



## ターゲット

10代後半～30代前半 / 派手じゃなくシンプルなアクションゲームが好きな方

## プレイ人数

1人プレイ専用

## ゲームの目的

”エボルヴ”と呼ばれる機械生命体が蔓延る世界を冒険し、  
行方不明の相棒を見つけ出すことが目的です。  
ちなみに、今回の「ver.0」は行方不明になる前のお話です。



## ゲームクリア・勝利条件

フィールドを探索し、アイテムや武器を収集し、それらを駆使して敵やギミックを攻略していきます。最後のボスを倒すとゲームクリアです。

## ゲームオーバー条件

敵の攻撃やギミックにより、プレイヤーの体力が0になるとゲームオーバーです。



## 開発進捗

開発3ヶ月が経ち、やっとプロトタイプが出来たところです。

## 備考・注意点

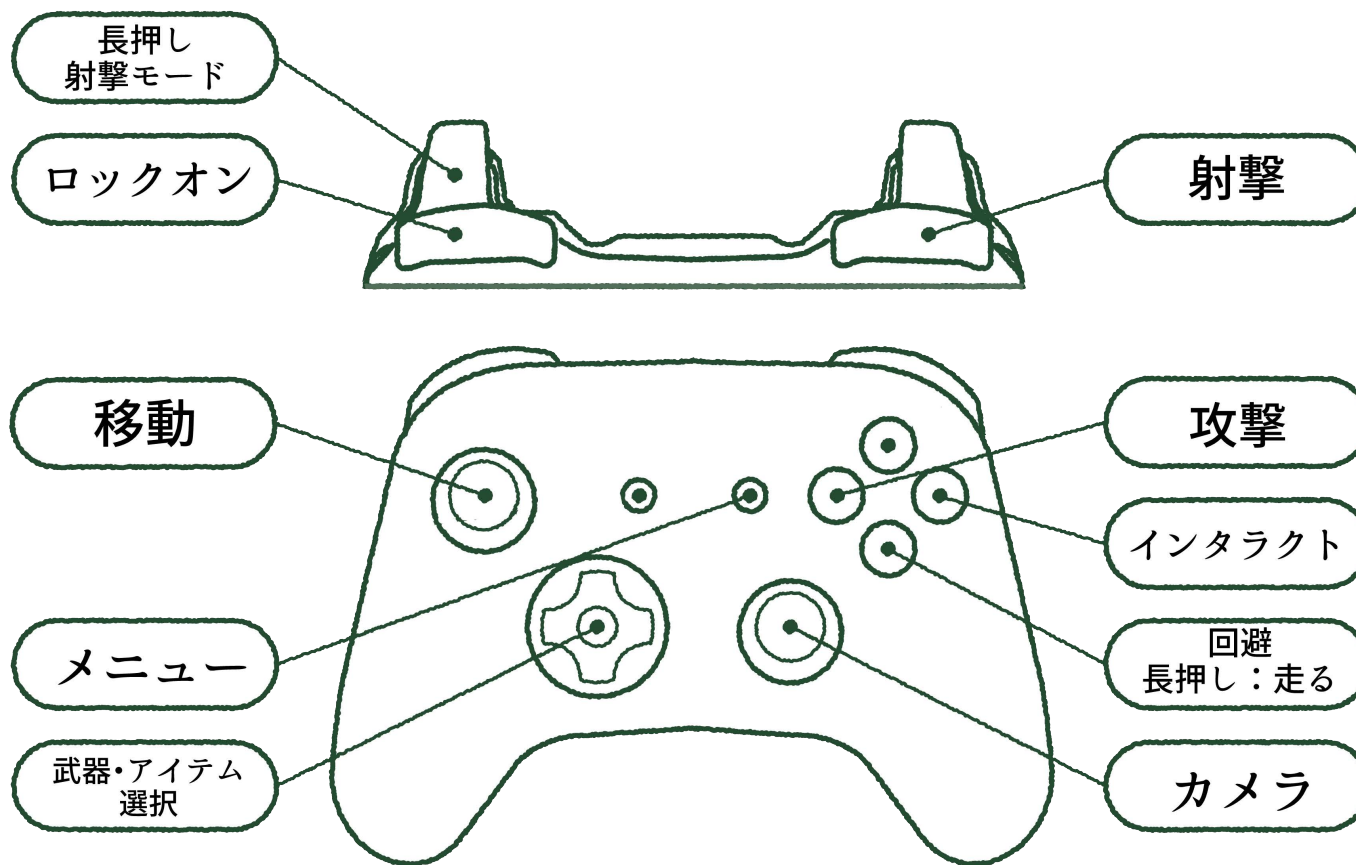
エフェクト周りやメニュー画面がまだまだ未完成です。  
セーブ機能もまだ実装していません。

