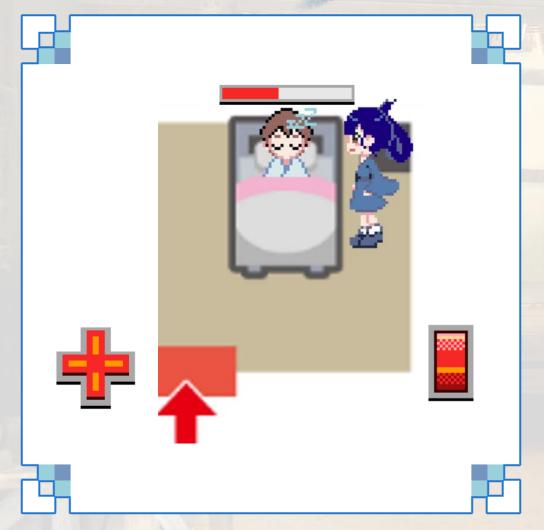
今回のいたずら計画はこれだ!



・あそびかた

・人間たち

・木の板をひっくり返すと…?

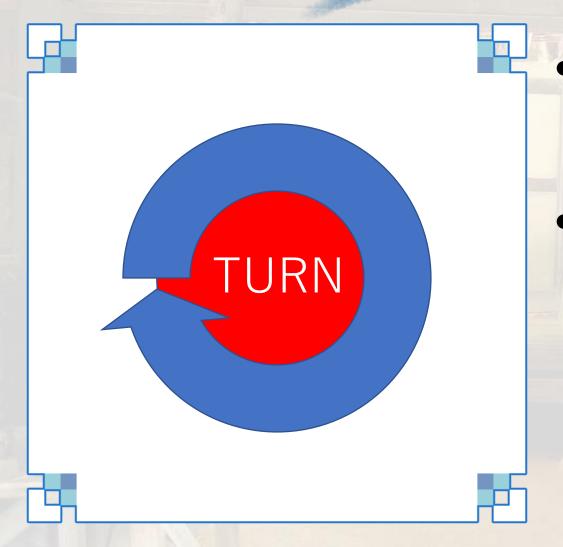


近寄る!

ひっくり返す!

以上!





・ひっくり返す操作は ボタン長押しに。 ・長押しをやめることで、 ひっくり返しの中断 が可能。

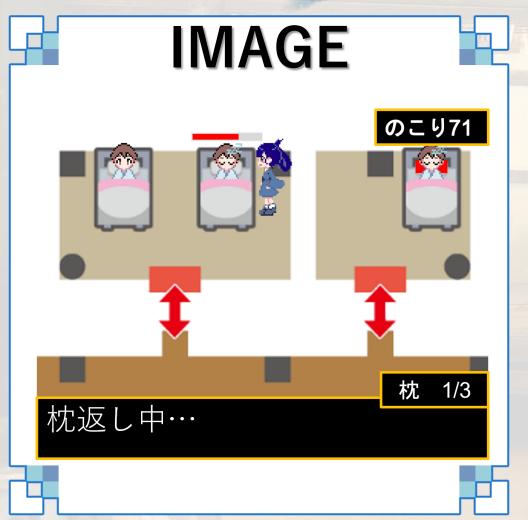




「見つかる」仕様

- ・部屋の灯の範囲内にいるときに 寝ていたエネミーが目を覚まし た。
- ・ひっくり返している最中の枕の対象エネミーが目を覚ました。
- ・見回りの視界に入った。
- ・時間切れ。





ステージ上の枕を

全部ひっくり返せ!



人間たち①「いびき」



人間のして が止まったら目覚める 合図!

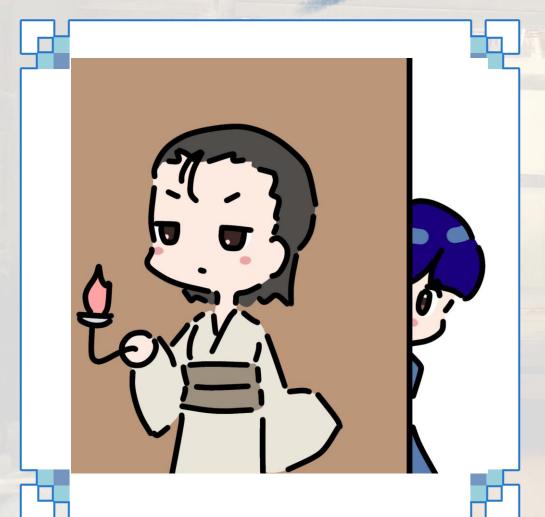








人間たち2「見回り」

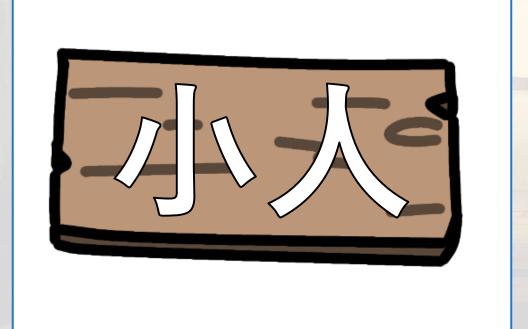


廊下を歩いている 見回りの灯の範囲 に入ってもアウト!

