

星と希望の チャイルドウォーズ

- 僕らは戦う、人間の世界を取り戻すために -

企画概要書

プラットフォーム：PC

ジャンル：シューティングアクション

ターゲット：10代後半～20代後半

プレイ人数：1人～

北海道情報専門学校 Team:Execute

ゲーム概要

機械生命体に支配されたスチームパンクの世界で少年少女が武器を手に倒しまくる、周回フィールド型のFPSシューティングアクションゲーム！
制限時間内に、周りにいる機械生命体を倒しながらボスを追いかけて討伐せよ。



コンセプト

「限られた資源と時間の中で倒しまくって追い詰める」

資源が少ない世界の中で、資源を頭に入れながら戦う思考力を体感。
また、逃げ回るボスを支援するかのようになりくる機械生命体を時間内に倒さないといけない焦りと、ボスを追い詰めて討伐した時の達成感を体感することができる。



フィールドにコウア

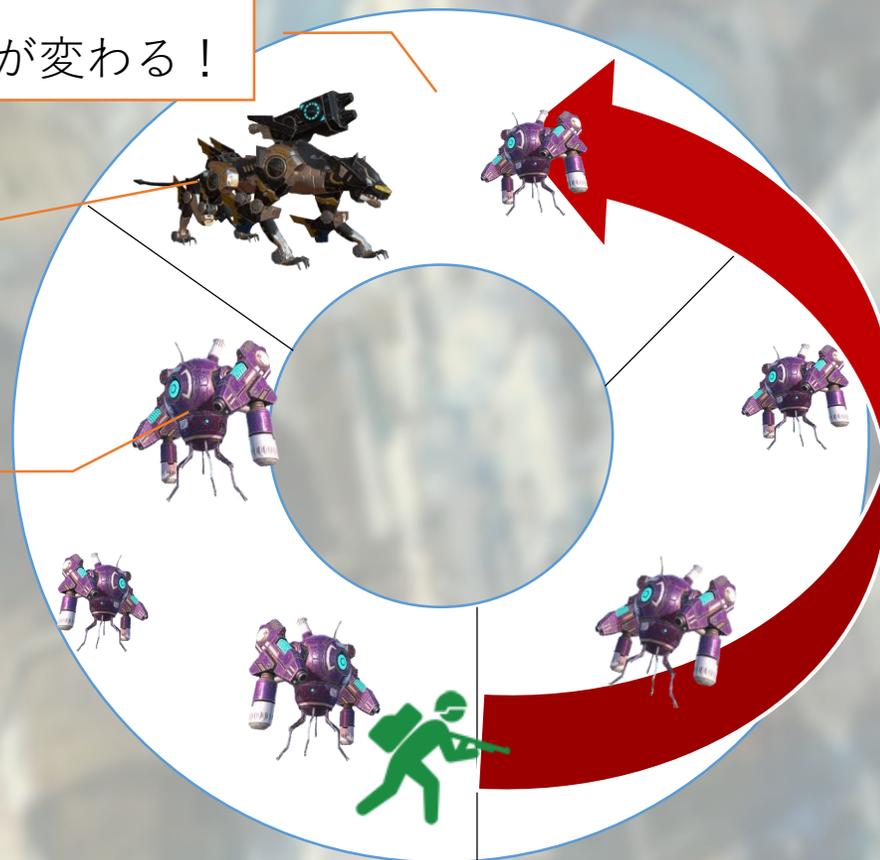
1プレイで3エリアを駆け巡る周回制！

エリアごとに
風景・出現する敵が変わる！

1プレイに1体ボスが存在。
一定時間経過するとボスが逃げてしまう。

ボスが逃げてしまうと
周りの敵が復活する。

まるで鬼ごっこを
しているような感覚！？



武器を駆使して戦う

武器は2つまで装備可能。
自分のプレイしやすい武器で戦闘せよ。

接近攻撃

- ・ ナイフ
 - ・ ナックル
- など

両方に特化した武器

- ・ 銃剣
 - ・ アームキャノン
- など

射撃攻撃

- ・ ハンドガン
- ・ ショットガン
- ・ サブマシンガン
- ・ アサルトライフル

攻撃のメリット・デメリット

- ・ 銃弾の消費が無い
- ・ 攻撃力が高い
- ・ 攻撃を受けやすい

- ・ 攻撃速度が速い
- ・ 攻撃力が低い
- ・ 銃弾の消費が多い

プレイヤーの能力

資源の関係上、初期で所持している銃弾が少ない…



倒すと、機械生命体から銃弾が生成される。
このドロップした銃弾で補充をしよう！

※銃弾が無くなり、
近接攻撃しか出来なくなっても
倒せばドロップします。

持っている銃弾が多すぎて手持ちに入らない…

MAX



ダメージを受けずに撃ち続けると
