

INNOCENT REAPER



START

EXIT

チーム名 : Team Reaper

作品タイトル「INNOCENT REAPER」



ターゲット

可愛いキャラクターとダークファンタジーな世界観、
謎解きとアクションゲームが好きなユーザー。

プレイ人数

1人

ゲームの目的

敵の隙を見極めて魂を奪い、魂の入れ替えで敵を利用しながらギミックを解きステージを攻略して最終的にステージ最奥にいるボスを倒す。



ゲームクリア・勝利条件

魂に干渉するアクションを用いてギミックを解きながらステージを攻略し、ステージ最奥のボスを倒したらゲームクリアです。

ゲームオーバー条件

敵の攻撃やダメージギミックによってダメージを負い、HPがゼロになるとゲームオーバーです。



開発進捗

100%

備考・注意点

このゲームはPC対応でELECOMのコントローラーでプレイ出来ます。（他のコントローラーでもプレイ出来ますが、操作説明時でのボタン配置が異なる可能性があります。）
また、コントローラー裏のボタンをxではなく、Dにしてプレイしてください。



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。

操作方法

- A : 決定/ジャンプ
- B : (ツタを) 掴む/調べる
- X : 魂を奪う
- Y : 魂を与える
- L1 : 所持魂に切り替え
- R1 : ダッシュ
- START : ポーズメニュー





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。

<記入例1>

- ・ 甲子園太郎
 - ①プランナー
 - ②レベルデザイン、進行管理
- ・ 甲子園二郎
 - ①エンジニア
 - ②バトルパートの実装
- ・ 甲子園三郎
 - ①エンジニア
 - ②メニュー画面実装、キャラクター挙動
- ・ 甲子園四郎
 - ①2Dデザイナー
 - ②キャラクターデザイン、UIデザイン
- ・ 甲子園五郎
 - ①3Dデザイナー
 - ②キャラモデリング、モーション



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。

- ・ 笠間 凱
 - ① プランナー
 - ② 企画、レベルデザイン、進行管理、エフェクトデザイン、オブジェクトデザイン、UIデザイン、SEデザイン
- ・ 鈴木 希海
 - ① エンジニア
 - ② プログラム全般の実装
- ・ 下山田 柊人
 - ① 3Dデザイナー
 - ② キャラモデリング、モーション（主人公、ボス、ソルジャーボールモデル）
- ・ 権代 力亜
 - ① 3Dデザイナー
 - ② キャラモデリング、モーション（ソルジャーボールモーション、ビッグボール）
- ・ 齋藤 光希
 - ① エフェクトデザイナー
 - ② エフェクトデザイン
- ・ 檜枝 彩花
 - ① 2Dデザイナー
 - ② キャラクターデザインコンセプト
- ・ 藤波 美月
 - ① 2Dデザイナー
 - ② 背景デザイン

**以降のページに
企画書を追加してください**





無邪気な死神が魂を奪い取る。

INNOCENT REAPER

敵の攻撃を読み
敵を使いこなすスリリング謎解きアクション

タイトル	: イノセントリーパー
ジャンル	: 2D横スクロールアクション
プレイ人数	: 1人
ターゲット層	: キュートなキャラとダークな世界観の アクションゲームが好きなユーザー
企画者	: ゲームクリエイター学科 笠間凱



コンセプト CONCEPT

「奪う」
Rob

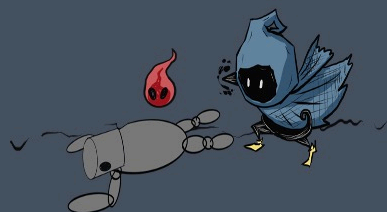
「 魂に干渉する 」

「与える」
Give

①敵が現れたら…



②敵の攻撃をジャンプ&ダッシュで回避

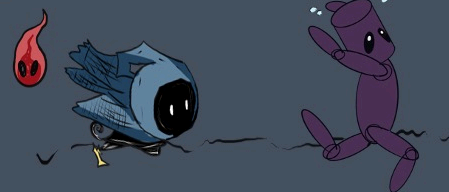
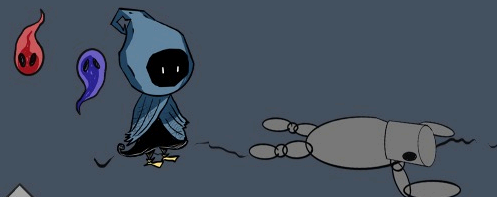


