

チーム名：フランケンシュタインの最果ての旅.制作委員会
作品タイトル「フランケンシュタインの最果ての旅」



ターゲット

50文字程度

プレイ人数

1人

ゲームの目的

フランケンシュタインを操作し電気を使ってギミックを解きながら活路を開いてイヴを見つけることです



ゲームクリア・勝利条件

イヴの元へたどり着くことを、ゲームクリアになります。

ゲームオーバー条件

フランケンシュタインの持つ電気が体力になります。エネミーに当たりすぎてしまうとエンディングが変わります。



開発進捗

動けなくならないように修正したりしています

備考・注意点

コントローラー操作のみの対応となっております。

また、トロツコを押すことができるのはエネミーのみです。押すことはできますが、引くことができないのでご注意ください。



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。

- 左スティック：移動
- xボタン：ジャンプ
- ボタン：決定、レポートを閉じる
- Rボタン：エネミー限定・押す
- ボタン：電気を入れる
- Lボタン：操作の切り替え



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。

- ・宮崎千優 プランナー
チームリーダー、仕様書制作、アニメーション制作
- ・小池瑛 プランナー
発注書制作、進行管理
- ・半田諒 プログラマー
プログラムリーダー
- ・ミンテッナイン プログラマー
ギミック制作
- ・松本夕奈 プログラマー
エネミー操作関係
- ・萩原滯 プログラマー
ギミック関係
- ・新妻鉄平 プログラマー
プログラマーサポート
- ・リュウハイジ 2Dデザイナー
キャラクター ポスター
- ・有川海斗 プランナー
マッププランニング、資料作成
- ・瀬戸大輝 プログラマー
ギミック制作
- ・鳥海穂菜実 プログラマー
ギミック制作
- ・吉田智哉 プログラマー
ギミック制作
- ・熊倉豊倫 プログラマー
イベント関係
- ・土屋直輝 2Dデザイナー
マップ一部制作、エネミー制作

**以降のページに
企画書を追加してください**



フランケンシュタインの 最果ての旅

The title 'フランケンシュタインの最果ての旅' is written in a large, black, stylized font. The characters are integrated with silhouettes of a character with a topknot and a character with a head-mounted device. A horizontal line is drawn below the title.

企画発表

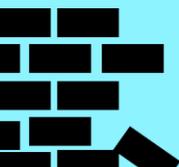
東京デザインテクノロジーセンター専門学校

3年スーパーゲームクリエイター専攻 宮崎千優

担当、企画立案、プロジェクトリーダー

概要

- ジャンル：2Dスクロール謎解きアクション
- プラットフォーム：PC（コントローラーあり）
- プレイ人数：1人
- 開発環境：Unity



もう一人の生命体イヴを探しに最果ての世界へ

Story : 世界が滅亡寸前。ある博士が男と女の生命体を作りました。しかし「イヴ」と呼ばれた女の生命体が不備があったため、失敗作として「最果て」と呼ばれる場所へ捨てられてしまいました。
もう一人の生命体「フランケンシュタイン」は「イヴ」を探しに一人、最果てへと旅に出ました。



