



チーム名：LUDENS

作品タイトル「SAPIENS」



# ターゲット

ストラテジーゲームをプレイしたことがない老若男女。少し頭を使いたい人向けのアプリ。

# プレイ人数

1人

# ゲームの目的

ゲームアプリで頭を使うアプリが少なかったからです。  
考えてクリアできた時の達成感や爽快感を味わってほしいです！



## ゲームクリア・勝利条件

キャラクター（サピー）を一定数以上ゴール（新居）に連れて行くことができればクリアです。  
使うツールの数が少ないほどより高いスコアでクリアできます。

## ゲームオーバー条件

サピーが何体もゴールできないとゲームオーバーとなります。



## 開発進捗

β版が11月末に完成予定で年内にはリリースする予定です。

## 備考・注意点

言葉をあまり使わないゲームなので日本だけではなく他の国にも配信しようと考えています。  
それに伴い日本語版は問題ないのですが、他の言語ではチグハグな表現になってしまう可能性があります。





# 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。

歩いているサピーにツールをドラックアンドドロップすることで障害を取り除くことができます。例えば泳げないサピーの目の前に川が流れているならば、サピーにロープを持たせてあげることで川を無事に渡ることができます。後はサピーの歩くスピードやサピーの家から出てくる間隔を変えることができるのでタイミングを操作することができます。操作は主にこの二つしかないですが使うツールの回数を減らすために、どのツールを持っていくか（4つしか持っていけない）、どのタイミングでツールをサピーに持たせるかを考えなければ良いスコアは叩き出せません。ここがSAPIENSのミソです！



# 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。

- ・ 朝田隼平 : リーダー
- ・ 板橋佳汰 : プランナー
- ・ 遠藤輝人 : エンジニア
- ・ 宋亜成 : エンジニア
- ・ 住江祐哉 : エンジニア
- ・ 白石有紗 : デザイナー (背景)
- ・ 西尾夏央里 : デザイナー (キャラクター)
- ・ 吉川水紀 : デザイナー (UI)

# **SAPIENS**

# **企画概要書**

**発表者：朝田隼平**

# SAPIENS

tap to start



直感的な操作でユーザーに  
爽快感と達成感を与える！





# SAPIENS基本要件①

---

- ・プラットフォーム

- ・ ios
- ・ android



- ・開発エンジン

- ・ UE4

- ・開発期間

**2021/10/31にベータ版完成  
(開発期間3か月)**



**UNREAL  
ENGINE**



# SAPIENS基本要件②

- ・ 目標

- ① 仮に全機能実装できなかったとしてもリリースする
- ② ストラテジー分野でランキングに入る！

- ・ ジャンル

2Dパズルアクションゲーム（アングリーバード、にゃんこ大戦争など）

- ・ ターゲット

謎解き、SRPGといった少し頭を使うゲームが好きなユーザー

- ・ モチーフ

レミングス、ピクミン、マリオ&ドンキーなど



ENDW



# SAPIENSの世界観

---

## <ストーリー>

サピーは原始人です。

サピーはより良い住居を求めて時代や場所を超えて移動し続けます。

サピーに上手く道具を与え、新しい住居まで導きましょう。



## <デザイン>

サピーは**愛着を持ってもらえるようなキャラ**を目指しました。

建物や背景は少し鮮やかめで、敵はpepoと同じ解析度です。

## <UI>

フォント：にくまるフォント

ボタン：角丸

**ほっこりするような世界観**をイメージしました。

# SAPIENSのルール



- ①サピエの一定数がゴールにたどり着けばクリア！
- ②サピエが定期的に現れて右に進む(ぶつかると左に)
- ③ユーザーはサピエに道具を与えることができる



ALL IN!



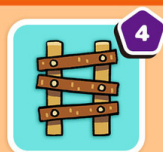


# SAPIENSのゲーム性①



①直感的な操作で障害を取り除いていく→**達成感**

②ゴールまでの道のりが整備されたらALL INボタンを  
押し、サピを一斉に投入→**爽快感**





# SAPIENSのゲーム性②



- ① サピーがゴールするたびにスコアが加算される。
- ② クリアした際の残りのコストに応じてさらにスコアが加算される。

# SAPIENSの面白さ

ズバリ、

**『ゲームが始まるまでの準備』**です

- ①どの道具を持っていくか
- ②道具のレベルをいくつにするか
- ③サピーのレベルをいくつにするか
- ①,②,③をステージに合わせて考えなければなりません

レベルの上げ下げには**星が必要**ですが、  
ゲームを上手くクリアしないと星は多くもらえません…

ごり押しで何とかならないのがSAPIENSの面白いところです！



# SAPIENSの集金方法

①ステージの購入

②リワード広告（星を補填）

この二つで開発費を回収して黒字までもっていきたい！

道具を強化すると星を失い、解体するとある程度星を取り戻せます。  
しかしそうすると本来持っていたはずの星の数が減ってしまうので、  
**リワード広告**を見ることでそれを補填します。

なので広告を見まくったからといって  
星の数が一気に増えるというわけではありません  
※ゲームレベルの担保



