



ターゲット

ドキドキハラハラが好きな20～30代の人、2Dゲームが好きな人

プレイ人数

1人

ゲームの目的

『学校』から持ち出した『大切なもの』を敵に見つからずに約束の場所へと持っていくこと。



ゲームクリア・勝利条件

敵に見つからずにスタートからゴールまで到達する。

ゲームオーバー条件

敵に見つかる。



開発進捗

企画書、2Dグラフィックを作成しています。

備考・注意点

完成まで持っていけるかが不明です。



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。

スマートフォンでの展開なので、
左半分画面をドラッグ、またはタップで移動。
他操作はほとんどタップ。



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。

- ・小夜沢
 - ①デザイナー
 - ②全て（予定です）

**以降のページに
企画書を追加してください**

謎の
遺跡



ジャンル	探索シミュレーション
プレイ人数	1人
対応機種	IOS、Android

かくれんぼがテーマのゲームを作りたい！！！！！！

かくれんぼゲームといえば.....

- 1対4の鬼ごっこ×かくれんぼ
- 『物』に変身するかくれんぼ
- 子供用パズルゲームのかくれんぼ

かくれんぼゲームはオンライン対戦が多い！
(あたりまえ)



ゲーム制作初心者にはオンラインは無理！



じゃあ1人でも楽しめるかくれんぼゲーム
を作ろう！！



かくれんぼ×探索



コンセプト

凄い2Dグラフィックで圧倒したい！！！！！！

コンセプトになるかわからないんですけど、最近3Dのゲームが増えていてしかもクオリティが高いものが多いです。表現の幅がとても広くて、2Dにできないことも3Dなら出来てしまいます。

そこで、3Dに負けないような2Dの表現をゲーム製作を通して、研究して実践してみようと思いました。

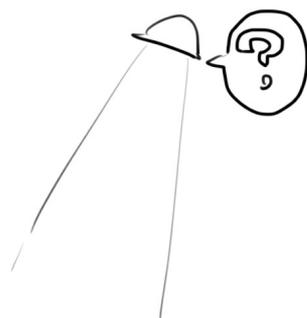
ゲーム概要

基本的に2Dフィールドを右に進むゲームです。

プレイヤーは、キャラクターを操作し、敵が出てきたらフィールド上にあるアイテムの後ろに隠れたり、落ちている素材を拾って合成し、身を隠すためのアイテムを作ることができます。

(身を隠すアイテムは
3回までしか使えない制限あり)

探索ゲームの要素として、素材を拾うというのと、そのステージをクリアするためのキーアイテムを入手する必要があります。



ストーリー

学校から『重要な何か』を持ち出した主人公。
だがその途中に関係者に見つかってしまい、彼女は学校から追われることになってしまった！

その『重要な何か』とはなんなのか、彼女はどのようにしてそれを
持ち出そうとしたのかなどの謎が、
ゲームとゲームの間のシナリオパートで明かされてゆく…。

ちょっぴりファンタジーなシナリオです。

(世界観は私が以前制作した作品と同じです。クオリティは
低いですが、プレイしていただくと内容はわかりやすいと思います。)



キャラクターデザイン案

緑髪の女の子

小さい可愛いの口が悪い。冷たいとは思っている。
誰の人下にも逆らっているが何も話さずとはいない。
素材を集めるのが得意。



「ハ>タイ!!!」



王子

気が強く、クセも強い。リサウイテル国の5番目の王子。
自分が一番かわいいと思っている。
物を作るのが得意で、縛られるのが好きですPM。

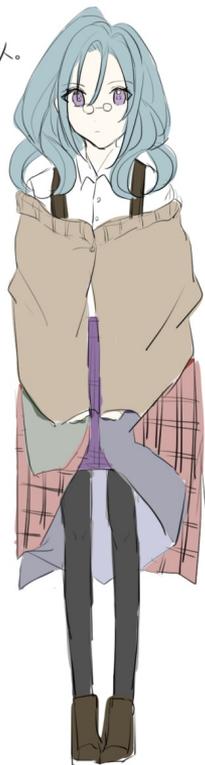
「ああ、そのD-7...最高だ!!!
そんで僕を縛ってくれ!!!」



キャラクターデザイン案

学エ

頭がいい。
学校のえい人。



エフラルの獣

エロ-ガール人。
おっぱいこけて赤い。



医者

リサシ、テの医者
なにかゴツッ
見覚えがある。



神使

医者と一緒にいる
少女。
なにも話さない。



ゲームシステム案

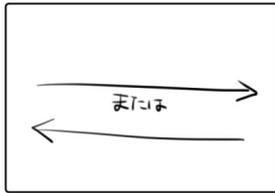
敵の行動について



円盤型センサー α102号機

: 地面にいると見られる

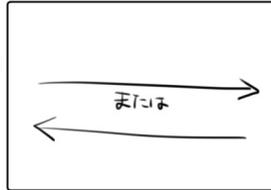
行動



対空中人用狩猟銃

: 空中にいると見られる

行動

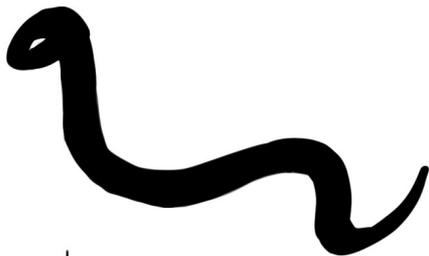


旧固定式電気器

: 当たるとサヨウナラ

対応

: ハンマーで壊す、電源を切り



蛇: 地面にいると襲ってくる



鷹: 空中にいると襲ってくる



リサウィテル人

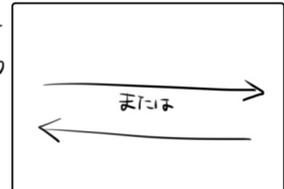
: 地上のどこかにいても
みつける

対応

: バットで殴る

スコップで穴を隠れる

行動



アイテムデザイン



木の枝

: 大きな木から落ちた何の変哲もない枝。いろんな物を作ることにできる

[スコップ、はしご、ハンマー、バット]

