



制作：全日本アルマジロ保護協会

概要

【タイトル】	蛇口 (ジャグチ)
【ジャンル】	蛇口パズル
【プラットフォーム】	Android、PC
【ターゲット】	複雑な操作やルールがない、 シンプルなゲームが好きな人
【開発環境】	Unity5





コンセプト

プレイヤーが出来ることは、

蛇口をひねるだけ

【コンセプト解説】

- 何時の時代でも強く支持される「シンプルなルール・シンプルな操作で遊べるゲーム」を目指し、水道の蛇口に目をつけて制作。

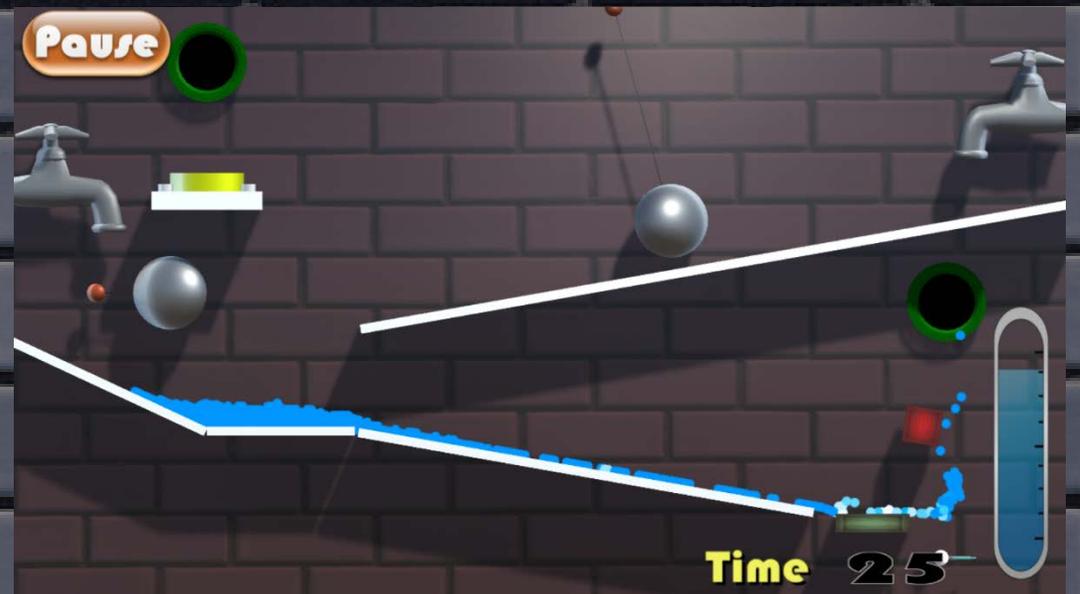
ゲーム背景説明

- イメージは、「**地下水道機器の動作確認テスト**」。
- 蛇口から水を流し、うまく水が流れ、うまく仕掛けが作動するかどうか。
- 何度も言うが、プレイヤーが出来ることは蛇口をひねることだけである。

画面イメージ①



↑簡単なステージの例



↑難しいステージの例

ゲーム構成：操作方法

右にスワイプ(ドラッグ)で水を出す/水の量を増やす

左にスワイプ(ドラッグ)で水を止める/水の量を減らす



ゲーム構成:ゲームの大ルール①

- 赤い物体「ターゲット」を、蛇口から出てきた水で押し流し、黄色い「ゴールスイッチ」を押させることができればクリア。



ゲーム構成:ゲームの大ルール②

- 但し、蛇口から出る水は**有限**。
- 水を出し続けていると「**水量メーター**」に表示されている水の残量がどんどん減っていく。
- 水を全て出し切り、**水量メーターがゼロになるとゲームオーバー**となる。

水量メーター→



ゲーム構成:ゲームの大ルール③

- 見事ターゲットを流してゴールスイッチを押させるとステージクリア。リザルトに移る。
- スコアは、
「水量メーターに残った水の残量」と
「経過したタイム(短い程高得点)」の2つで算出。
- 最終的な合計スコアでEからSまでの六段階のランクがつけられる

ゲーム構成: 立ちはだかる仕掛け



- **アクアジェット/アクアポンプ**

給水口から水を入れると、発射口から水が飛び出す。
飛び出た水は容易くターゲットを押し流す。

- **デストロイヤー**

ターゲットがこれに触れた瞬間ゲームオーバーとなるデストラップ

- **水に反応する爆弾**

水に反応して着火、数秒後又は即座に爆発。

床だろうがターゲットだろうがお構いなしに消し去ってしまう。



ゲーム構成: ステージクリアまでの流れの例



ステージが開始されると、目標タイムと使える水の限界量が表示される。今回は目標タイム60秒、限界水量750ml。

ゲーム構成: ステージクリアまでの流れの例



いきなり左の蛇口をひねってターゲットを流したいが、ゴールスイッチに届きそうにない。怪しいのは隣の箱だが.....

