

「僕の私の塊魂」参考資料

◎STORY◎

南の島にバカンスにやってきた王様ファミリー。
王様は、まわりのコジマなんて流してしまうほどの
ダイナミックでステキな泳ぎを披露します。
そうして思いっきり遊ぶ日々を過ごし



王様も王妃も王子も、みんな大満足でした。
一方……

「楽園諸島」と呼ばれる島々で幸せに暮らしていた動物
たち。

そこへある日、とてつもない大波が押し寄せ
動物たちは漂流生活を始めることに。

やがて出会った王子と王様に、
そんな不幸を打ち明けたところ

王子がみんなのために
島をつくってあげることになりました。

●『塊魂』シリーズ発売年表

製品名	発売日	対応機種	ジャンル
塊魂	2004年3月18日	プレイステーション2	アクション
みんな大好き塊魂	2005年7月7日	プレイステーション2	アクション
僕の私の塊魂	2005年12月22日	プレイステーション・ポータブル	アクション

●『塊魂』シリーズ 基本操作

- ・王子(主人公)を操作して「塊」を転がし、ステージに配置された色々な「モノ(野菜や人間等)」を巻き込んで大きくしていきます。ただし、「塊」の大きさに対して大き過ぎる「モノ」は巻き込めません。
- ・巻き込めないモノや壁・移動しているモノに速いスピードでぶつかってしまうと、「塊が崩れ」て「小さくなること」があります。
- ・大きくなると、「段差を越えられる」ようになります。また「障害物そのものを巻き込む」と行ける場所が広がっていきます。

●『塊魂』シリーズ受賞履歴

「塊魂」

<国内>

- ・平成15年度文化庁メディア芸術祭審査委員会推薦作品
- ・The7th CESA GAME AWARDS FUTURE 優秀賞
- ・The8th 2003-2004 CESA GAME AWARDS 優秀賞
- ・2004グッドデザイン賞 ※ゲームソフトとして初の受賞

<海外>

- ・第8回「Annual Interactive Achievement Awards」2部門受賞
「Outstanding Achievement in Game Design」
「Outstanding Innovation in Console Gaming」
- ・第5回「Game Developers Choice Awards」2部門受賞
「GAME DESIGN」
「INNOVATION」

「みんな大好き塊魂」

<国内>

- ・2005グッドデザイン賞 ※2作連続受賞
ほか