



ARTWORKS

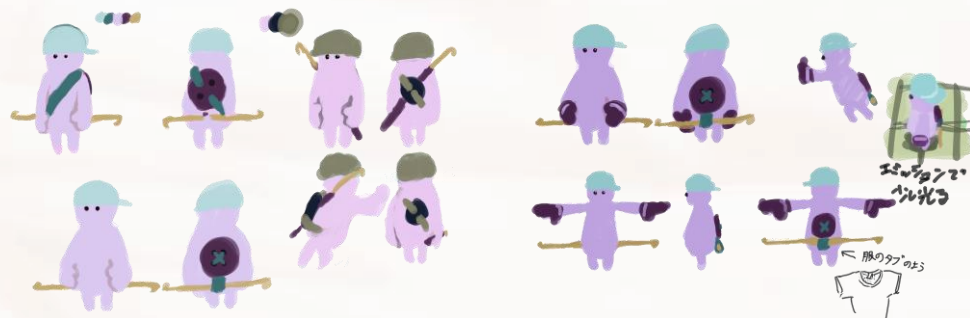
デザイン設定資料集

※ゲームのストーリーに関するネタバレが含まれています



キャラクターデザイン

編みぐるみの作りでポップに可愛らしくデザインしました。



PlayerCharacter
ツナギメ

CharacterDesign

オブジェクトデザイン



手芸をテーマにステージのオブジェクトをデザインしました。
配色や上から見た時の見た目を意識して見やすさを重視で作成しました。

オブジェクトデザイン

各ワールドの想いを具現化しました。



W1



W2