③隙を突いて敵の背中をタッチして魂を奪う

②奪った魂を敵に入れて



①抜け殻になっている敵がいたら…



③敵の行動をコントロールする

このゲームの「面白さ」

主人公には攻撃というアクションは無く、
敵の攻撃の間を見極めて魂を奪い取る緊張感！！
魂の入れ替えを駆使して
敵を利用する謎解きの面白さ！！

— 2 —



ゲーム概要 OUTLINE



「赤色の魂」

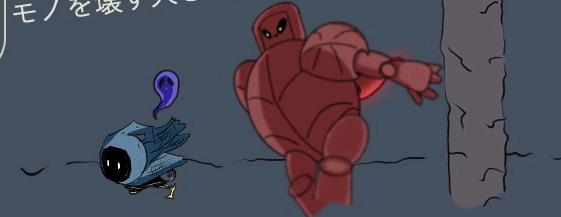
赤色の魂が入っている敵は
プレイヤーを見つけると
プレイヤーに向かって攻撃してくる。



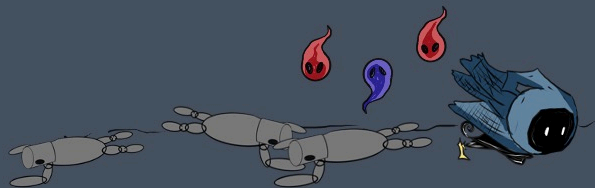
「青色の魂」

青色の魂が入っている敵は
プレイヤーを見つけると
プレイヤーから離れるように逃げる。

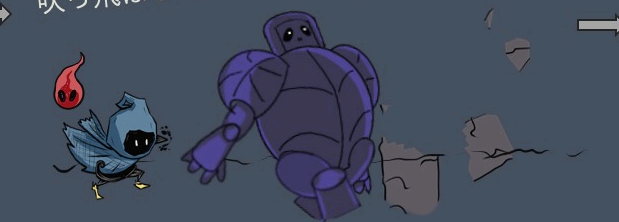
モノを壊す大きい敵が出てきたら…



魂を入れ替えて壁も敵も
吹っ飛ばしてもらおう！



①敵の攻撃を避け、魂を奪いまくる。



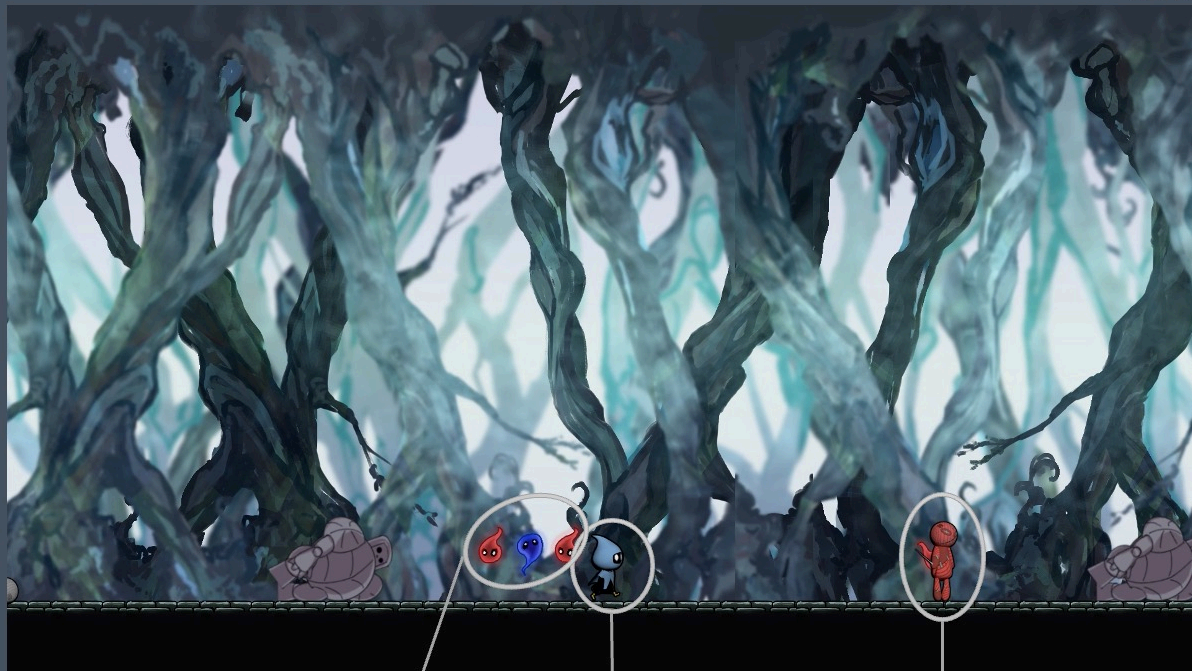
②敵の魂を入れ替えてステージを進む。



③ステージの奥にいるボスを倒そう！



ゲーム画面 SCREEN



HP & 獲得した魂を表示

キャラクター

敵キャラ

魂の切り替え

移動

ダッシュ

魂を奪う

魂を与える

決定/調べる

キャンセル/
ジャンプ

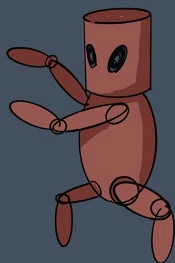
上/下を見る

操作説明	
START : ポーズメニュー	
L1 : 魂の切り替え	B : 決定/調べる
R1 : ダッシュ	A : キャンセル/ ジャンプ
L : 移動	X : 魂を奪う
R : 上/下を見る	Y : 魂を与える