ロープ

: 物を縛る時に使う。
王子もよく使っているらしい。



[はしご]

石

: ところへんにおらている石ころ。上手く使えば凶器にもなる。



[スコップ、ハンマー]



スコップ

: 木の枝と石で作った簡単なスコップ。
2回使ったら壊れる。



はしご

: 木の枝とロープで作った簡単なはしご。
2回使ったら壊れる。



ハンマー

: 木の枝と石で作った簡単なハンマー。
2回使ったら壊れる。

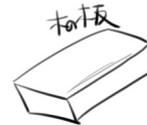
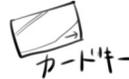


バット

: 緑髪の女の子が丹精込めて作ったバット。謎の加護がある。

壊れない。

その他



画面デザイン案

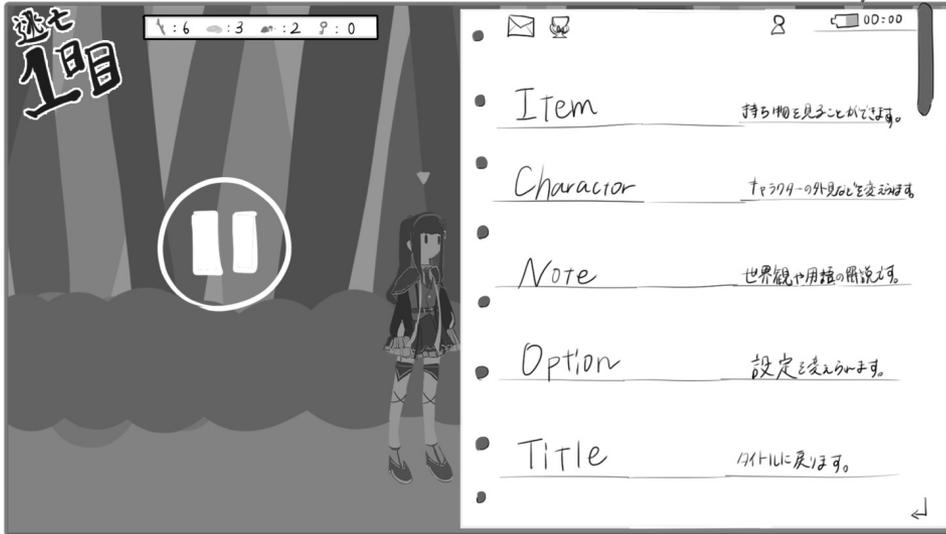
ゲームプレイ画面

アイテム欄: 持っているアイテムのかわり
わかる。

▽: 調べられる場所
押すと選択コマンドが出る



画面デザイン案



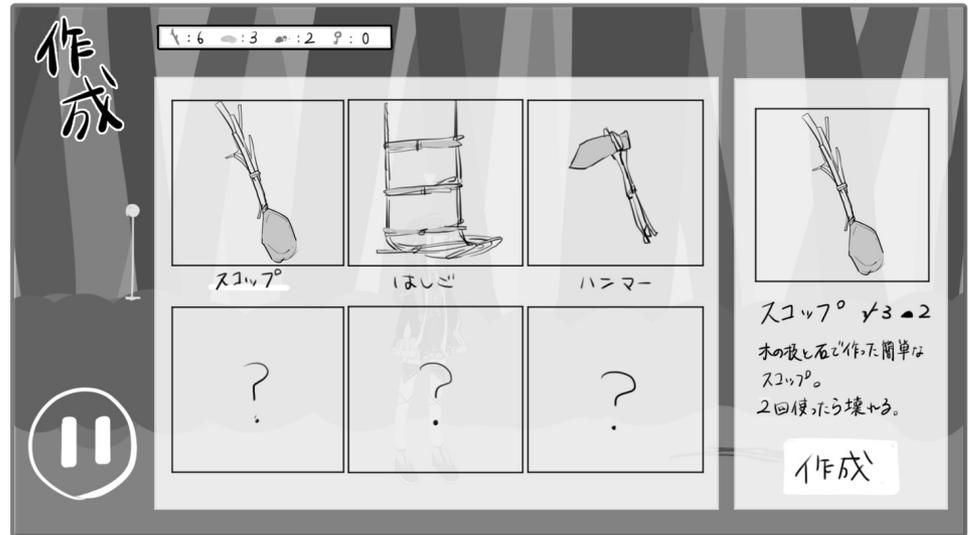
右上メニューボタンを押した時

(紙のページをめくるSE)

- 背景暗く、左上の文字はそのまま。ゲームの時間を止めず。
- その他各ウインドウに飛ぶ。メール [✉] は中身がないと [✉] 画面。
- 元の画面に戻るときは左の [⏪] を押す、メニューを右にスライド、メニューの [⏩] を押す。

右下作成ボタンを押した時

- イラスト、または文字を押すと右ウインドウに反映。
(左ウインドウをもう少しちいさくして、キャラクターを配置してもいいかもじゃない。)
- 素材の数が足りないと作ることができない。
- 元の画面に戻るときは、[⏪] を押すか右にスライドさせる。



実践で出来たらやってみたい今後の展開

- 説明補充のサイドストーリーを製作する。
- ランキング機能を実装する。
- ジャイロ機能を実装する。
- 声優さんにボイスをお願いする。