



ターゲット

ケモミミが好きな方 および ゲームに『爽快感』を求める方

プレイ人数

1人 / 対応コントローラ：DualShock4 & キーボード

ゲームの目的

戦争中の山中で諜報員として敵陣に潜り込み
恐怖心に押しつぶされないように精神の安定を保ちながら
物資の奪還、捕虜の救助、情報の入手などの諜報活動を行い
その結果を自陣に持ち帰ること



ゲームクリア・勝利条件

ゲームクリアの条件：**精神力ゲージ(MND)もしくは暴走ゲージ(RMP)の消費が100%以下で最終ミッションを達成すること**

このゲームにはHP/MPゲージの代わりに『**精神力ゲージ**』があり敵を攻撃することなどによって徐々に消費していきます。精神力ゲージは、100%消費すると『**暴走ゲージ**』に変化します。攻撃力が上昇しますが、**だんだん**視界が暗く狭まっていきます。

ゲームオーバー条件

ゲームオーバーの条件：**暴走ゲージ(RMP)の消費が100%になること**

暴走ゲージが100%になると主人公が力をコントロールできなくなり敵味方問わず全滅させてしまうため、**任務失敗**となってしまうゲームオーバーです。



開発進捗

ゲームのコンセプトやメインシステムが決定、これからプロトタイプ版制作を開始

備考・注意点 仲間をさがしています

一緒にゲームを開発してくれるメンバーを募集しています！
いち同人ゲームとして、**合計1年程度の長期的な開発**を予定しています。
また**このゲームはシリーズもの**としてそれ以降も新作の制作を計画しています。

【エンジニア：2名】ゲームシステムの構築を担当します
規模感が少し大きいゲームですので、バトルやイベントなどのシステムを
一緒に組んでくれるUnityエンジニアの方を募集しています。

【3Dデザイン：2名】キャラクターモデル・小物の作成を担当します
登場キャラクターの数が多く、3Dモデルを作ってくれる方がもっと必要です。
BlenderもしくはVRoid Studioが使える方を募集しています。キャラデザもできるとなおヨシ！

この後に続く企画提案書をご覧の上でご興味のある方は
DiscordID『Seraphim#3031』までお声がけください！



操作説明 DualShock 4 の場合



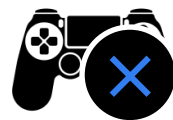
L-POV
プレイヤー移動
プレイヤーを移動させます



近接攻撃/調べる
ナイフで敵を斬りつけます



R-POV
カメラ視点移動
カメラアングルを調整します



ダッシュ/キャンセル
向いている方向に素早く前進します



緊急回避
すばやく攻撃を回避します



遠距離攻撃
斬撃を飛ばし遠くの敵を攻撃します



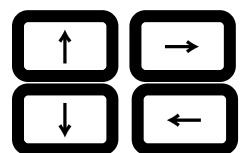
ゲームの中断
ポーズメニューを呼び出します



イベントスキップ
会話イベントを早送りします



操作説明 キーボードの場合 (調整中)



プレイヤー移動

プレイヤーを移動させます



カメラ視点移動

カメラアングルを調整します



緊急回避

すばやく攻撃を回避します



ゲームの中断

ポーズメニューを呼び出します



近接攻撃/調べる

ナイフで敵を斬りつけます



ダッシュ/キャンセル

向いている方向に素早く前進します



遠距離攻撃

斬撃を飛ばし遠くの敵を攻撃します



イベントスキップ

会話イベントを早送りします



スタッフリスト欄

※まだ開発未着手のため、仮の割り振りが記載されています。

各メンバーの担当パートは今後追加・変更・削除される可能性があります。

・ Seraphim

- ①ディレクター・エンジニア・3Dデザイン・サウンド
- ②シナリオ、バトルパートの実装、モデリング、BGM制作

・ AG

- ①プランナー・エンジニア・3Dデザイン
- ②ゲームアイデアの考案、イベントパートの実装、モデルのリギング

・ ビスマスツ！

- ①エンジニア・3Dデザイン
- ②ステージの管理の実装、モデリング、一部シナリオ

・ elise

- ①2Dデザイナー
- ②新登場するキャラクターのキャラクターデザイン