



ゲームジャンル：育成ノベル
プラットフォーム：switch、Steam、PC、
iOS
対象年齢：10代～20代

風前灯火



ターゲット

主に10代～20代 創造することが好きな人

プレイ人数

1人

ゲームの目的

作品を作る、創作を知る、自分の手でキャラクターを作り上げる。
創作の楽しさを知り、創作意欲を高める。
自分が作った作品への評価を受ける。



ゲームクリア・勝利条件

キャラクターが育ち切るか、プレイヤーが満足した時点で「作品」を世に出す。その「作品」への評価でプレイヤーランクや今後の活動に影響を及ぼす。

ゲームオーバー条件

「作品」を作る際に、作品を傷つけたり
「作品」を世に出して評価を受けた際に、悪評や批判を受けることによりプレイヤーランクが下がり、今後の活動に悪影響を及ぼす。
結果、作家としての活動が出来なくなるとゲームオーバーとなる。



開発進捗

30%

備考・注意点

企画書部分がいまだに迷っていてかけてないです。
デモが作れたらと考えていたがあまり現実的ではないです。

サムネイルはイメージです。
ゲーム内に登場するキャラクターではありません。



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。

PCはほとんどクリック操作、スマホはタップ
コントローラー操作は画像作成中



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。

・ 風前灯火

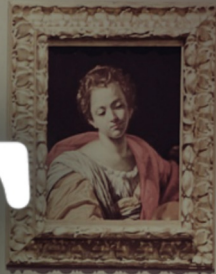
①プランナー・デザイナー

②企画書制作・企画書用画像制作・キャラクターデザイン

**以降のページに
企画書を追加してください**



TORANT



「自分の分身ともパートナーともいえる作品を作る」

【TORANT→NOTART】

あらゆる美術作品には、『作者』が詰まっている。

それは作者が吹き込んだ息吹を受けて命が宿ったキャラクターとなり、作者の前に現れます。

彼らは【生きている】=【アートではない】という矛盾を持っています。

【キャラクターは作品に、作品は展示され】

いかなる美術作品も、批評されて【完成】となる。

キャラクターは作品として展示され、様々な批評を受けてはじめて【アート】として完成するのです。

【アート】は、賞賛を受け、高額で売られ、世界に名を残すこともあれば悪評を受け、捨てられ、誰にも知られず死んでいくこともあります。