



ターゲット

高校生以上からの、ライトユーザーから。

プレイ人数

ひとりプレイ

ゲームの目的

魑魅魍魎が跋扈する、異界から脱出しよう！



ゲームクリア・勝利条件

脱出に成功する等の特定の条件を満たすと、ゲームエンド。

ゲームオーバー条件

SAN値を失う。死亡する。



開発進捗

現在 設計段階です。

備考・注意点

PCにて、DXライブラリを使用して開発する予定です。



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。

キーボードまたはコントローラーを、使用してプレイできる予定です。
暗がりではライトを照らして行動できます。
ボタンを押している間、向いている方向にライトを照らします。
ライトで照らすことで視界を確保することができます。



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。

- ・水谷あき
 - ①エンジニア
 - ②レベルデザイン、進行管理、他全般
- ・吉永真
 - ①エンジニア
 - ②レベルデザイン、キャラクター挙動、他全般

**以降のページに
企画書を追加してください**

橘（仮題）

作成者 あげめろん
ジャンル 2D探索アクション
プレイ人数 1人
対応機種 PC

コンセプト

奇妙な世界にまよいこんでしまい

時には隠れて、時には逃げて、時には謎を解き

この世界を攻略し

元の世界に帰る方法を見つけよう



ゲーム概要

”なにか”につかまると”SAN値”がへる！

”なにか”は一種だけではない。捕まれば死んでしまうこともある。ただプレイヤーを見つめるだけだったり、追いかけてきたり、近づかなければよかったり、特徴がある。

”なにか”から身を守りつつ探索し目標を達成する！

今やるべき目標が画面に提示される。目標を達成するにはどうすればいいのかを考え、マップを探索し、解決方法を探そう。

”SAN値”を保ちつつ立ち向かえ！

”SAN値”と呼ばれるポイントがある。精神安定度のイメージ。これは、暗闇に居続けたりして怖い思いをしたりすると減ってしまう。落ち着いた時に時間経過で回復する。 ”SAN値”がなくなるとゲームオーバーだ。



ゲーム概要

前半の目標は達成が簡単

敵が少なかったり、おとなしい敵ばかりだったり、
すぐに達成できるような難易度



後半の目標は達成も難しくなる

敵がふえたり、凶暴な敵が増え、ゲームオーバーの可能性が高くなり、達成が難しくなっていく難易度