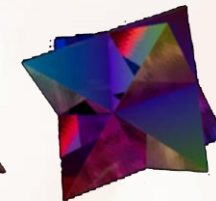
W3



W4



W5



ステージ画面

ステージを進めると段々時間が経っていくようにライティングをしました。

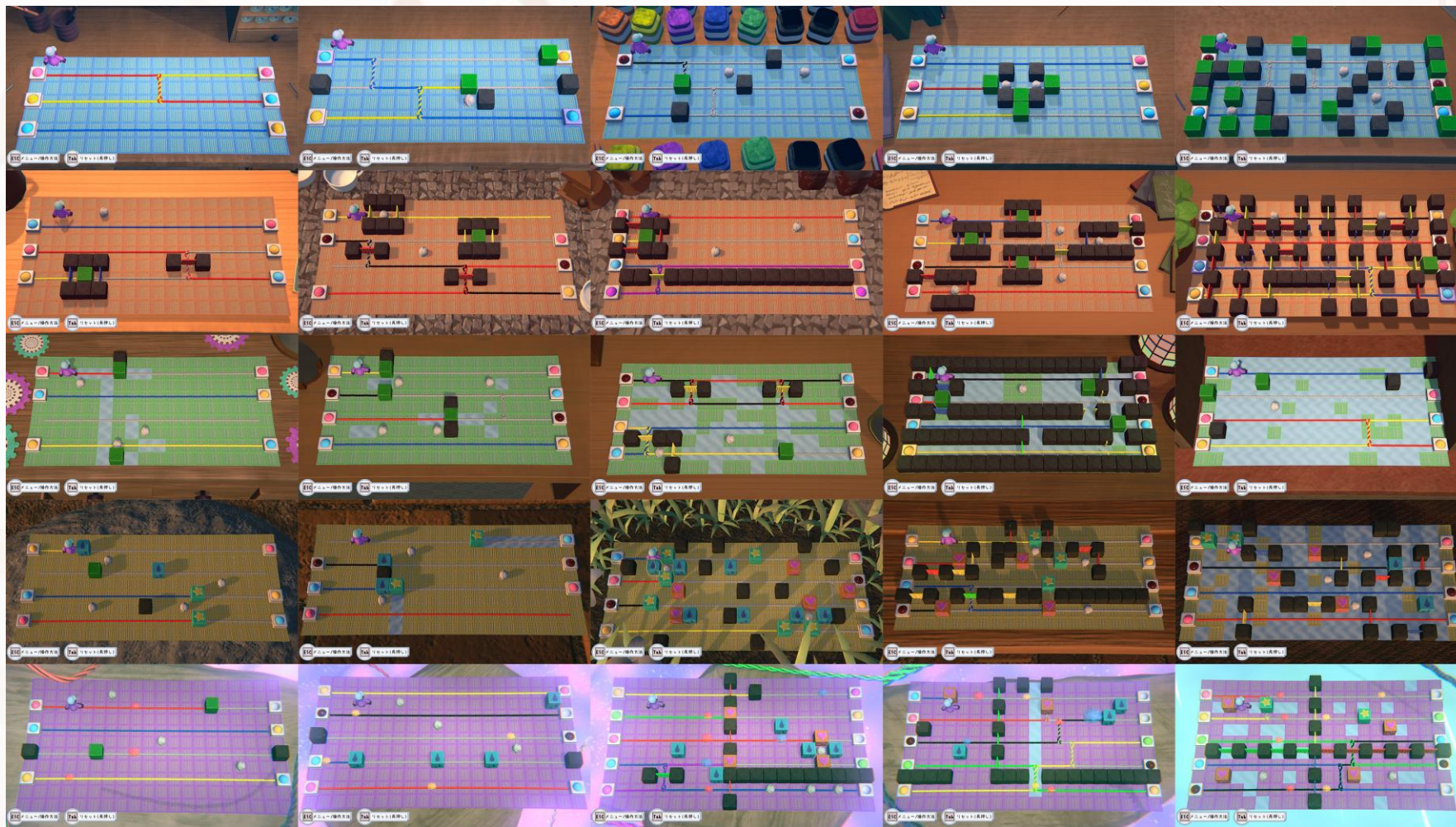
W1▶

W2▶

W3▶

W4▶

W5▶



朝方

昼方

夕方

ステージは全25ステージ

ステージ背景

各ワールドのテーマに合わせてデザインしています。



▼W1 アトリエ カラー:青 テーマ:誠実



▼W2 自室 カラー:赤 テーマ:愛



▼W3 飾り場 カラー:緑 テーマ:優しさ



▼W4 庭 カラー:黄 テーマ:勇気