ゲーム構成: ステージクリアまでの流れの例



隣の箱の仕掛けを作動させる為、障害を排除しよう。
まずは爆弾、左右に動いているスイッチを巻き込まぬように...

ゲーム構成: ステージクリアまでの流れの例



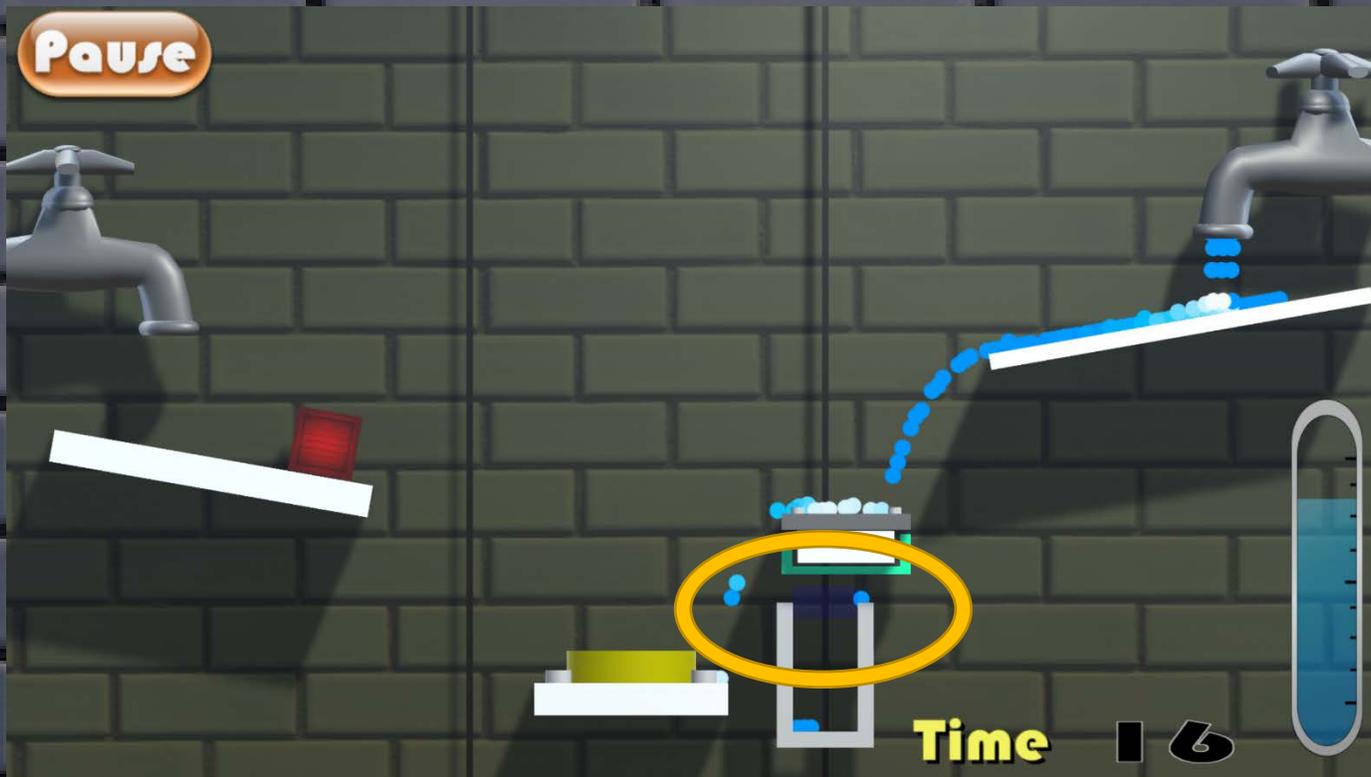
爆弾が水に触れた瞬間爆発したぞ！第一の障害突破！
左右に動くスイッチはうまく爆発から逃れたようだ。

