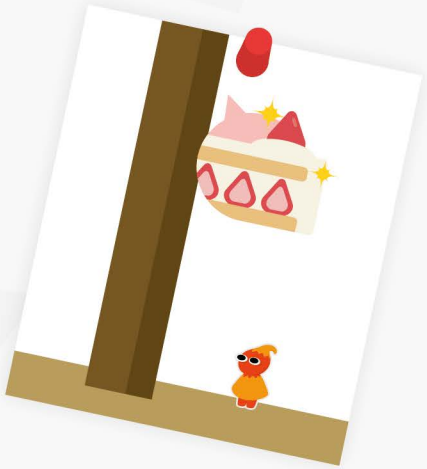

TOPPLES™
トップルズ
積んで積んで、ケーキを目指せ！
物理シミュレーション × ローグライク × バランスゲーム

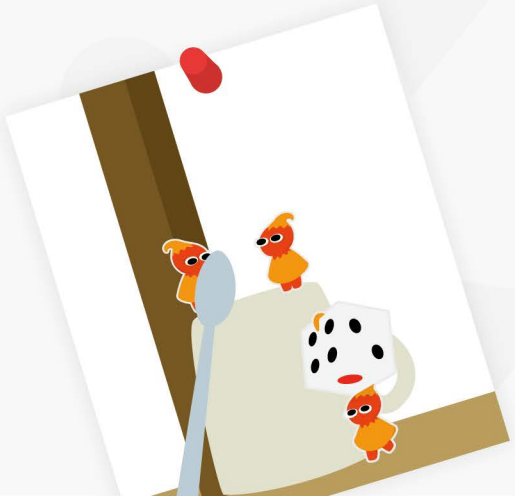
ABOUT
概要

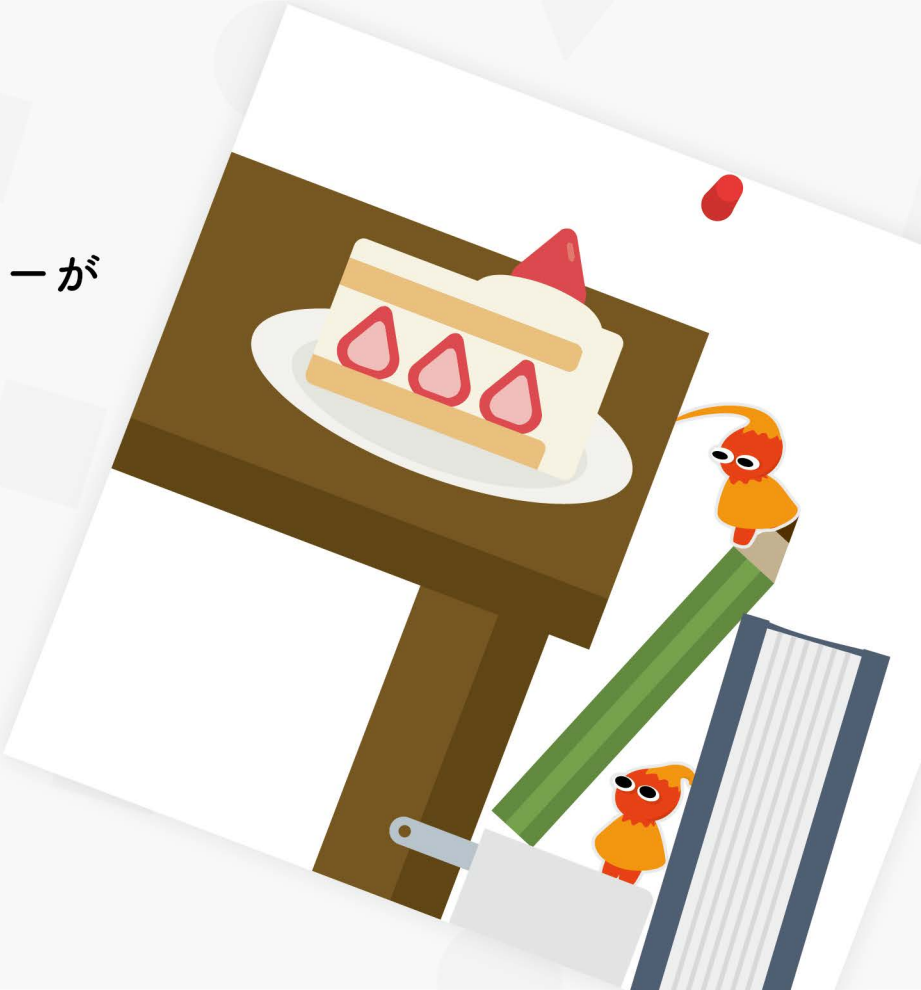
TOPPLES

家にあるものを積み上げる
バランスパズル

ジャンル　　：3Dバランスゲーム
プレイ人数　　：1人
プラットフォーム：Steam
想定プレイ時間　：5~6時間
価格　　：900~1200円
ターゲット層　　：ミニチュア世界観や可愛いキャラクターが
好きなライト~ミドルゲーマー







CONCEPT
コンセプト

ローグライクをもっと視覚的に直感的に

目指すところ

感覚で効果がわかるゲームデザイン

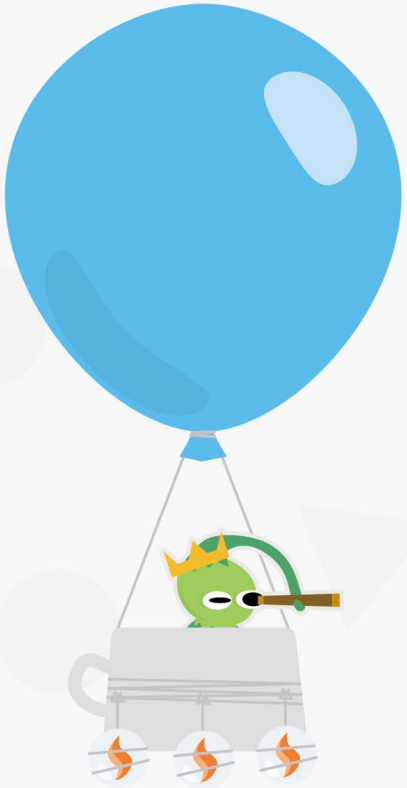
ローグライクは終盤のインフレが面白い反面、文字を読んでそのアイテムの効果のシナジーを考える必要がある。この要素がローグライクの醍醐味であることは間違いないのだが、これではアクションゲームに比べて、プレイヤーの認知負荷が上がってしまう。