あと、企画書なんですけど、  
元々他人に見せる為に作っていないので  
(見せれるように少し修正しましたが…)  
かなり雑で長いものとなっております。。



# 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。





# 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。

- ・ 利川博明

- ①プランナー&エンジニア
- ②モデルやアニメーション、エフェクトなどの  
デザイナーやアーティストの担当する場所以外  
（レベルデザイン、キャラクターやオブジェクトの制御など）

**以降のページに  
企画書を追加してください**



TOKI SHIB  RI

呪縛を打ち破れ。かつての友の為に——



## ゲーム概要

タイトル : 時縛り～ver.0～

ジャンル : 3Dアクション

プレイ人数 : 1人

プラットフォーム : Steam(将来的にはコンシューマーでも出したいです)

ターゲット層 : 10代後半～30代前半





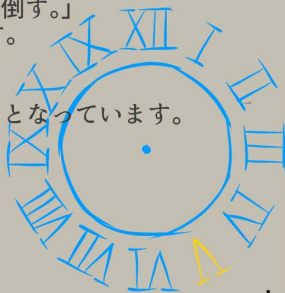
# ゲーム概要

## どういうゲームか

「フィールドを探索し、敵やギミックを攻略して最後にボスを倒す。」  
という、**シンプル**な**オープンワールド**系の3Dアクションです。

ただ、1つ特徴があり、  
題名にもある通り、「**時間**」というのがこの作品のテーマの1つとなっています。

プレイヤーは敵やギミックの「**時間**」を  
**止めたり、遅くしたり、進めたり**することにより  
攻略していくことになります。



# ゲーム概要

## ストーリーのあらすじ



1人の少女”アカリ”が  
行方不明の相棒”バディ”を見つけ出すため、

機械生命体【E-Volve(エボルヴ)】が蔓延る世界を冒険する。

「縛りと命」がテーマの、ちょっぴりダークな物語。

ちなみに、今作「~ver.0~」は  
”バディ”がまだ行方不明になる前のお話です。

# ゲーム画面

①各種ステータス

②装備・アイテム

③フィールドレベル



# ゲーム画面

## ①各種ステータス

### アーマー

値の分だけダメージを吸収  
時間で回復します

### HP(ヒットポイント)

0になるとゲームオーバー  
アイテム等で回復します

### TP(タイムポイント)

サポート武器(弓など)の使用に必要  
敵の撃破や静水岩(後述)で回復します





# ゲーム画面

## ②装備・アイテム

対応する十字ボタンを押すことで  
装備の持ち替えやアイテムの使用を行います。

↑：アイテム使用

→：メイン武器

↓：サブ武器（画像では装備していないのでアイコンの表示なし）

←：サポート武器



# ゲーム画面

## ③フィールドレベル

それぞれのフィールドに設定されているレベル

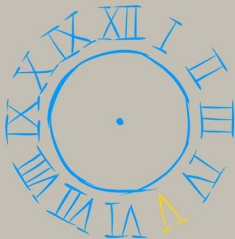
レベルが高ければ高いほど、  
マップが見れなくなったり  
サポート武器のスキルが使えなくなったりと  
プレイヤー側に制限がかかります。

敵を倒すことによりレベルを下げるができます。



# TC(タイムコントロール)システム

前述したように  
今作のストーリーでは、「**時間**」というものが  
非常に重要な要素となっており、  
それはストーリーのみならず  
ゲームシステムにも深く関わってきます。