ゲーム構成: ステージクリアまでの流れの例



続いて箱の蓋を取りたい。怪しいのは先程の動くスイッチ。
水の重みを利用してスイッチを押してみよう。

ゲーム構成: ステージクリアまでの流れの例



スイッチが押された瞬間、蓋が取れたぞ！
これで箱に水をいれることが出来る！

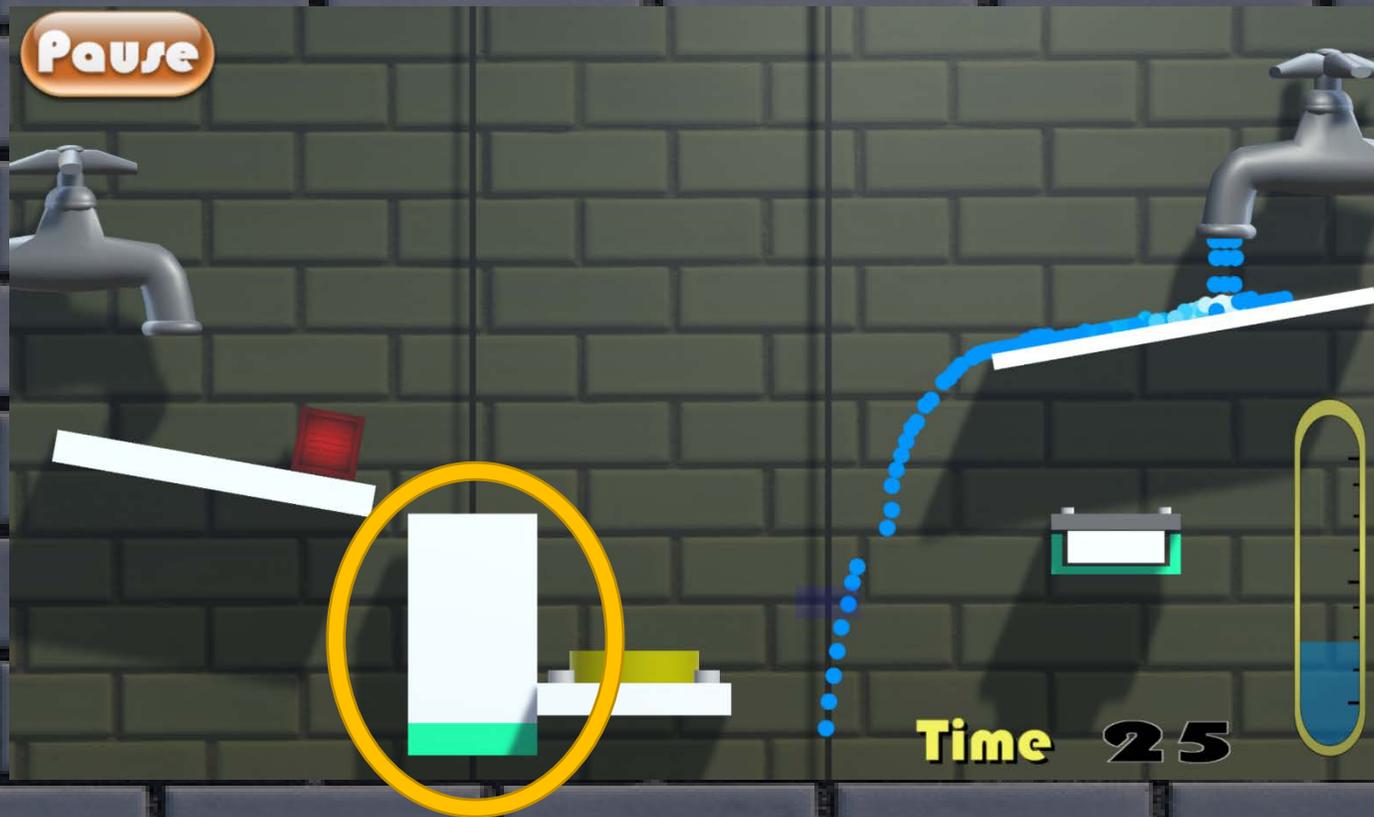
ゲーム構成: ステージクリアまでの流れの例



↓水量メーター

スイッチが箱に重なっていない時にじゃんじゃん水を入れよう！
.....まずいぞ、水の残量が半分を切ってしまった。

ゲーム構成: ステージクリアまでの流れの例



箱が水でいっぱいになったらあら不思議！左に足場が現れたぞ！これでターゲットがゴールスイッチに届く！

ゲーム構成: ステージクリアまでの流れの例



いざ左の蛇口をひねってターゲットを水で流すんだ！
水の残量はあと僅か、頼む、足りてくれ！

ゲーム構成: ステージクリアまでの流れの例



やったぞ！ターゲットがゴールスイッチを押してステージをクリアしたぞ！紙吹雪が祝福してくれる！

ゲーム構成: ステージクリアまでの流れの例



リザルト画面だ。経過時間は30秒、水の残量は80mlでこのスコア。うーん、もう少し水を節約できたかな？

セールスポイント

- くどいようですが、プレイヤーが出来ることは、蛇口をひねるだけ。
- シンプルな操作、シンプルなルール**でゲームに慣れていないとでも非常にやりやすく、簡単にクリア可能
(勿論高難易度ではそれ相応のテクニック必須)
- 特に、トライ&エラーを繰り返し、**クリア出来たときの達成感**は格別。