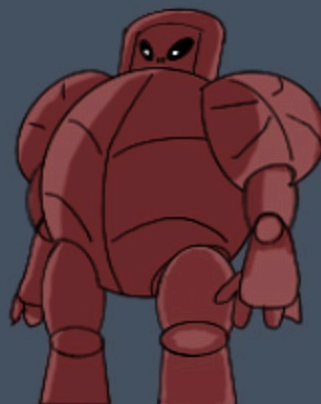
敵の種類 ENEMY

敵の特性を理解



ドールソルジャー

プレイヤーを見つけると突進してくる。



ビッグドール

プレイヤーを見つけると突進してくる。
動きが遅く、壊せる壁や岩を突進して壊すことができる。



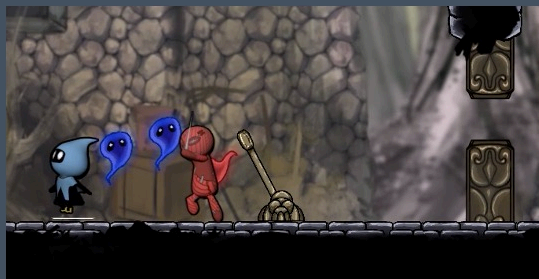
クロウドール

プレイヤーを見つけると両手の鉤爪で切りつけている。
動きが早く、ロープなどを切ることができる。



ステージギミック GIMMICK

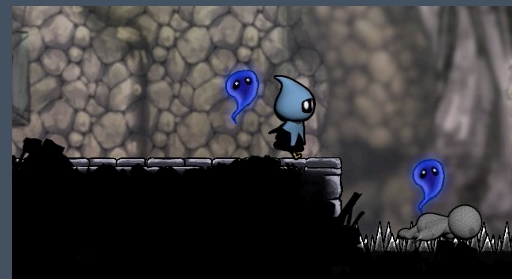
敵を利用して謎を解く



敵にレバーを攻撃させて
ドア開けてもらおう。

▼他に考えられるギミック

- ・ 敵を錘にするシーソーや天秤のような物
- ・ ロープを切って解決するようなギミック



通常なら届かない場所も
敵を足場にして進む。



設定 WORLD & 補足 SUPPLEMENT

▼ストーリー

封印されていた死神が復活。
しかし、復活したのは無知で無邪気な
子供の死神だった。
人形の王国の住民たちは復活した死神
を再び封印するために勢力を上げる。
子供の死神は、遊ぶように冒険しなが
ら自分の中の狂気的な部分を知ってい
く。

▼ボリューム感

夏期制作では、横スクロールの
2〜3ステージ+ボス戦を予定。
5分前後ぐらいの体験版のようなボ
リューム。

企画の構想では、メトロイトヴァニア
型、面クリア型の流れを想定。



▼勝利・敗北条件

勝利条件は、
最後のステージのボスを倒すこと。

敗北条件は、
HPがゼロになること。

▼ギミック・敵の数

現時点の段階で
最低限実装するものと、
余裕があれば実装したいものを分
けていますが、
チーム結成後、要相談によって決
めたいと思っています。