



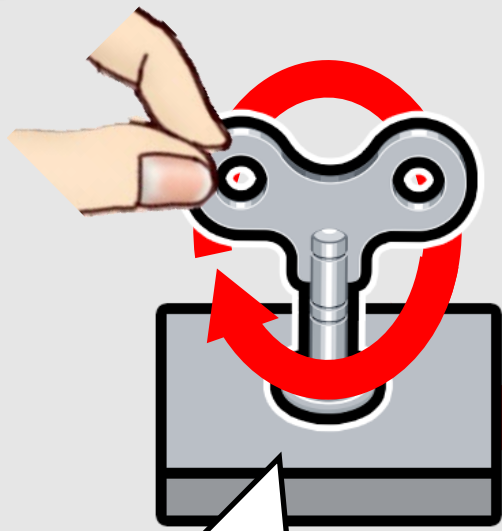
ねじまき セカイ

ジャンル: 2Dパズル
プラットフォーム: スマートフォン
ターゲット: 低年齢層、ホビー好き

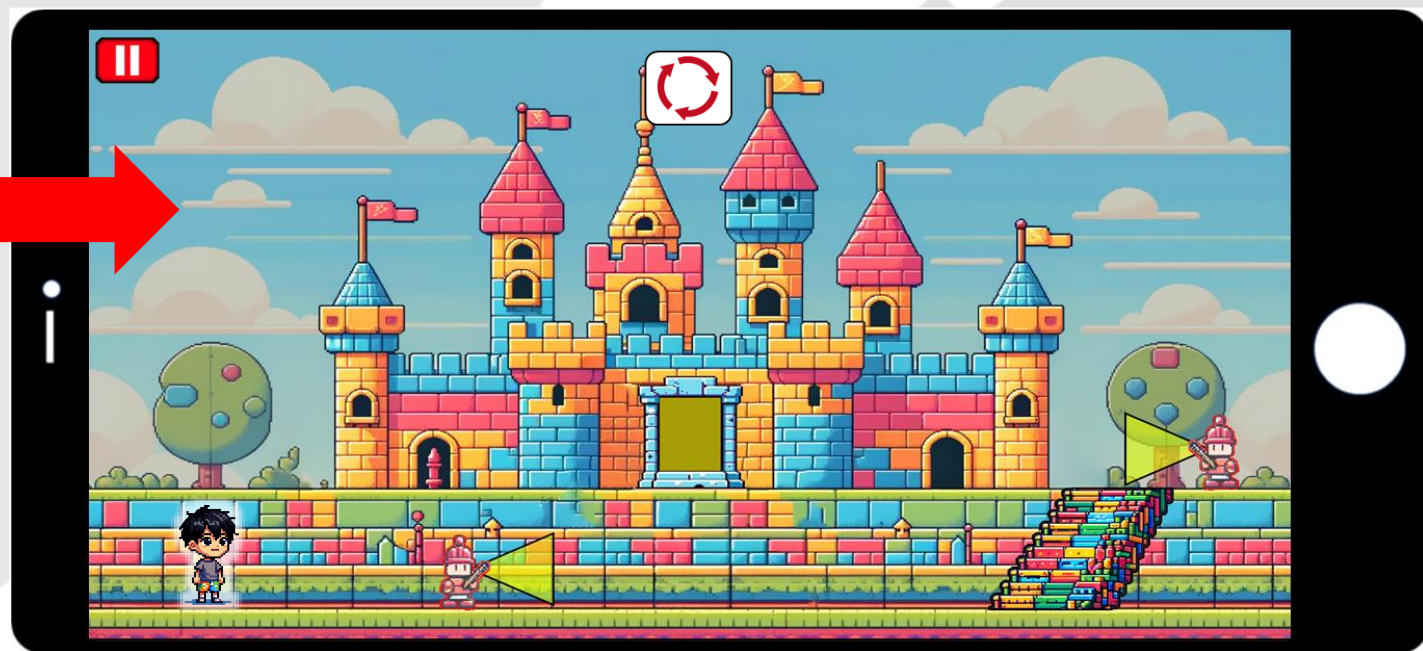
ヒューマンアカデミー横浜校
ゲームカレッジ プランナー専攻1年
永家 源

コンセプト

不思議なゼンマイを回すと、世界の時間が動き出す。

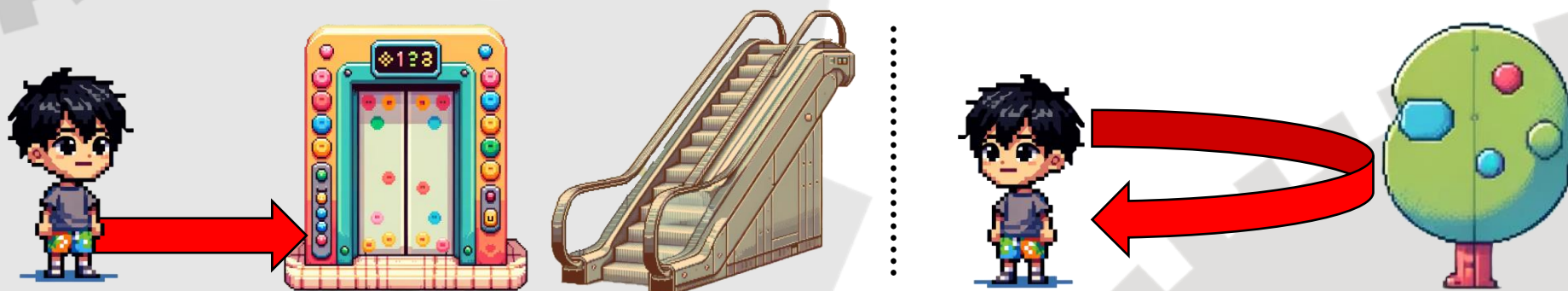


Bluetoothで
スマホに接続。
裏面は吸着素材で、
机などに固定可能。



スマートフォンに接続した「ゼンマイねじ」ユニットを回して遊ぶ。
おもちゃの世界の時間を、進める/戻す/止めることができ、
時間の影響を考えて、少年をゴールまで導くパズルゲーム。

基本ルール ゴールへ少年を導くことが目的。



少年は自動的に前方へ歩き、動くものを優先して利用する。壁や進めない場所があると折り返す。



「クリア条件」… 少年が「開いた扉」に到達する。
ステージをクリアすると、次のステージへ。



「ゲームオーバー」… 少年が「おもちゃ」に捕まってしまう。
ステージの始めからやり直しになる。

システム① ゼンマイの回し方で、時間の流れ方が変わる。



「通常の流れ」

時計回しすると、世界が**通常の流れ**で動き出す。
自動階段は上り、人型おもちゃは前方に歩く…など。

「逆再生」

反時計回しすると、世界が**逆の流れ**で動き出す。
人型おもちゃが逆向きに歩き出す…など。



「止める」

ゼンマイから指を離している間、世界の**時が止まる**。
危険を減らせる一方、仕掛けを利用することもできない。



システム② 時間の流れは、おもちゃに影響を与える。