アイテムの形状や質感から重さや滑りやすさなど、文字を読まずともプレイヤーがその効果を想像できるゲームデザインを目指して設計した。



SCENARIO
シナリオ

甘党な小人たちの大作戦



主な目的

机の上のケーキが食べたい！

トップルと呼ばれる小人たちは、甘いものが大好き。普段は人間の家に住み着いて、そのおこぼれをもらって生活している。

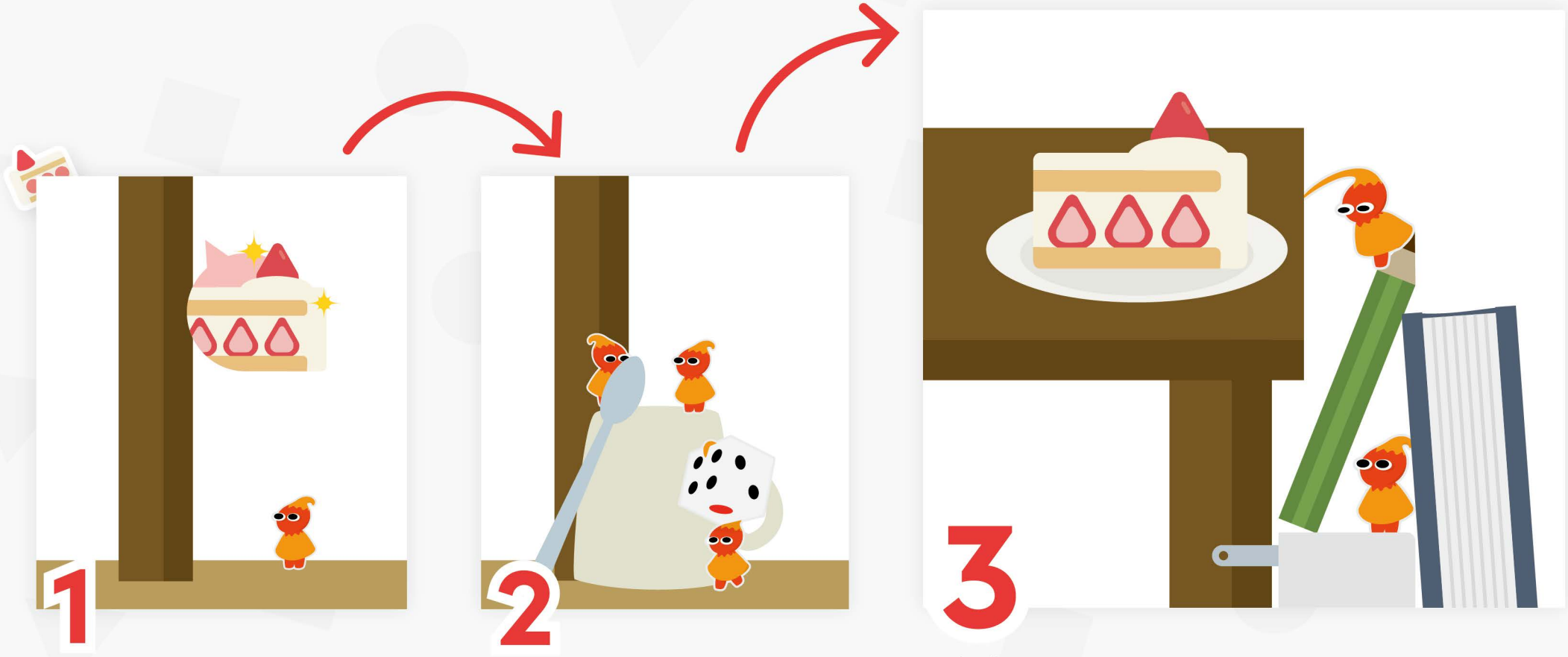
ある日机の上に置かれた一切れのケーキを発見する。彼らにとってあまりに大きなそれは彼らを魅了するのに十分だった。プレイヤーは彼らのリーダーとなり、家主にバレないように机の上にあるケーキへ辿り着け！