プレイヤーは「時間」を  
止めたり、遅くしたり、進めたりできる**サポート武器**を駆使して  
敵やギミックを攻略していくことになります。

これを**TC(タイムコントロール)システム**と呼びます。

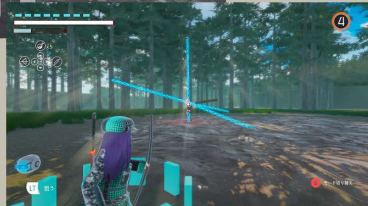
# TCシステム

## サポート武器

サポート武器の1つに  
「弓」があります

TPを少し消費して  
遠距離の敵への攻撃が出来るほか、  
TPを大量に消費して  
「時縛り」というスキルが使用可能で、  
敵やギミックの時間を止める事が出来ます。

この他にも  
「時を戻す笛」など、  
様々なサポート武器を実装予定です。



# TCシステム

## 静水岩(せいすいがん)

TPを回復するためには  
前述したように、「敵を倒す」以外に  
「静水岩に触れる」事によっても回復ができます。

静水岩とは、  
時間の流れを受けない特殊な岩で、  
ストーリーにも関わってきます。

TPの回復以外にも、  
位置情報を登録することにより  
別の静水岩からファストトラベルする事も  
可能です。



コンセプト：3つの「わかりやすい」

1. **操作**がわかりやすい。
2. **画面**がわかりやすい。
3. **目的**がわかりやすい。





# コンセプト

## 1. 操作がわかりやすい。

主に使うボタンの数は出来る限り少なく。

レスポンスが良く、直感的でストレスのないアクション。

メニュー画面の操作も直感的で簡単に。

➡ 「何ができるか」をわかりやすく！

# コンセプト

## 2. 画面がわかりやすい。

シンプルでわかりやすいUI。

派手すぎないエフェクトやアクション。

明るすぎず暗すぎない環境作り。

見やすいカメラワーク。

➡ 「何をしているのか」をわかりやすく！

# コンセプト

## 3. 目的がわかりやすい。

複雑すぎないマップ構成。

説明文ではなく環境やキャラのセリフでプレイヤーを誘導。

敵やギミックの攻略法も分かりやすく。

➡ 「何をしたら良いのか」をわかりやすく！

## コンセプトの意義

これら3つの「わかりやすい」を徹底することにより  
プレイヤーが自由に遊べる環境  
つまりゲーム側ではなく**プレイヤー主体のゲーム**  
になると考えています。

また、様々な”ムダ”も無くなり、  
世界観の統一や、必要とする技術や素材を抑える  
といった事などが簡単になると思っています。

## コンセプトの問題点

この「わかりやすい」というものは  
個人差の出る要素だと思っています。

例えば、プレイヤーによってはテキストによる説明が多い方が  
わかりやすく感じる…など。

なのでこの問題については、  
慎重に調整を加え、「シンプルでわかりやすい」ものを  
徹底的に追及していきたいと思います。

## 人生を懸けた作品

自分が現在考えている物語は、大きく分けて前半と後半に分かれています。  
そして、この「時縛り」という作品はその後半の物語です。  
さらに現在作っている「ver.0」は、その内の最序盤にすぎません。

なぜ、前半ではなく後半の序盤を制作しているのかというと、  
現在の技術力や資金力を考えると、そこ以外は作れないと考えたからです。

ちなみに前半の題名は決まっており、「神縛り」といいます。  
自分の夢は、この二つの物語を世に出すことです。

何年、何十年掛かるかは分かりません。  
これは、自分勝手にわがままな、人生を懸けた作品です。

## さいごに

前述した通り、僕の考えている物語は前後半に分かれています。  
そしてそのどちらも、“縛り”というのがテーマとなっています。

人々は  
「夢・お金・生まれ・立場・時間・人間関係」など様々なものに  
縛られて生きていると、僕は考えています。

その縛りに苦しめられている人をこれまでに何人も見てきました。  
自分もそのうちの1人でした。  
そしてこれからも、苦しめられることがあるかもしれません。

僕は、この作品を通して、そんな人たちにエールを送りたいです。