君のを見つける最果ての旅。

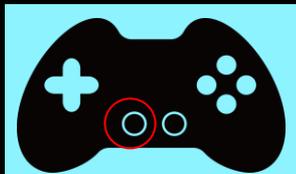
システム

プレイヤーの基本操作

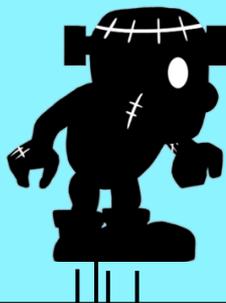
1. 歩く



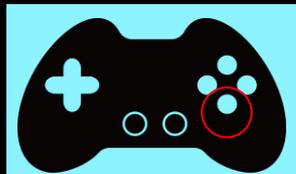
左スティック



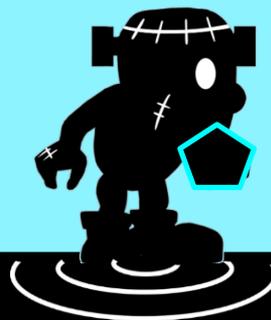
2. ジャンプ



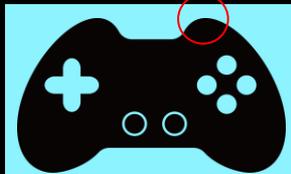
右下のボタン



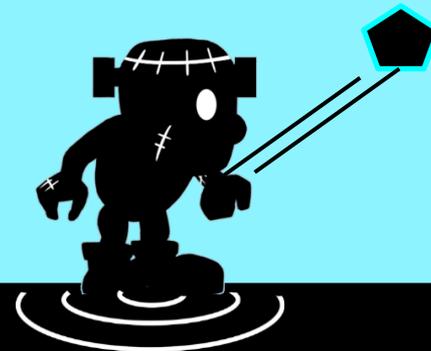
3. 物を持つ



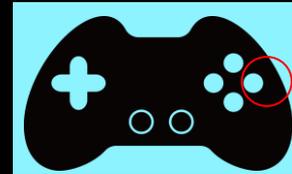
右のRボタン



4. 物を投げる



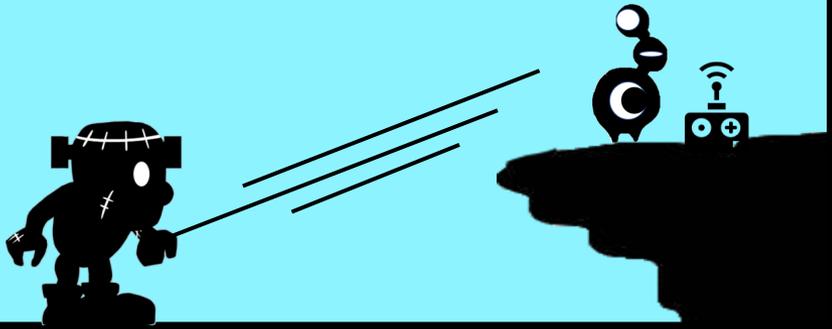
右の右ボタン



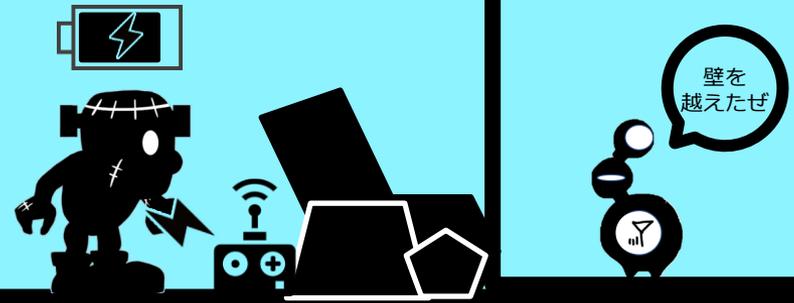
電気を使ったギミックを使って 最果てを進む

塞がれた道を電気や敵を使って行く。

フランケンシュタインと操った敵の操作を
切り替えることができます。
(敵を操作してるときのフランケンはその場で待機しています)



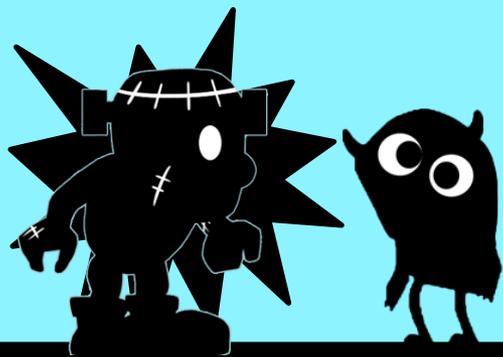
フランケンシュタインがいけない所は
敵の特殊能力を使うといけることがあります。



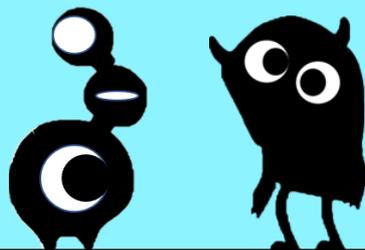
最果てに住まう敵について

最果てには、不思議な生物が住んでいます。

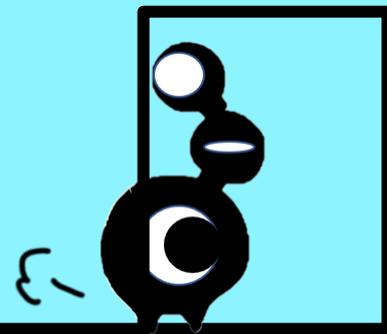
フランケンシュタインを
敵認定して攻撃してきます。



生物同士は、仲間意識を持っているため
敵対はしません。



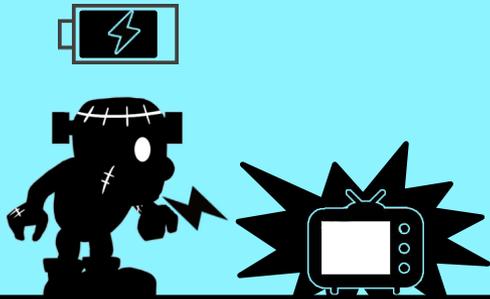
この生物は、壁をすり抜けたり、
自爆したりと種類によって特殊能力を
持っています。



