



ターゲット

高難易度アクションが好きな人、敵との戦闘を楽しみたい人

プレイ人数

一人

ゲームの目的

敵を倒した時に得られるメリットを大きくすることで敵との戦闘をしたくなるようなゲームにしたいと考えています。



ゲームクリア・勝利条件

ボスを倒す

ゲームオーバー条件

自分のHPがゼロになる



開発進捗

ゲーム概要の土台は完成し、現在アクションアニメーションを製作中

備考・注意点

今後は

- ・ ステージ
- ・ エフェクト
- ・ 敵AI

を製作予定

3Dモデルはフリーの物を使用



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。

【マウス & キーボード】

WASDキー . . . 移動
マウス移動 . . . 視点変更
Shiftキー . . . 回避
Spaceキー . . . ジャンプ
Ctrlキー . . . ダッシュ
左クリック . . . 弱攻撃
右クリック . . . 強攻撃
Xキー . . . スキル変更
Zキー . . . スキル使用



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。

・ yuulgf

① プランナー

**以降のページに
企画書を追加してください**





Vampire





コンセプト

強い敵と戦いたくなるアクションRPG

従来の課題

高難易度アクションゲームでは、後半に行くに連れて雑魚敵との戦闘のメリットが少なくなる。

①

後半はレベルも十分に
戦うメリットが少ない

インゲーム画面
(追加予定)

②

戦闘は避けて先へ進もう

インゲーム画面
(追加予定)





ゲーム概要

敵を味方にするか 自らの力とするか選べ！

血を与えて味方にする

倒した敵に**自らの血**を与えて
(体力を消費して)、**味方**として
一緒に戦わせることができる。

インゲーム画面
(追加予定)

血を吸って自らの力とする

倒した敵の**血**を吸って、**スキルポイント**
を得ることができる。スキルはレベル
アップや倒したボス特有のものが獲得
できる。

インゲーム画面
(追加予定)



戦いたくなる仕組み

与血or吸血

味方が増える
or
スキルが使える

戦闘の回避

回復アイテムを
温存できる

メリット

戦闘のリスクよりもリターンの方が大きく、戦闘を回避するよりもメリットが大きいいため、自然と敵と戦いたくなる。



ゲームシステム

アクションが上手いほど、 敵が強いほどリターンが大きい！

タイミングよく敵を倒すと・・・

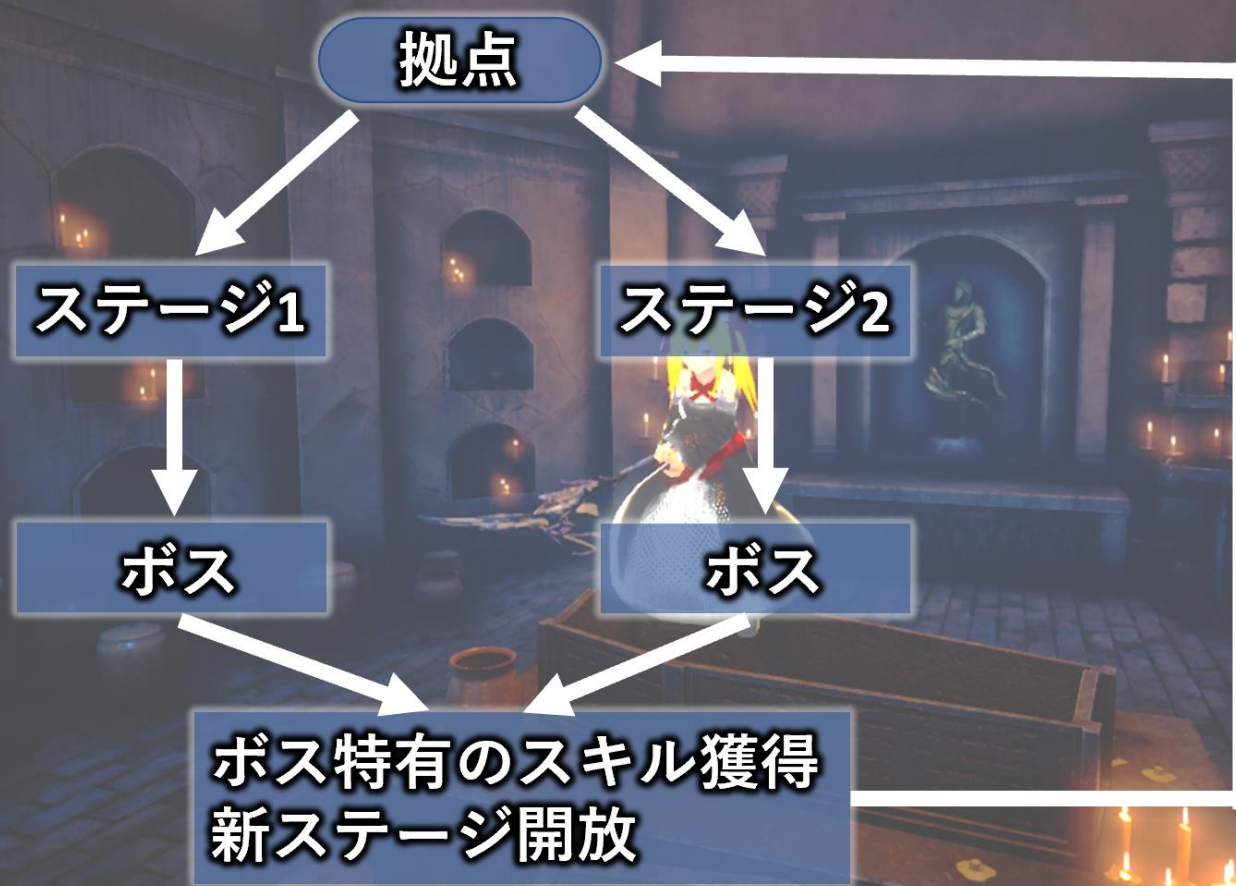
パリーで敵の体勢を崩してから倒すと
与血で消費する体力が減少したり、吸血で
得られるスキルポイント量が増えたりする。

強い敵ほど・・・

強い敵を倒すと、与血で味方に
した時に心強く、また吸血で得
られるスキルポイント量も多い。



ゲームフロー





セールスポイント

敵が**強いほど倒すと大きくなるメリット**

強い敵ほど与血や吸血をした時の効果が大きくなる。また、アクションが上手くなるとさらに得られる効果は大きくなる。結果として強敵であればあるほど、より戦いたくなる。

倒した敵を**味方にできるRPG的要素**

倒した敵を味方として連れて歩ける。強い敵とのバトルアクションを楽しむだけでなく、敵を倒すことで味方にできるというわくわく感も味わうことができる。