▼W5 想いの世界 カラー:紫 テーマ:憧れ



ステージセレクト画面

世界観を想像しやすいようにステージの全体を作成しました。



W1



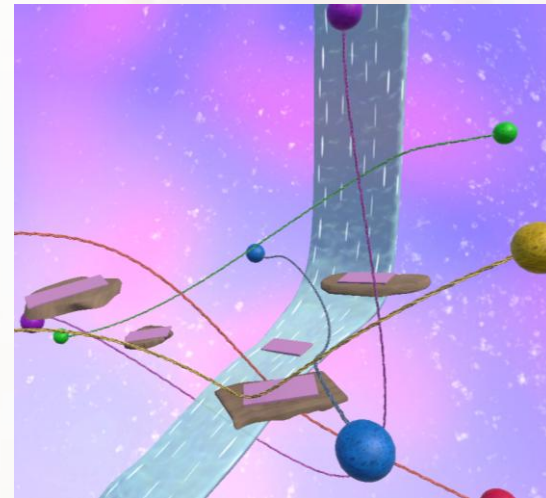
W2



W3



W4

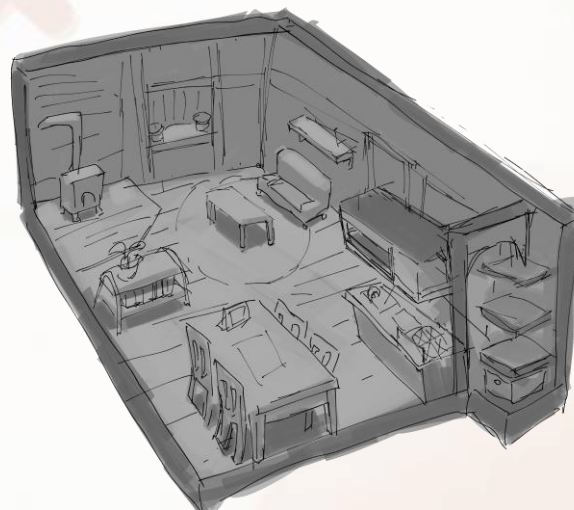
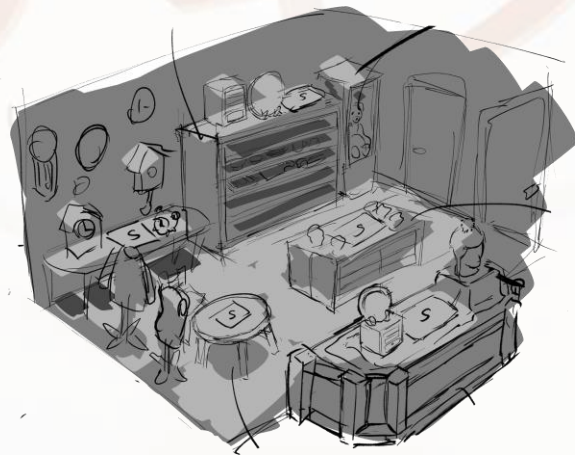


W5

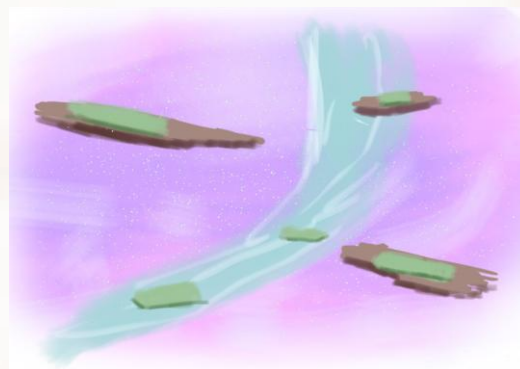
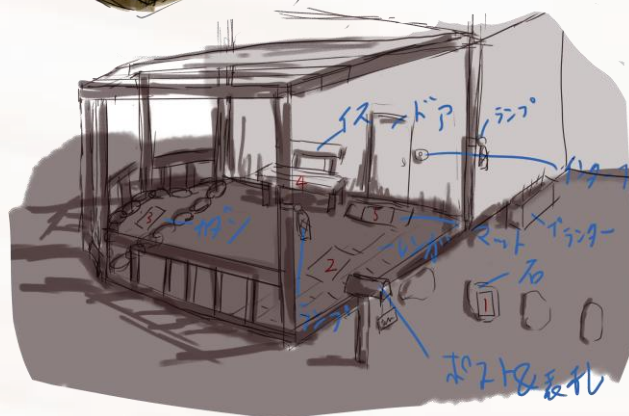
StageSelectScreen