GAME SYSTEM

ゲームシステム 1/5

ケーキを目指して、積め積め積め！



机の上においしそうなケーキが！

家にあるものを積み上げて…

大きなケーキを手に入れろ！

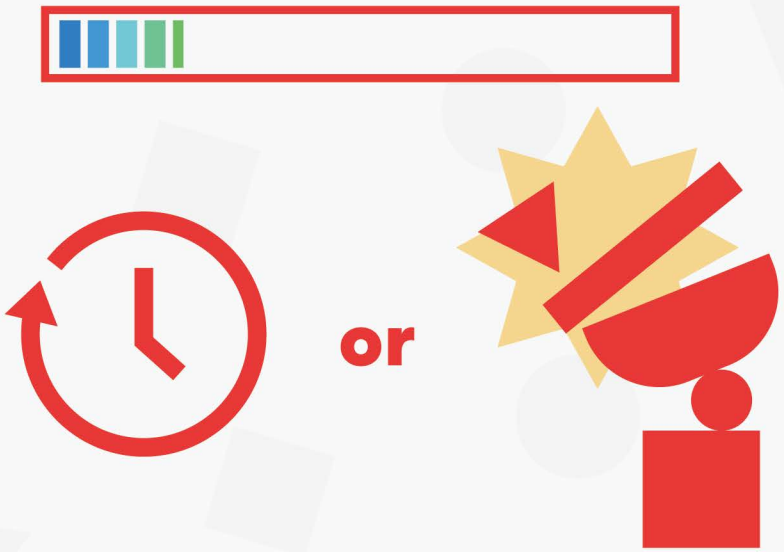
GAME SYSTEM

ゲームシステム 2/5

TOPPLES

家主に気づかれる前に急いで積め！

タワーを崩して音を出したり、時間をかけすぎると家主に見つかって、
家を追い出されちゃう！見つかる前にケーキにたどり着こう。



時間経過かタワーが崩れるとゲージが上昇



最大まで溜まるとゲームオーバー

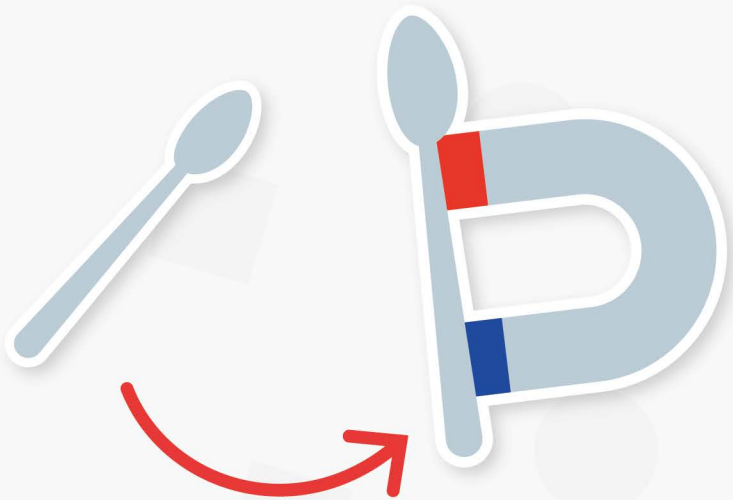
GAME SYSTEM

ゲームシステム 3/5

性質を利用して積み上げろ！

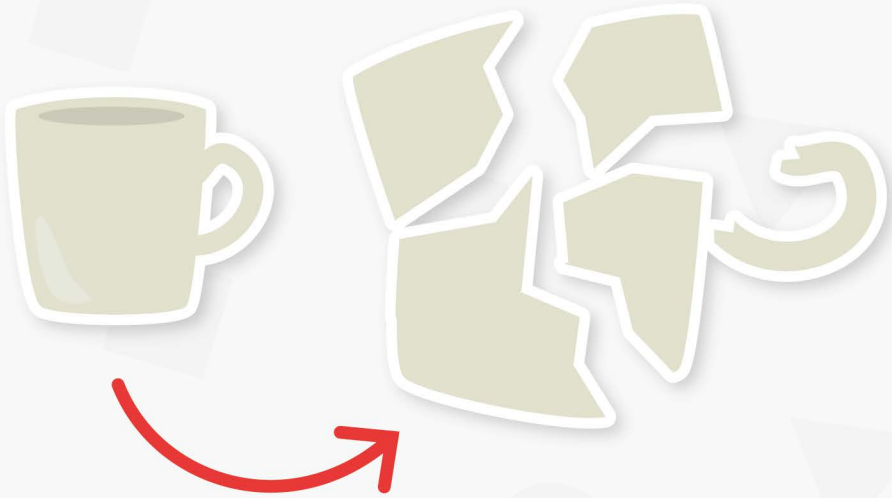