見回り

火灯の範囲





部屋に置かれた **一**大元…。 ひっくり返すと…!?





大人の姿のメリット!

ひっくい返す スピードUP!!





大人の姿の示メリット...

人間の 目覚めやすさ UP!!



・カットイン 子ども⇔大人の タイミングで



大事にしたい部分



·体験

ほぼすべての要素に「ひっくり返す」 ことが紐づいていること。

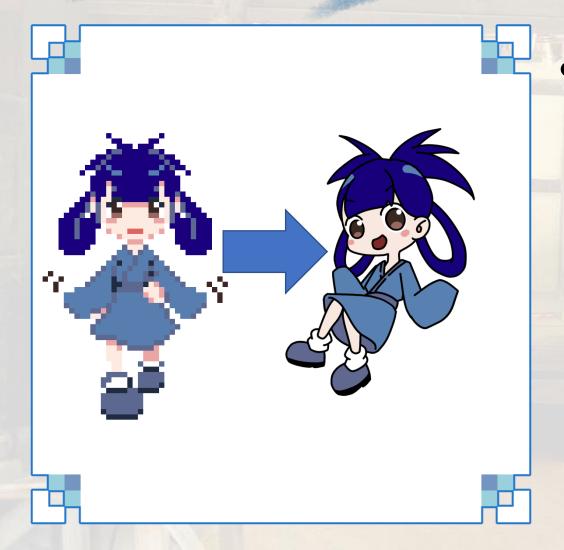


大事にしたい部分



·雰囲気·世界観 いたずらがテーマ であることに 由来する 「無邪気さ」。

その他補足



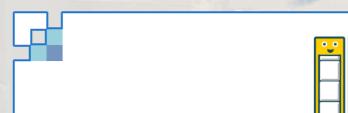
・ドットから 2Dイラストへ

その他補足



・ステージクリア型

その他補足



画面左のえらぶくん見の中から

もじブロックあをえらんで、

あいているマスロにおき、

言葉をつくっていきます。

制限時間内に画面の下にある

クリア 条件 **すべてのマス**をうめる

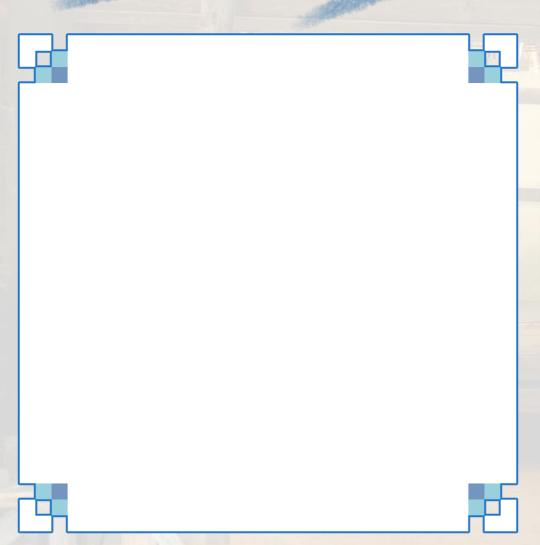
クリア条件を満たせば、

ステージフリア!!

・あそびかた画面

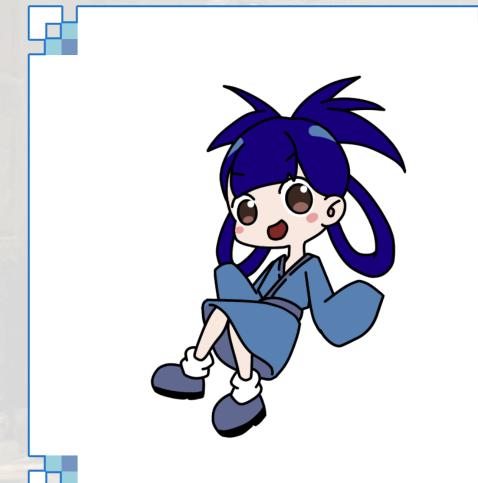


制作開始



- ・1部屋での基本ギミックの実装
 - ・画風チェック
 - ・追加ギミックの募集

最後に



MAKURA→MURAKA → からか → 邑香

仮称なのでもっといいamazing な名前があったら…!

いたずらの準備はいいかい?



大人になるとあの感覚 は味わえない!

このゲームでなら…

最高のいたずらのドキドキを!