



チーム名 : Take It.

作品タイトル「Romance Dawn」



ターゲット

マニアックなゲームが好きなPCゲーマー。謎を探るのが好きな人

プレイ人数

1人

ゲームの目的

言語を解読し、この星に何があったか知ること



ゲームクリア・勝利条件

言語を解読し、惑星の謎を解き明かし、惑星から脱出できればゲームクリア

ゲームオーバー条件

敵の攻撃や落下、その他の要因でダメージを受けてHPが0になるとゲームオーバー



開発進捗

コンセプトアートの質を上げました

備考・注意点

企画書のみでの提出になります



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。

移動(前左後右) :	WASD
ジャンプ :	Space
インベントリ :	E
インタラクト :	左クリック
辞書・メモ :	右クリック



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。

- ・ 和紙
 - ① プランナー
 - ② サムネイル制作、企画書内資料作成、企画書のおおよそ全て
- ・ 長谷川幹太
 - ① 言語学監修
 - ② オリジナル言語の制作

**以降のページに
企画書を追加してください**

コンセプト

Romance Dawn



コンセプト

未知の言葉を解き明かせ

つつい見えてしまいたくなる意味深なオブジェクトによって刺激されるプレイヤーの興味。

そこに刻まれる言葉を解読することで理解できる伝説や過去の想い。

そこから導かれる好奇心がプレイヤーを冒険へと誘う。

発見と興味、理解と好奇心の螺旋が、
冒険における高揚とカタルシスを断続的に与え続ける。

ストーリー

宇宙航海時代が到達して幾星霜、
アナタは冒険家として謎に包まれた惑星に降り立ち、滅びた文明と先駆者達の記録を発見する。
あふれんばかりの危険とロマンを携えて、広がる水平線。
なぜ、この星の文明は滅びたのか、
先駆者達に何が起きたのか、
この星の果てには何が広がっているのか、
謎を解き明かすための冒険が、今、始まる。

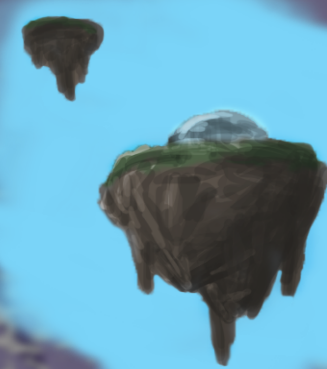


PoI(Point of Interest)