少しずつ攻撃速度が上昇していく！



最終的に、
無双状態を体験！？

ヤバい…
これ以上持てない…

とりあえず撃っておいて
攻撃速度を上げながら
手持ちを空けるか！

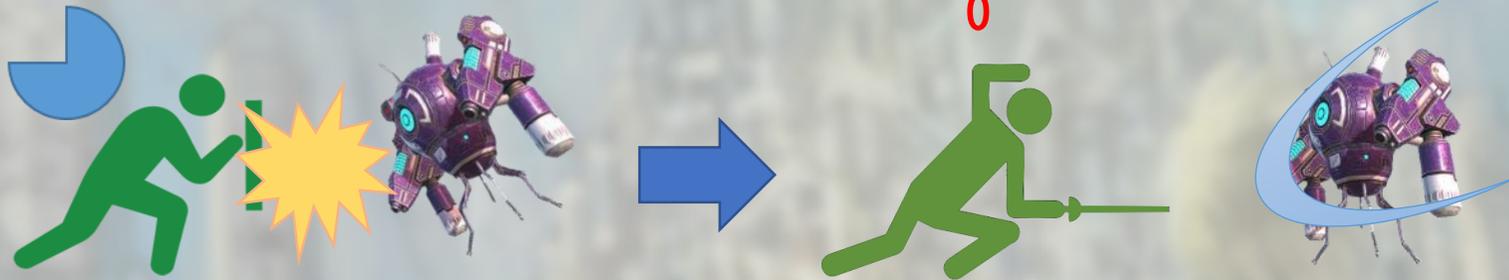
ダメージを受けずに撃ち続けると
少しずつ攻撃速度が上昇していく！

最終的に、
無双状態を体験！？

ガードとカウンター

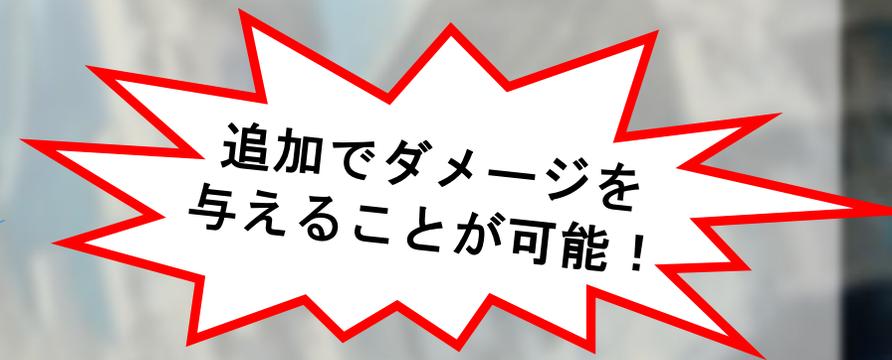
敵の攻撃に対して上手くガードをすると「カウンター」が発生！

GUARD!



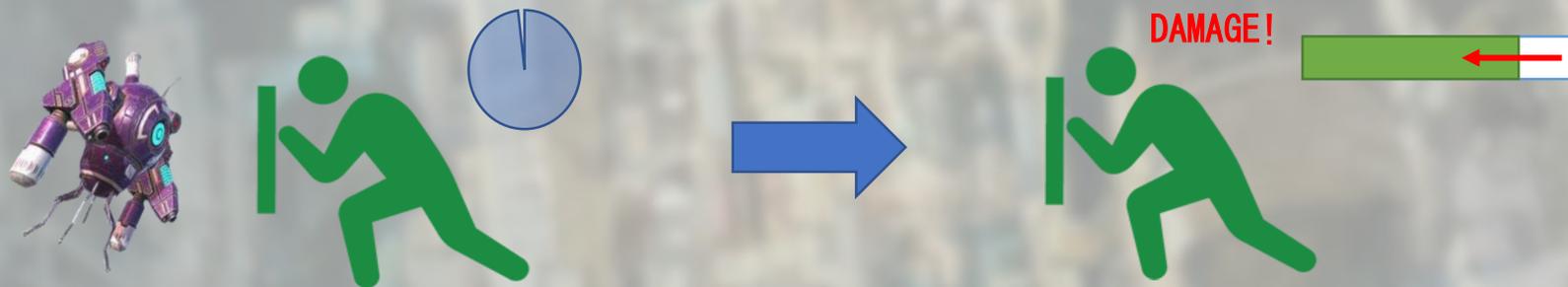
一定時間内に
ガードを成功すると…

カウンター！
ダメージが無効になる！



ゲージの時間内にガードをしない場合…

カウンターに移行せず、
そのままガード→ダメージが入ってしまう…



うまく見極めて反撃せよ！

本ゲームの敵<機械生命体>について

機種によって攻撃方法が違う機械生命体が登場

- 近接も射撃もできる機械生命体
- 近接か射撃のみの攻撃を行う機械生命体



攻撃速度を上げたり、敵に応じた攻撃方法で戦え！

プレイヤーの攻撃によっては感電し、攻撃できなくなる



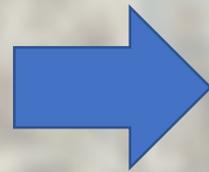
チャンスを狙って
倒しまくれ！

機械生命体のボスについて

1ステージに1体存在するボスは、臆病であるため一定時間で逃げてしまい、周りの機械生命体を復活させてプレイヤーを追い詰める。制限時間内に周りの機械生命体を倒しながら、別のエリアへと逃げ回るボスを討伐せよ。

一定時間を過ぎると…

別のエリアへ移動してしまう



!!



よし、倒せる！

あ、逃げられた！
時間ロスしたくないのに…
すぐに探して追いかけてよう！

感情フロー

よし！
やっと倒したぞ！

ボス発見！
早めに倒そう…！

やっとボス見つけた！
時間ないし、
ここで終わらせる！

銃弾が少ない…
敵を倒して
何とかしよう。

ああっ、クソっ！
逃げられた！
また1から
探さないと…

初段階の銃弾不足による不安や
迫る時間による焦りから、
最終的に何度も追いかけて倒したことによる
達成感を体感して欲しい