ステージデザイン

どこで何をしているのかを見やすく世界観に合うようにデザインしました。



▼没案



ステージアニメーション

一部ステージは背景のアニメーションがあります。



☐ 糸がフワフワと動きます。

☐ 背景がゆったり流れていきます。

ストーリームービー

世界観により引き込むためにストーリームービーを作成しました。



OP▶



ED▶



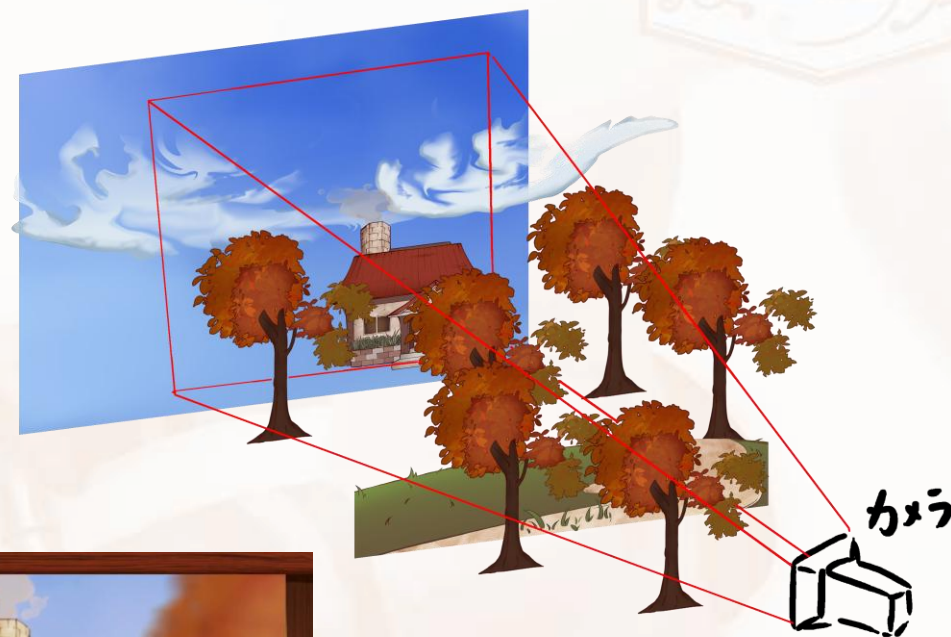
ストーリームービー

見ごたえのあるムービーにするため撮影方法に力を入れました。

▼絵コンテ

OP	Part	Scene	0-60	0-60	0-60	0-60	0-60	0-60	0-60
No.	Part	Scene	0-60	0-60	0-60	0-60	0-60	0-60	0-60
01									
02									
03									
04									
05									
06									
TOTAL [+]									

撮影方法▶



▼完成版



2Dの素材を3D空間に配置し撮影することで
奥行きのある映像にしました。

OP	Part	Scene	0-60	0-60	0-60	0-60	0-60	0-60	0-60
No.	Part	Scene	0-60	0-60	0-60	0-60	0-60	0-60	0-60
01									
02									
03									
04									
05									
06									
TOTAL [+]									

