



チーム名: 中間地点  
作品タイトル「墨獣戯画」



## ターゲット

10代～20代の男女

## プレイ人数

1人

## ゲームの目的

墨の塊であるプレイヤーが墨絵の中を旅し、主の兔のもとへと戻る



## ゲームクリア・勝利条件

ステージの奥にいる主の兎にたどり着く

## ゲームオーバー条件

ステージにいる敵に触れる、川に蛙に変化せずに入る、崖を兎に変化せずに飛び越えると死亡し、リスポーン地点へと戻る



## 開発進捗

β 版まで完成しており、今後はステージを追加する予定

## 備考・注意点

ゲームを起動する際に少し時間がかかり、  
ゲームファイルが「応答なし」となりますのでご了承ください。



# 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。

「Wキー」→上に移動

「Aキー」→左に移動

「Sキー」→下に移動

「Dキー」→右に移動

「マウス左クリック」→固形墨を召喚

「マウス右クリック」→カーソルを敵に合わせて変化、変化解除

「マウスの移動」→固形墨召喚時に回転、変化の対象選択



# 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。

- ・西園佳紀
  - ①プロデューサー
  - ②レベルデザイン、進行管理
- ・明石光平
  - ①プログラマー
  - ②各種システムの実装、
- ・相川智志
  - ①プログラマー
  - ②キャラクター挙動
- ・原将海
  - ①サウンド
  - ②各種サウンドの開発、実装
- ・大谷綾音
  - ①2Dデザイナー
  - ②各キャラクターのデザイン、pv作成
- ・伊藤圭士
  - ①情報デザイン
  - ②企画書作成