積むものの素材、重さ、滑りやすさ、形状、重心。目で見てわかる情報から、
そのものの性質を予想して戦略的にタワーを築こう。

金属のスプーン



金属は磁石にくっつき、より崩れにくくしたり、空中で足場を広げたりするのに役立つが、形が独特で、単体では積み上げにくい。

陶器のコップ



陶器は安定した形のものが多く積み上げやすいが、崩れたときに割れて大きな音を出すため、家主に見つかりやすい。

GAME SYSTEM

ゲームシステム 4/5

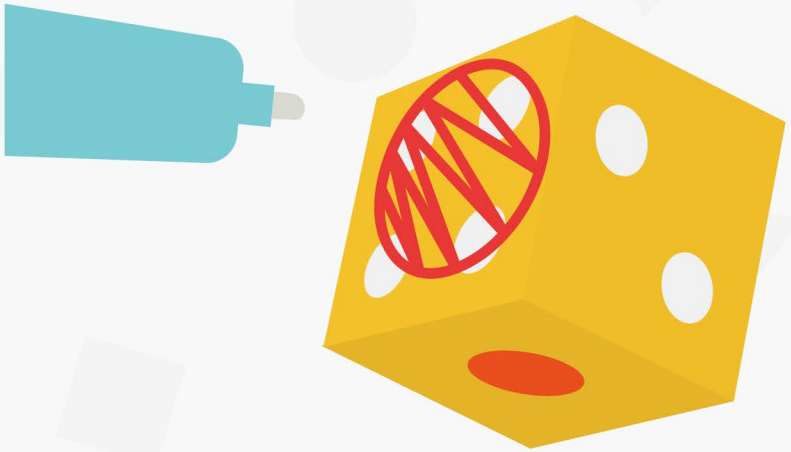
指令を出して目当ての積むものを探せ！

指令



事前に指令を出すことで、小人たちが優先的に指令に書かれた積むものを見つけてくるようになる。指令は10個まで設定でき、同じものを複数個設定するとそれを探してくる確率が上昇する。

