



TRAVELER

チューブ・トラベラー

ジャンル: 2Dアクション

プラットフォーム: PC

ターゲット: 30-40代、(ブラウン管テレビ、レトロゲーム機に触れていた世代)

制作期間: 3か月

担当項目: メインプランナー
企画、仕様書作成

制作人員: PL3人、PG3人、CG3人

コンセプト

テレビの「中」と「外」… ふたつの操作を活用し、
乗っ取られてしまったテレビの世界を取り戻せ！



ゲームジャンル

オーソドックスな**2Dジャンプアクション**

+

そこに、**ブラウン管ならではの操作・世界観**を足す。



「テレビの中」

→ **ゲームキャラ**を操作！

ジャンプアクションで
ステージを進み、

ゴールに辿りつけばクリア！

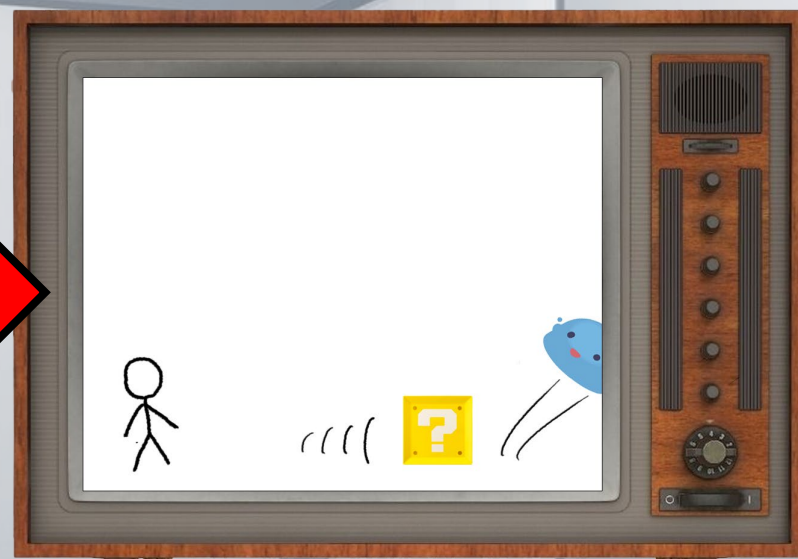
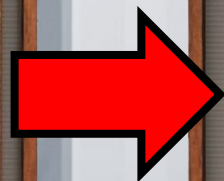
「テレビの外」