ワールドストーリー 各ワールドのテーマに合わせたショートストーリーを作成。

W1▶



老人が町の人のためにと純粋な気持ちで編み物をしている場所です。



老人の努力と熱意が見えます。



「おじいさんって見えない場所でもがんばっているんだ。」



魔法など老人が生んだ「誠実な」気持ちだと知ったツナギメであった。

W2▶



ここは昔老人とおばあさんが一緒に編み物を編んでいた場所です。



おばあさんのものがいくつかあります。



「おじいさんは家族も大事にしていたんだ…」
老人の「愛情」が見えたツナギメであった。



W3▶



老人の作った編み物がたくさんある場所です。



小鳥のために編み物の小屋や、様々な防犯用の編み物がおいであります。



「誰にでも優しいんだな」



人の心を思いやる老人の「優しさ」を感じたツナギメであった。

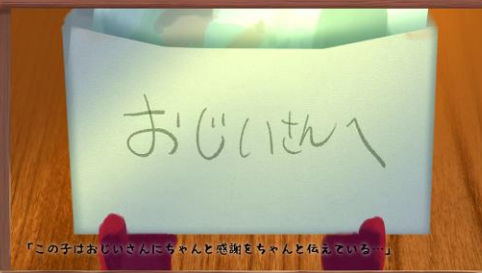
W4▶



ここは老人の安らぎの場です。落ち着きたいときによく来ます。



町の人からもらったものなどはここで見ているようです。



「この子はおじいさんにちゃんと感謝をちゃんと伝えている…」