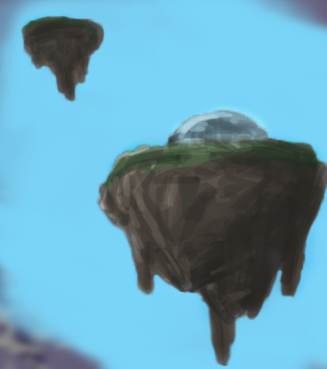
危険で、魅力的で、そして謎に満ちた、興味をそそられるロケーション



赤い草原に佇む謎の人工物



巨大海洋生物の背に打ち付けられた鐘
誰がどのような目的でこの鐘を付けたのだろうか

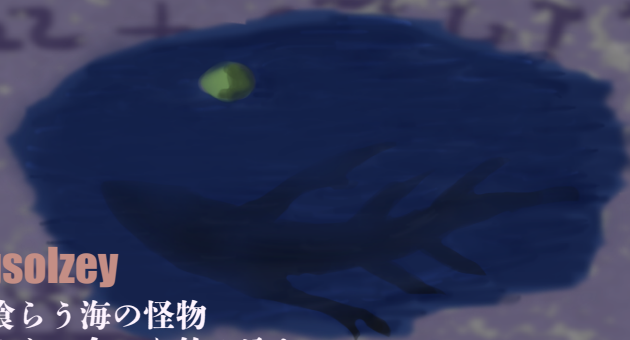


遙か上空に浮かぶ島々
ガラスドームのようなものが見える

脅威

Devogsolzey

島すら喰らう海の怪物
上を通るもの全てを飲み込む



Devogkelzey

硬い殻を持つハンター。
上空から近づき、獲物を捕食する

Gebudiskelfey

巨大な竜巻。原生の巨大海洋生物すら
巻き上げる



プレイヤーの行く手を邪魔する脅威達。

PoI にたどり着くにはこれらの脅威を乗り越える必要がある。

彼らへの対処法は、この星の住民たちが知っているだろう。

言語

このゲーム最大の特徴、それはプレイヤーが冒険に繰り出す惑星にいた種族が使っていた言語を**解説**する事である。

言語は言葉を構成する。言葉から紡がれる文章には想いや知恵、物語が残っている。

このゲームでは言語を解説することでのいわゆる攻略情報と一種のストーリーラインを集めることとなる。攻略情報とは前述の脅威や、行き方の分からない PoI への到達方法等である。

ストーリーラインは彼らと先駆者の交流、そして彼らが滅亡するまでの物語である。後者はこのゲームを進めていく上での目的となる。

言語解説にはパターンの収集が重要である。プレイヤーは PoI を訪れパターン収集をすることになるが、そのとっかかりとして、先駆者と原住民の交流が登場する。パイオニアが提供する固有名詞や、解説した文法、記録などが序盤における言語解説の手引きとなるはずだ。

前ページの脅威の名前から推測できることがある。推測してほしい。

言語解読

まずは言語が記された資料を探すことになる。

資料は大きく分けて2つ。先駆者のログと原住民の石碑だ。

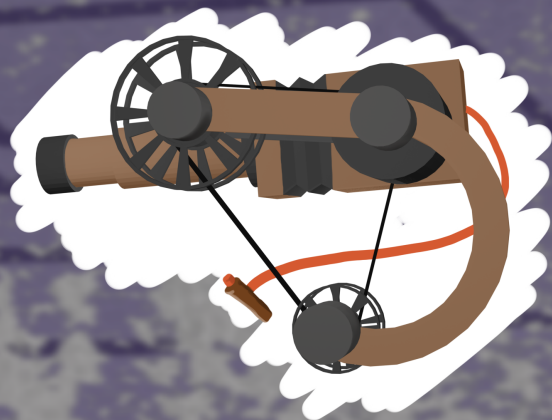
先駆者の中には言語に詳しい人間もいて、言語解読の為の大きなヒントとなる。

また、彼らと原住民との間で行われた交流もこの星を理解する為のヒントになるだろう。

しかし、先駆者のログは経年劣化で破損しており、一部の情報しか読み取る事が出来ない。

石碑には完全な情報が刻まれている。ただし、それを読むのは容易ではない。知らない語彙と文法ばかりだからだ。

資料は宇宙服に装備された Lang.inc 製のトランスリール©で再生できる。また、カメラモードにすることでリアルタイムに、もしくは写真を撮ることで石碑を解析できる。



言語解読

言語解読画面では視界
(もしくは画像)内の
文字を解読し、音を
起こしてくれる。

右の辞書を参考に、
下の画面に自由に文を
書ける。また、写真を
撮った場合、その撮影
地点なども記録される

Handwritten text in a stylized script, possibly representing a word or phrase.

Gebdiskelfy

>serch Kel
Dekelzy
:上から喰らうもの
>serch fy
完全一致なし
部分一致
zy:から
>

Gebdis 上 から(に關係する言葉) 他自由記述…最終的に訳文



物語

このゲームの報酬として提供される物語。この物語のテーマは「恋慕 (Romance)」と「夜明け (Dawn)」である。

プレイヤーは「冒険 (Romance)」の過程でこの物語を知ることになる。

まず先駆者がこの惑星に不時着した事、原住民と交流した事、そして帰還船を作り、それが不自然に墜落した事を知る。

それがなぜなのか、何が目的だったのか、原住民は悪なのか、ではなぜあんなにも仲良くしてたのか、

様々な疑問が浮かび上がる。

石碑は語る。懺悔を。

石碑の内容は時に原住民に対してのミスリードを与える。しかし、言語を解読するにつれ全く別の表現に変わる。

知識の光が夜に葬り去られた物語を徐々に照らしていくのがこのゲームの本質である。