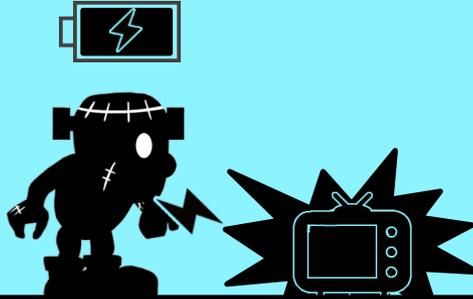
電気の概念について 1

フランケンシュタインは、電気を持っています。

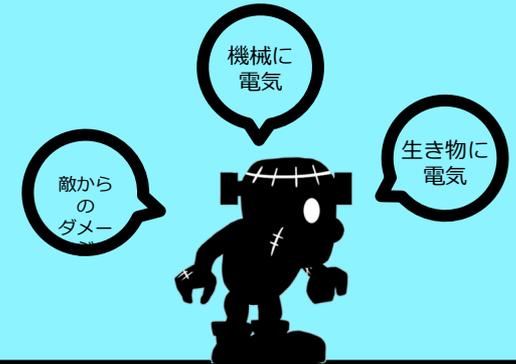
持っている電気を動かない機械に対して
電気を入れると、機械が動きます。
フランケンシュタインの電気は減ります。



また、動いている機械の電気を
入手（体力の回復）することができます。



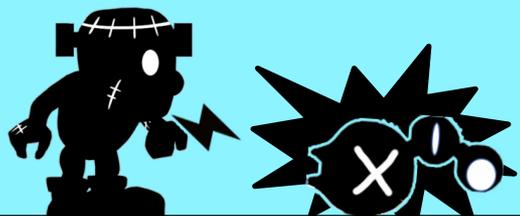
敵に攻撃されると、
電気が漏れてしまいます。



電気の概念について 2

機械以外のものに電気を持っています。

倒した敵は、
電気を入れることができます。



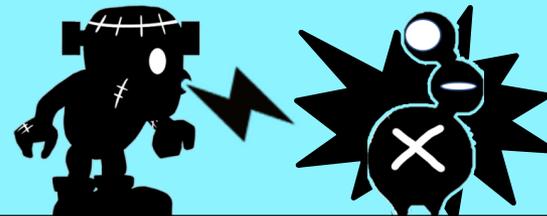
倒した敵に電気を入れると、
操ることができます
(歩くと、常に後ろについてきます)
※切り替え操作で自立しているときは、
フランケンについていくことはありません



電気を入れた敵の
電気の回収もできます。



操った敵が消費した電気は
戻ってこないで注意



最果てと呼ばれる場所について

フランケンシュタインはイヴの辿った痕跡を見つけながら最果てを進んでいきます。
(全部で3マップほどを予定。イヴは、「海と機械の最果て」の機械が捨てられている場所(ゴール)に電気が切れて眠っている状態で見つかります。)

博士の部屋で見つけた、
イヴの最果ての情報検索履歴



ある家の電気を經由して見つけた
まだ新しい検索履歴

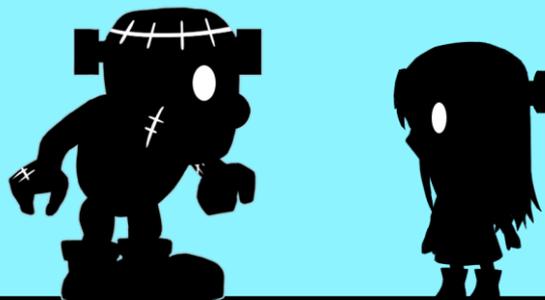


ショッピングモール跡地で見つけた
別商業の検索履歴



イブを見つける & 目覚めさせると ゲームクリア

イブは海と機械の最果の機械が捨てられている場所で、眠っています。
最後は、イヴに電気を入れなくてははいけません。
できる限りの電気を集めて、目覚めさせてください。



フランケンシュタインの電気が少ないまま、イヴを起こすことはできるが
フランケンシュタインが死ぬエンドになります。