少女の「勇気」がまだ感謝を伝えていない少年の心を暖めるのであった。

クリアイラスト

ゲームクリアにさらに達成感を感じられるような可愛くてポップなデザインにしました。



ゲームクリア後



スタート画面

スタート画面はストーリーを考慮してクリア前と後で変わっています。

▼スタート画面【クリア前】



▼スタート画面【クリア後】

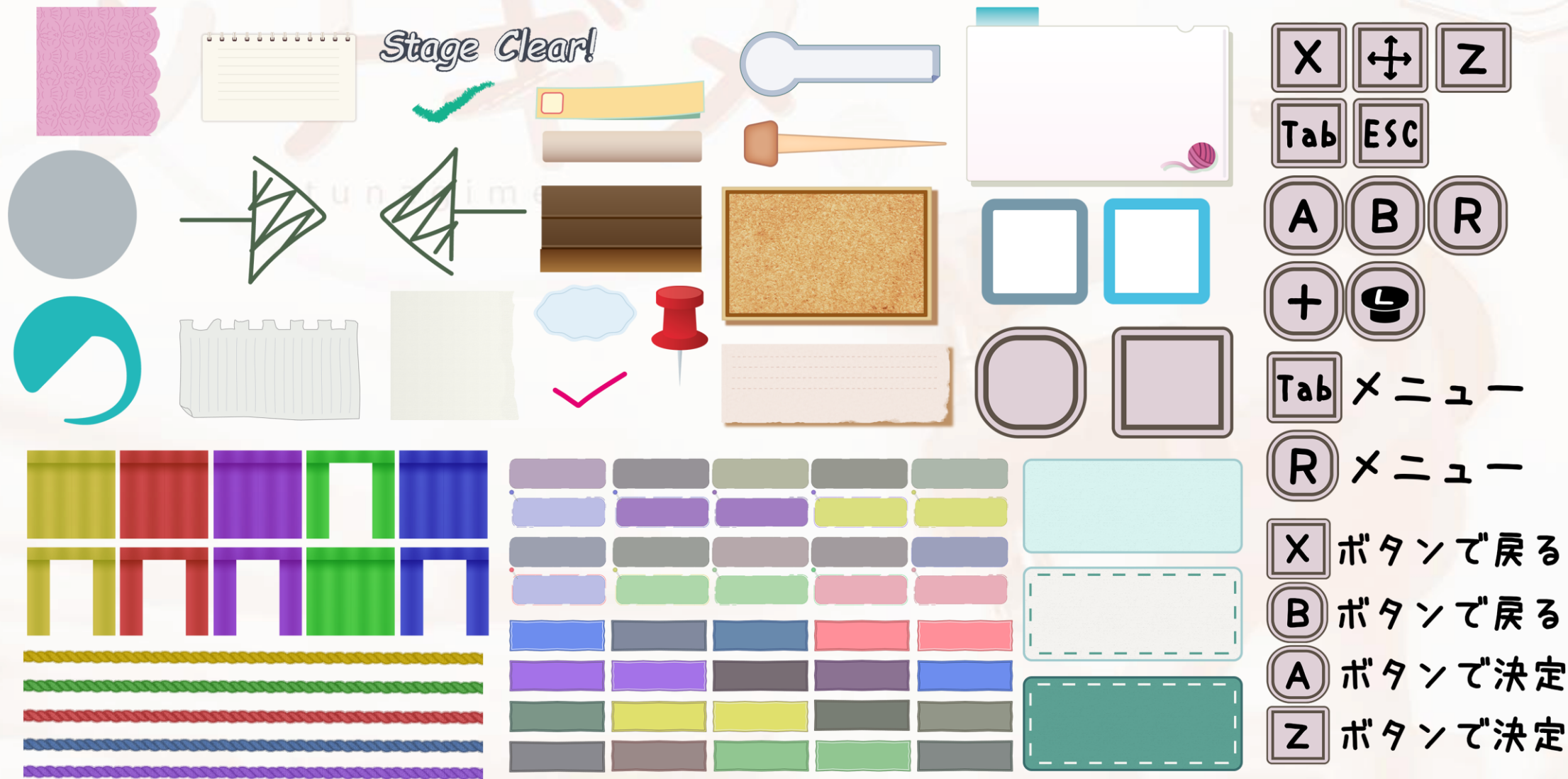


▼イラストラフ



UIデザイン

世界観に合うように多くが文房具をイメージして作成しました。



UIデザイン

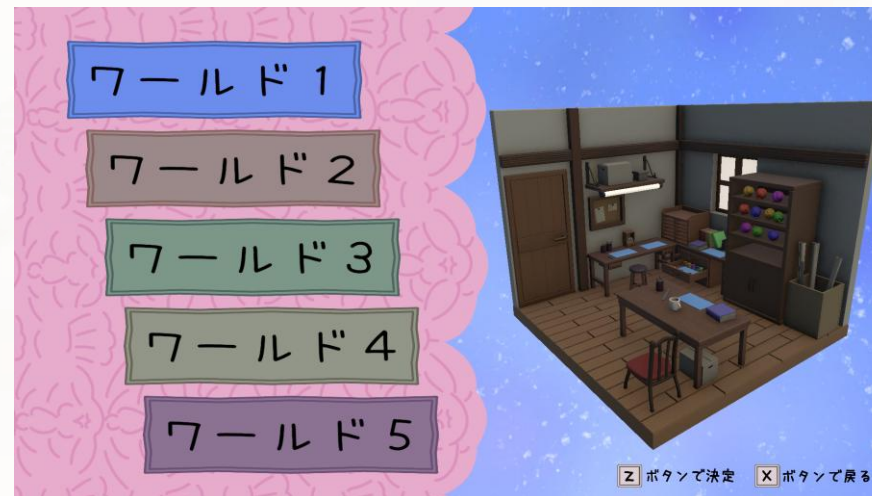
クラフト感のある作りで見やすさ重視でデザインしました。



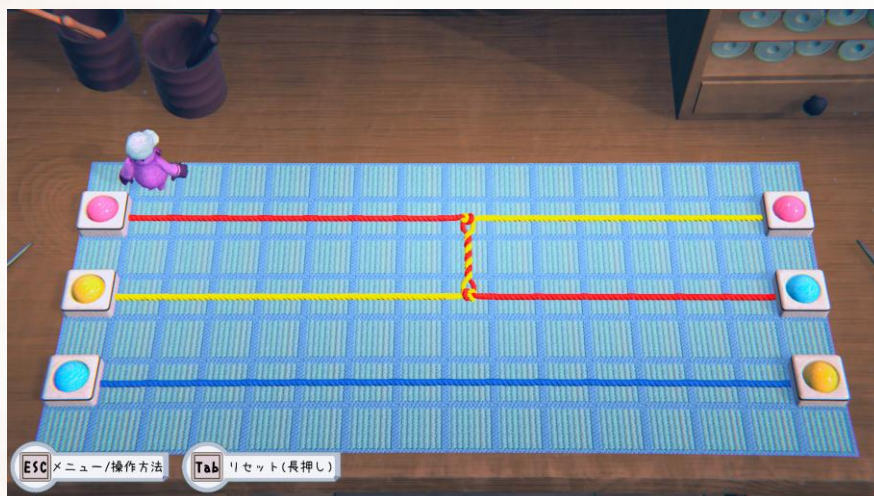
▼オープニング画面



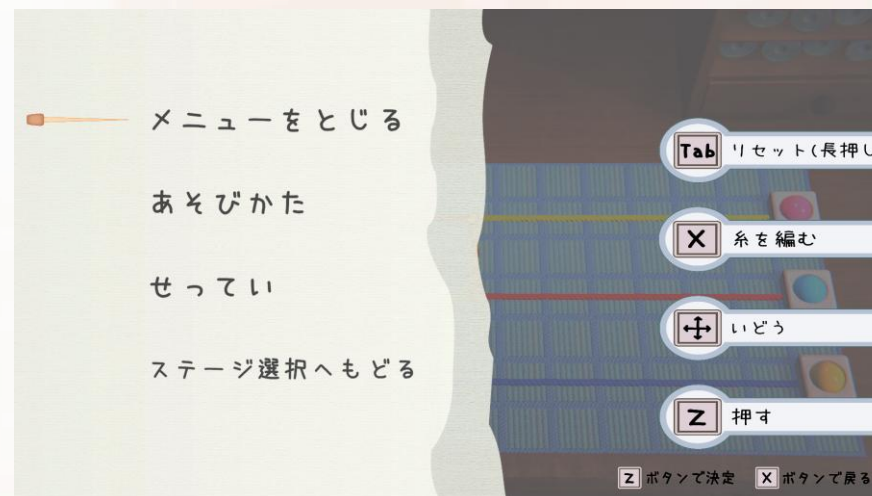
▼ステージセレクト画面



▼ゲームプレイ画面



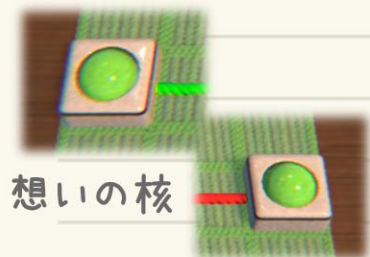
▼メニュー画面



チュートリアル

ゲームの操作が分かるようにチュートリアル画面を作成。

想いのつながり方(ゲームの目標)



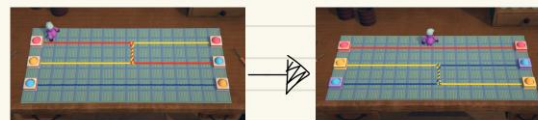
想いの核

人の想いをつなぐための**想いの核**が
正しく繋がっていない…!

繋がりの糸を**編んで**、**解いて**、
同じ色の想いを繋ごう!



想いのつながり方(ゲームの目標)



同じ色が
繋がっていない…

繋がったらクリア!



「糸を解く」



B 糸を編む/ほどく

ステージにある糸を**解いて**
けいとだまにしよう。
解いてつながる想いも
あるかもしれないね。



「けいとだまを編む」

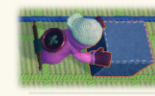


X 糸を編む/ほどく

ステージにある「**けいとだま**」
を間に編んであげよう。
繋げることで想いの流れが変化、
想いの核をつなげよう。



「押して動かす」



A 押す

ステージにある
けいとだまや**フェルトブロック**は
押して動かすことができる!
いきどまりに動かさないように注意!



