



## ターゲット

ゲームセンターにあるような大型機でのゲームが好きな人  
イベントなどにある特殊なゲームが好きな人  
1回のプレイ、特殊なプレイに特化しているため、繰り返しプレイは基本想定していません。

## プレイ人数

1人

## ゲームの目的

ベットに寝ている女の子にきれいなルパンダイブで飛び込むゲームです。



## ゲームクリア・勝利条件

ベッドに飛び込めばクリア

## ゲームオーバー条件

ゲームオーバーはなし



## 開発進捗

企画書、開発仕様書のみ

## 備考・注意点

ベッド型デバイスが主なためゲーム制作はかなり後回しになります。



# 操作説明

※足りない場合は、ご自身で操作説明のページを追加してください。

センサーを仕込んだスーツを着ます  
脱ぎ始めたらゲームスタート  
ベッドに向かってルパンダイブします  
飛び込むまでの速度、ルパンダイブの姿勢、飛び込み位置の精度(中央であるほどよい)で採点化を行います。



# スタッフリスト欄

※足りない場合は、ご自身でページを追加してください。

①職種、②担当箇所を必須でご記入ください。

②の粒度(詳しさ)については下記の記入例をご参考にしてください。

<記入例1>


・桐澤悠空 ①エンジニア、プランナー

②ほぼすべての作業

モデルなどはassetを使用予定

**以降のページに  
企画書を追加してください**



コンセプト) タイトル: ルパンダイブ		おふとんぐらし	作成日: 2021/05/08
プロダクトアイデア(ベネフィットを実現するアイデア)		イラスト(画面イメージ)	イラストプレイ風景イメージ
ゲーム概要(誰が、どこで、[]して(手段)、[]する(目的)): 服を素早く脱いで、ベットにダイブすることで、 女の子ぬいぐるみに飛び込むルパンダイブゲーム			<p>その他特徴(～なので、～できる)/箇条書きで記述</p> <p>こちらからスーツの上だけを貸し出し それを脱いでもらう          スーツを脱ぎ始める(ゲームスタート) → ルパンダイブする → 2Dキャラの上に寝          服を脱いで(ゲームスタート)から飛び込むまでの時間と、飛込時のダイブの類似          妨害 = ベット上にパンチマークなどを配置し、そこに体が重なると減点</p> <p>これは服を素早く脱いでベットに飛び込むゲームです。</p>
ゲームの流れ操作(手順)  服(スーツ上だけ?)を脱ぐ → 飛び込む → 時間と飛込の正確度で採点			
機能・モード:  ゲームスタートのボタンを仕込んだ何か 飛び込みの採点を行うシステムとカメラ			
プラットフォーム:   ベット筐体、プロジェクションマッピングを使用したテ			
カテゴリ(何であるかがわかる最小限の名詞)  【ルパンダイブゲーム】   なので、			
ベネフィット(得られるよい事、～できる)		補足メモ	
プレイヤーが得られる感情/体験(面白さ、楽しさ)  飛び込みの楽しさ、きれいに飛び込んだ時の爽快感		上からのプロジェクションマッピングが必須 画像認識も必須 センシングはそこまでいらない	
プレイをしている人、一緒にプレイする人が得られる感情/体験  滑稽な図			
役に立つ事、得られる実利  実際に飛び込むときに役に立つかもしれない そんなものではありません!!			
ターゲット(得られるベネフィットから想像する)  10-20代(年取るとやりにくそう)			