工房



工房では指令をカスタマイズすることができる。のりを付けて接着力を上げたり、スポンジを付けて、落ちたときの音を軽減したりするなど自分なりにカスタマイズできる。

GAME SYSTEM

ゲームシステム 5/5

ケーキを食べたら次の家だ！



作戦が成功すると、次なる甘いものを目指して別の家へ向かう。家によって見つかる指令やステージのギミックが異なる。



飼っている犬がときどき邪魔してくる



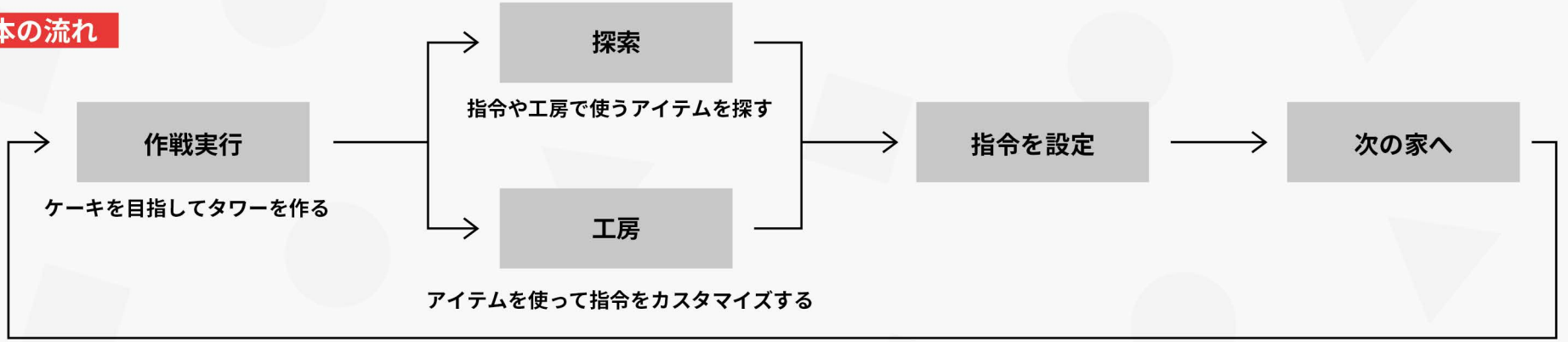
風が吹いてタワーを揺らす

GAME FLOW

TOPPLES

ゲームの流れ

基本の流れ



ゲームモード

ローグライク

複数のステージをプレイして、指令を強化しながらボスを目指す。
家主に気づかれたらゲームオーバー。

ステージ 1 | ステージ 2 | ステージ 3 | ステージ 4 | ボス

その街一番の豪邸でホールのケーキを狙う

ハイスコア

時間を気にせず、高みを目指して積み続ける。
一度タワーが崩れたら、ゲームオーバー。



作戦実行中、一定の高さに達すると実行できる

チャレンジ

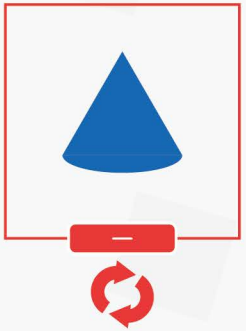
あらかじめ決められたステージ、指令でプレイする。
プレイヤー同士が決めたステージをプレイすることもできる。