画像や配色、UIをうまく使って視覚的にわかりやすいようにデザインにしました。

ロゴデザイン

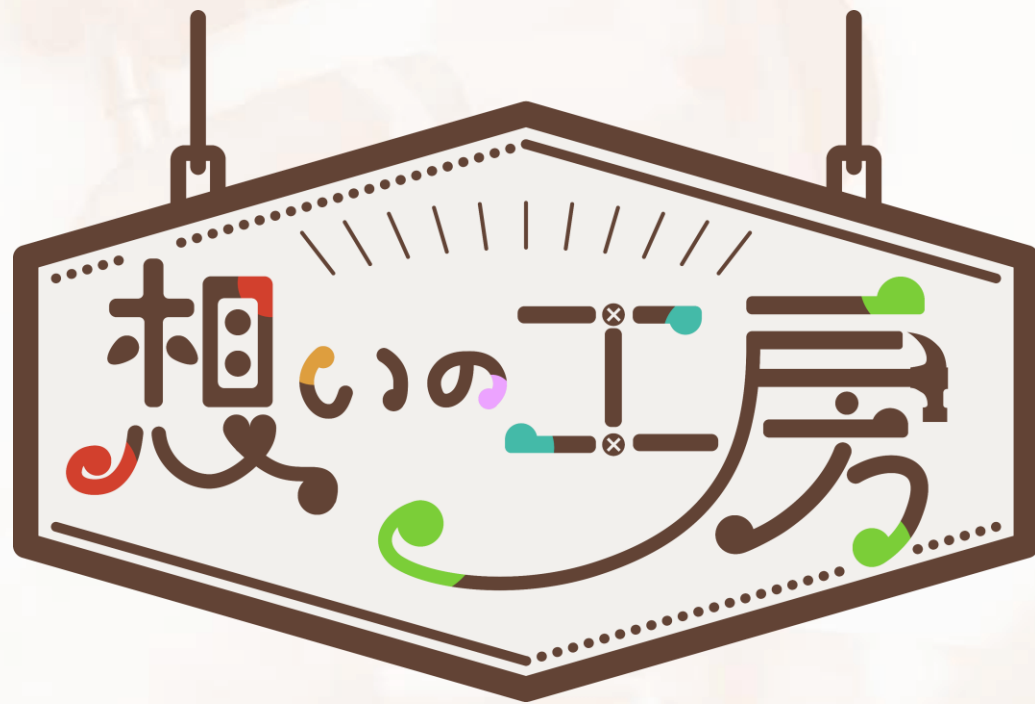


タイトルロゴ

編み物をテーマに各ワールドのイメージカラーと世界観に合わせたシンプルなデザインにしました。

チームロゴ

工房をテーマに入り口の看板風にデザインしました。



ディレクター
プログラマ

まつした だいき

プランナー

リード ふるかわ こうすけ
かきたに りんたろう

デザイナー

アートディレクター
さきた いぶき

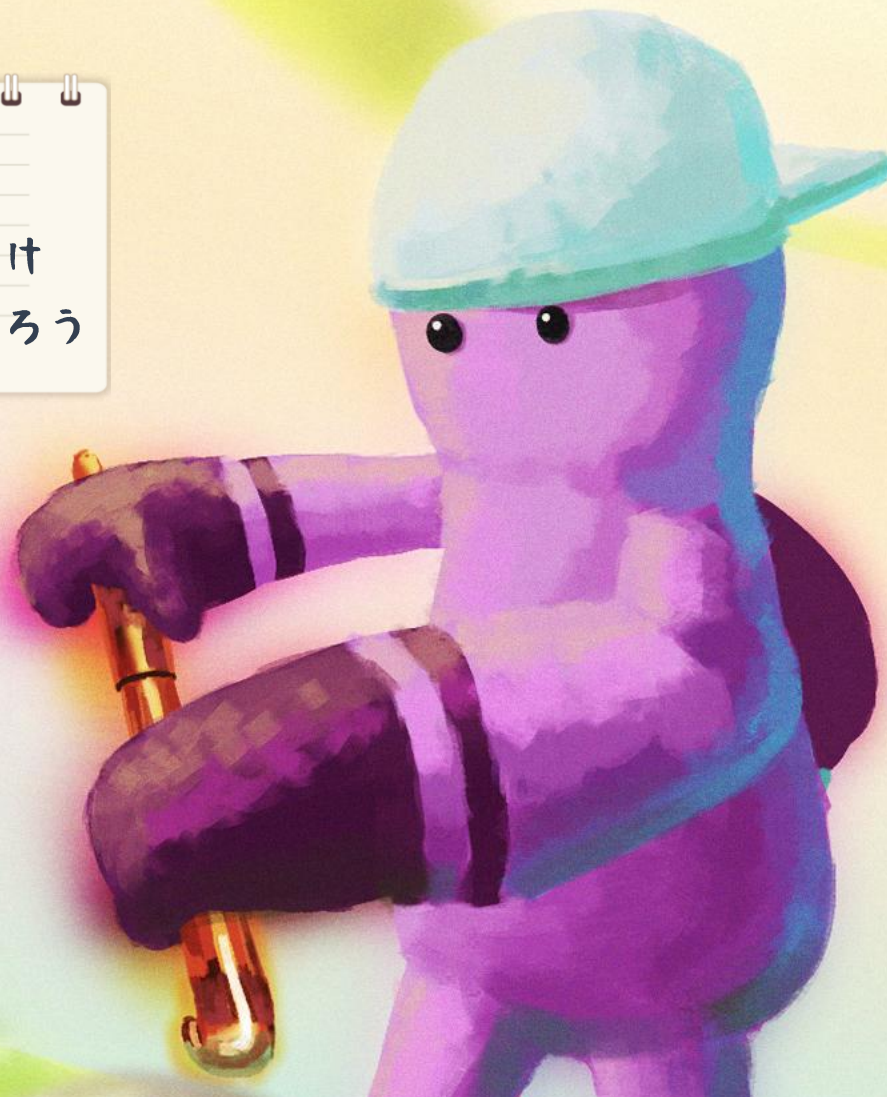
3Dグラフィック

にし きょうへい
みわ かのん
やました はるき
かわしま としふみ

2Dグラフィック
みぞぐち あおい
にわ なつき

アニメーション

やまだ さくや



Thank You For Watching!