→ **プレイヤー**を操作！

テレビを叩いたり、
チャンネルを回すことで、

画面全体に影響を与えられる。

よこまたたく

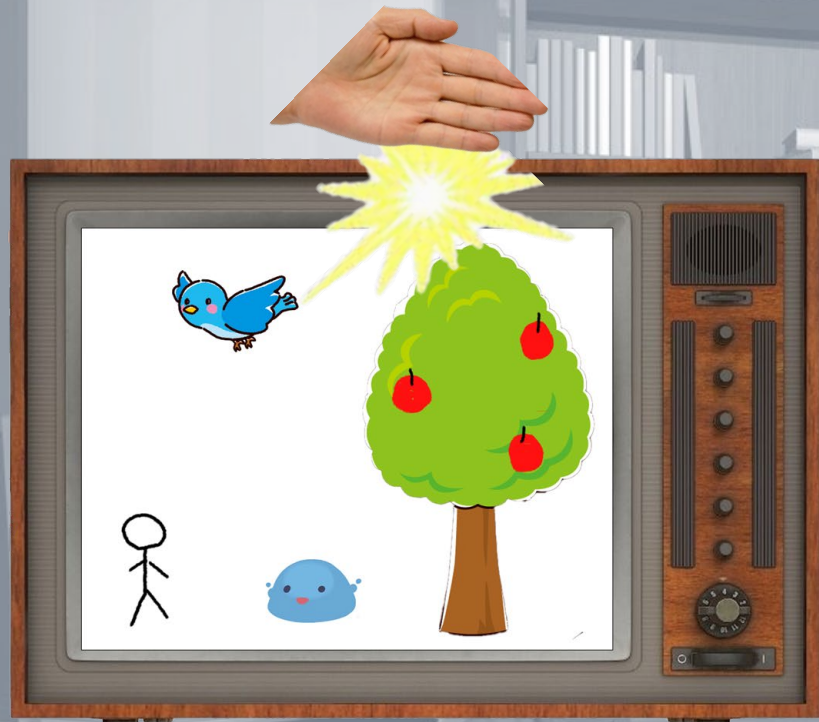


左からブラウン管を叩くと…

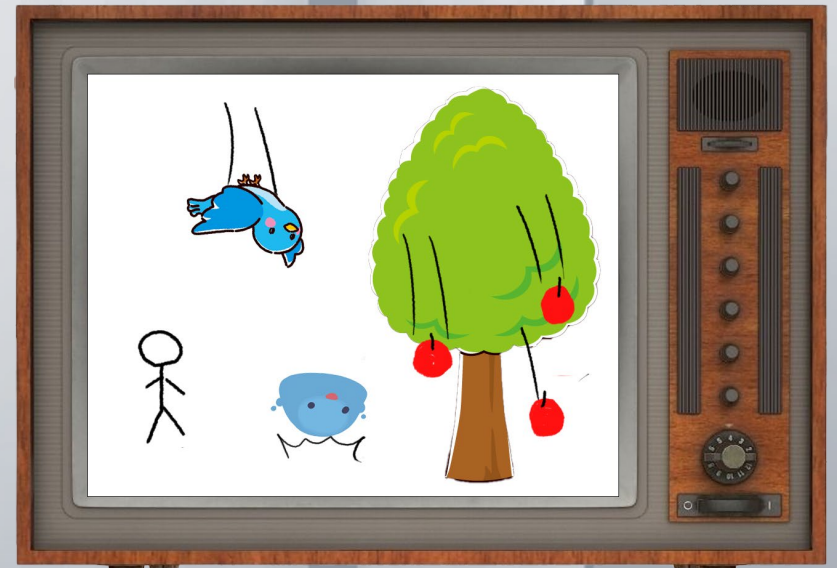
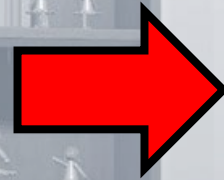
画面内のモノを横に吹き飛ばすことができる。

左から叩くと右向きに、右から叩くと左向きにベクトルが向く。
およぼす影響を考えて、左右を叩き分ける。
また、コントローラーを握るために左右同時に叩くことはできない。

たてまたたく



上からブラウン管を叩くと…



空中/高所のモノを叩き落とせる。
地上のモノはひっくりかえる。

高所のオブジェクトを落としたり、薄い床の上の敵を落とすなど、
ステージ進行の助けとなる。

おこられる



短時間に叩きすぎると、
母親が来てしまい、説教タイム。
数秒間のあいだ、操作不能になる。



近づいてくる足音が聞こえたら、
一旦叩く手を止めよう。

「画面を叩く」ことのデメリット。
会話・動作音はフキダシで表現。
操作不能時間は短い説教セリフの間で、2-3秒程度。

チャンネル切り替え



特定の場所に立つと、
チャンネルを切り替えられる。



チャンネルが切り替わると、
地形などが変化。
壁があったところにも進めるように。

チャンネルごとに、それぞれ敵や地形、背景、BGM
などが異なる。難易度が上昇することもあるため、
あえて切り替えないことも大切。

ストーリー・ゲーム

ストーリー案

少年(少女)がゲームをプレイしていたら、敵が他のチャンネルに逃げ出してしまった。番組に影響が出ているため、プレイしていたゲームのヒーローを操作して直しに行く。



画面イメージ

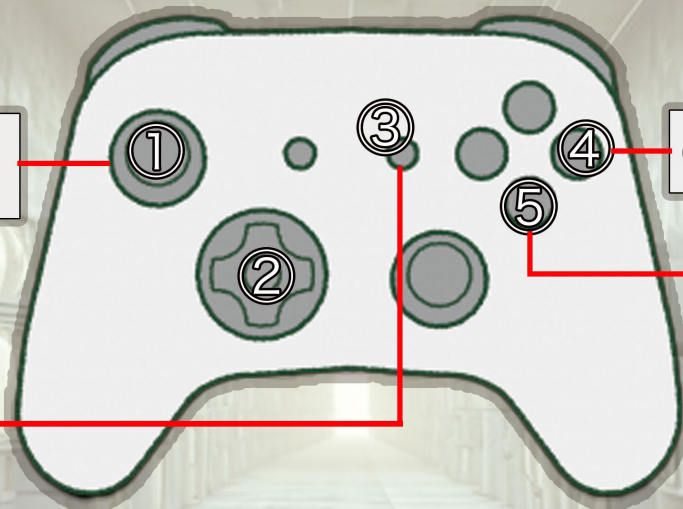
- …主人公の視点からテレビを見ている感じ。「誰の視点」なのか？を提示したい。
- 「コントローラーを握った手」を描写し、実際に操作するプレイヤーとリンクさせる。「テレビを叩く」等の動作も入れる。

そうさほうほう

操作方法①

①、② 左右移動

③ ポーズ画面



④ チャンネル切替

⑤ ジャンプ

操作方法② 「テレビを叩く」

⑥ 左を叩く

⑧ 右を叩く

⑦、⑨ 上を叩く



キーボード操作

E チャンネル切替

A D 左右移動

Z 左を叩く

Space ジャンプ

X 下を叩く

esc メニュー

C 右を叩く

↓感想は
こちらから!