作戦実行

GUAIDE

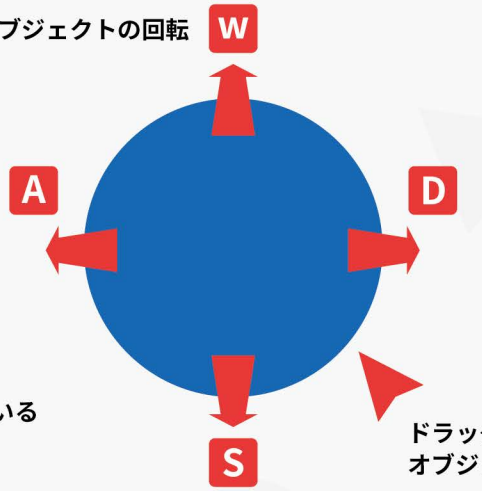
操作方法

TOPPLES



現在の積むものとホールドされている
積むものを入れ替え

オブジェクトの回転

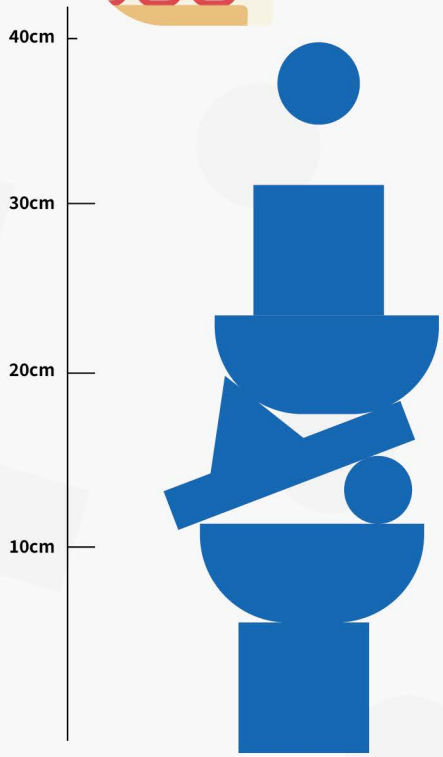


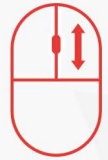
ドラッグ＆ドロップで
オブジェクトを移動



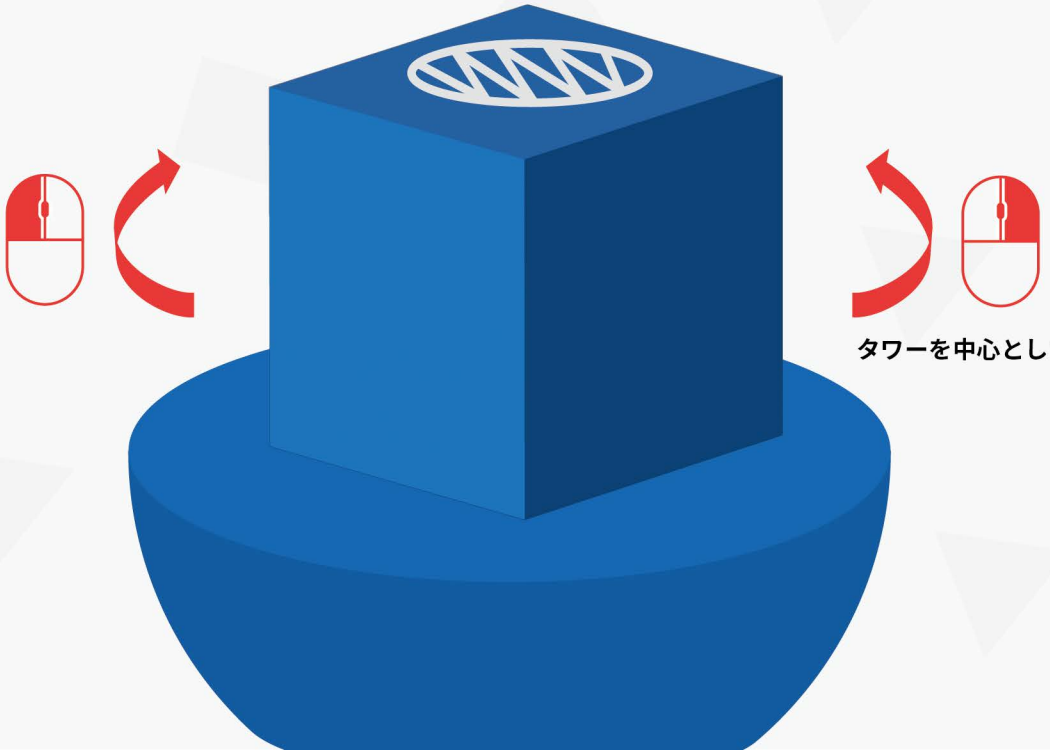


100cm





上下に移動



タワーを中心として、視点を回転