# 墨獸戲画



中间地点

# ゲーム概要

企画チーム：中間地点

ジャンル：スニーキングアクション

ターゲット：10～20代

プラットフォーム：PC

プレイ人数：1人

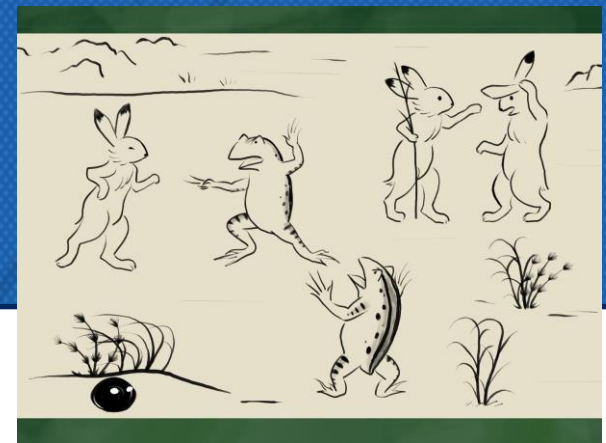
使用ソフト：Unity, SourceTree





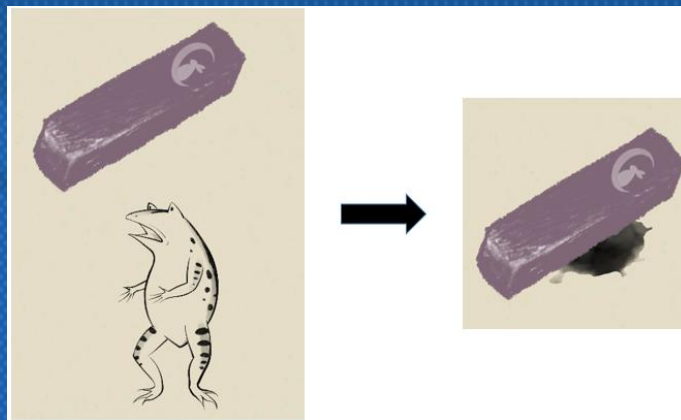
# ストーリー

- ・ 兎の耳からこぼれ落ちた主人公が
- ・ 兎に戻るために墨絵の中を旅し、  
敵を欺きつつ様々な仕掛けを越え
- ・ こぼれ落ちる前の兎に戻る



# ギミック：固形墨

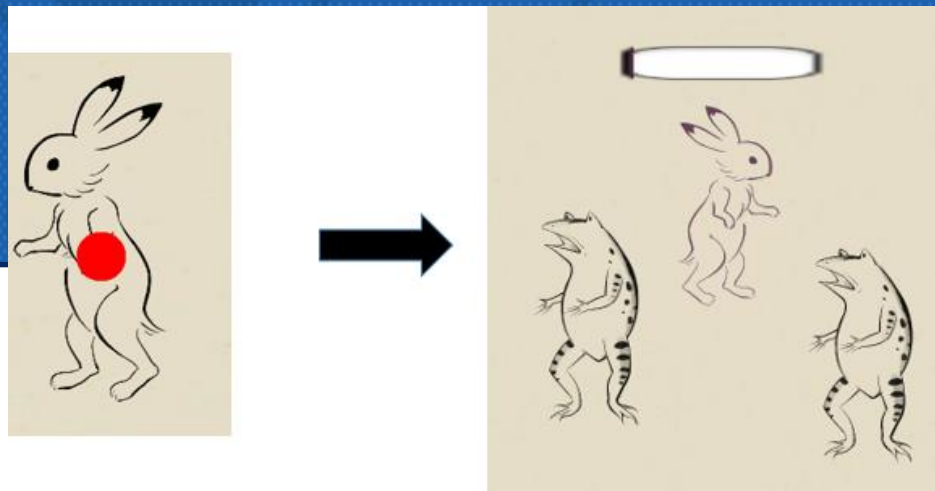
用途：敵をつぶす、橋にする



# ギミック：変化①

用途：敵から逃げる、川や、崖を越える

注意点：変化できる時間制限があり、時間を越えると墨に戻る。  
同じ種族に化けるとバレルる  
(蛙に化けると蛙にはバレルる)



# ギミック：変化②

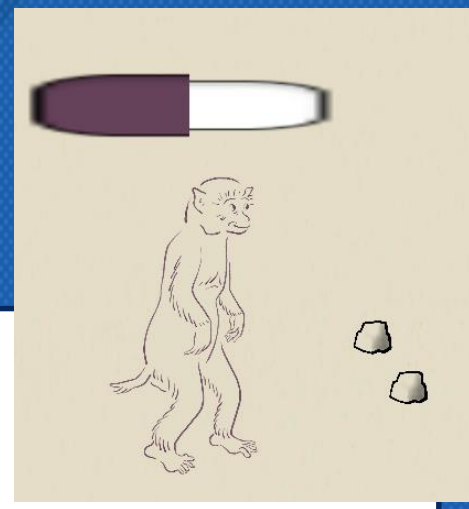
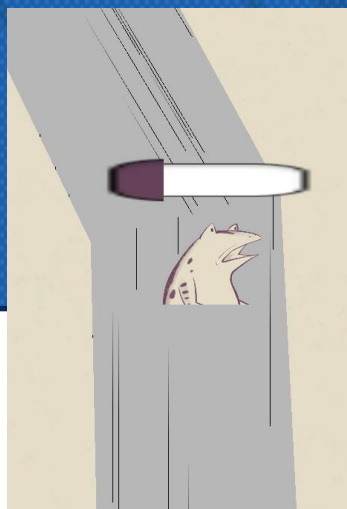
化けた墨絵の特徴を真似ることができる。

兎・・・移動速度上昇。小さな段差を越える。

蛙・・・川を泳ぐ、潜る。

狐・・・オブジェクトに化ける。

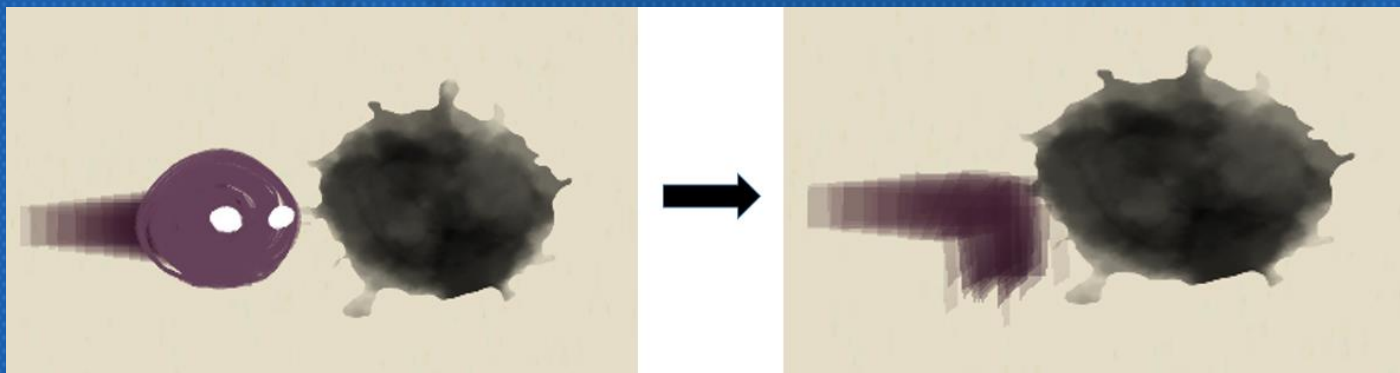
猿・・・石を投げ、敵の注意を引く。



# ギミック：墨潜り、草隠れ

墨潜り：自分が死んだときや敵を倒したときに出現する墨に潜る

草隠れ：マップに点在する草に隠れることができる



# クリア後

リザルト：墨汁で書かれたステージが一枚絵となり鑑賞することができる。  
減点方式による採点が行われる。  
プレイヤーがやられる、敵をつぶすという行為で減点される  
最高額は1億円