「乗り物」

船やジェットコースター、観覧車など…
ゼンマイを回して動かし、乗ることができる

「直す」

巻き戻すことで、壊れたモノを直すことができる。
時間が流れると再び壊れてしまうものの、
他のモノに与えた影響は残る。



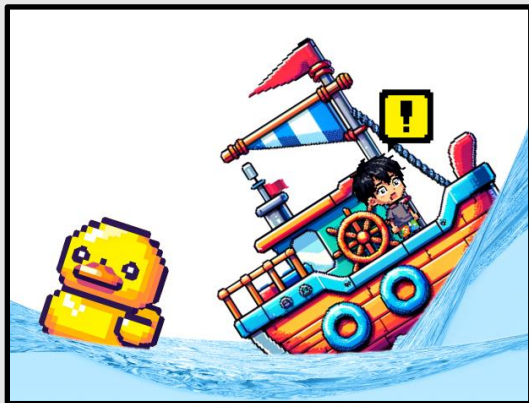
「扉」

時を止めている間は、ゴールの扉も閉まっている。
ゼンマイを回して扉を開けておく必要がある。

セカイカン

「箱庭のおもちゃ」が舞台

おもちゃで構成された世界をステージとして進行する。
ゼンマイを回すことで、おもちゃの時間に影響を与えられる。



「船」

お風呂場に浮かんだ船。
「波」はゼンマイを回しても影響しない。



「城」

兵士の視界に入らないよう、
時間を止めたりすることで
うまく少年を誘導する。



「遊園地」

ピエロが画面を徘徊しており、
触れるとゲームオーバー。
乗り物でやり過ごそう。

ストーリー 「おもちゃの世界」に迷い込んだ少年…



親のいぬ間に、おもちゃを広げて遊ぶ少年。家の中は散らかり放題。そんな中、おもちゃ箱を覗き込むと、中に吸い込まれてしまう…。目を覚ますと、そこはおもちゃが暮らす世界だった。少年はもとの世界に戻れるだろうか…？

キャラクター



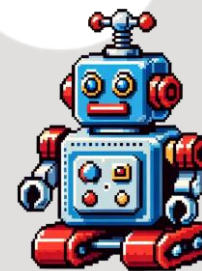
「少年」

5歳ほどの少年。おもちゃで遊ぶのが好き。好奇心が旺盛で、気になるものにはまっしぐら。



「おもちゃ達」

人間である少年を珍しがり、おもちゃの一員にしようと考えている。



「ブリキロボット」

少年のお気に入りのおもちゃ。ときおり現れて助けてくれる。

インターフェース

ポーズボタン

時間の流れ
アイコン



少年

敵キャラ

ゴール扉