



チーム名：フォーチュンギア  
作品タイトル「Duoblem」



# ターゲット

- ・ パズルアクションゲームが好きな人
- ・ 複雑なパズルを解いた快感を味わいたい人

# プレイ人数

1人

# ゲームの目的

ステージ内にある鍵を全て集めて、捕らわれている仲間を救い出すこと。



## ゲームクリア・勝利条件

ステージ内にある鍵を全て回収できたらゲームクリア。

## ゲームオーバー条件

敵に触れてしまうとゲームオーバー。



## 開発進捗

ゲーム完成(開発期間3ヶ月)

## 備考・注意点

特にございません。



# 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。



**画面切り替え**

LB RB

LB・RB同時押し



ステージ全体を見られる!

**ブロックの回転**

LB RB

左回転 右回転



置きたい角度に変えられる!

**操作ブロック切り替え**



回収したブロック赤・青のどちらを操作するか選択しよう!!

**キャラクターの移動**

横移動 のぼる



スティック横 スティック上

左スティックを倒した方向に移動する!

**ブロック回収**



じエロと異なる色のブロックを回収できる!

**ブロック設置**



キャラクターの足場となるように設置しよう!

**操作説明**



# 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。

- ・ 大石貴暢：企画書作成
- ・ 朝倉洋志：企画書内イラスト作成

**以降のページに  
企画書を追加してください**





# Diabolle in Draught

プラットフォーム  
PC

ターゲット  
パズルアクション  
ゲームが好きな人

プレイ人数  
1人

ジャンル  
パズルアクション



## コンセプト

プレイヤーに最も楽しんでほしいことは…

# 複雑なパズルを解いた時の達成感

### 上下を同時に見る複雑さ

このゲームは  
シンクロして動く  
2体のピエロを操作!



足場がなくても…

片方が登ると  
もう片方も登る!



「難問を解くことができた!」

という達成感を味わおう!!!

### ピエロとブロックの 特殊な関係による複雑さ



1/7



## ゲーム概要

ブロックをピエロの足場になるように  
設置してステージ内にある鍵すべて回収しよう!



キャラクターの上下が反転する  
新感覚パズルアクションゲーム

ゲーム画面イメージ



ピエロとブロックの  
特殊な関係



ピエロは自分と反対の色の  
ブロックにのみ接触と回収が可能!!



システム

このゲームの肝

# メビウスレール?!

ステージ端へ進むとレールを  
伝ってピエロの上下が反転する!

3/7

触れない...



触れる!



触れなかったブロックがピエロの  
上下が反転したことで触れるように!!



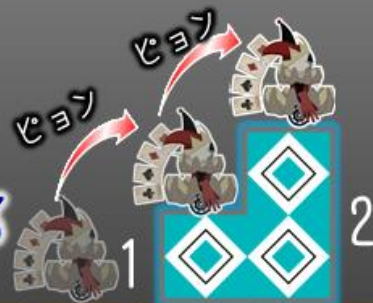
## アクション

### 横移動



※ピエロ達は同じ方向に同じ距離移動する

### 登る



1段の高さまで  
登ることができる  
※片方が登るともう片方も登る

### ブロック回収

接触したブロックを回収!



※自分と反対の色のブロックのみ回収可能

### ブロック設置



回収したブロックを  
足場となるように設置!!

※回転させて設置できる



面白さ

ステージ内の形と回収設置可能ブロックの形を  
考えて組み合わせるのが楽しい!

どうやって取ろう...



獲得!!

5/7

複雑さを乗り越え  
パズルが解けた達成感は格別!!





広がり

ブロック回転による組み合わせ

この配置では...



時計回りに回転



登れない...



登れる!!

回転させて配置することで  
ピエロが登れるように!!

トランポリン



ぴょーん!



高い場所へ  
ジャンプできる!

ゴーストブロック



接触してしまうと  
ゲームオーバー...



分析

## ターゲット：日本ゲーム大賞審査員

「なぜパズルアクションゲームなのか？」

・パズルアクションの長所と短所について

長所：面白さが早く伝わる・レベルデザインがしやすい・目的が明確  
特徴が出しやすい・操作が短時間で理解できる

短所：1度クリアすると解き方がわかり、飽きてしまうので  
何度も遊ぶには向かない

2020年は427作品の応募があり、1次審査である動画審査を  
通過した95作品が実際にプレイしてもらえる。（2021年は498から99）  
丸一日審査してもらったとしても1440分。

1440分÷95作品=約15.2分

審査員も大勢いるので一概には言えませんが1作品の審査時間は間違いなく短い。  
つまり短い時間で面白いと思える作品の評価が高くなるため  
パズルアクションゲームの短所が消え、長所だけが生きるので

**パズルアクションゲームは日本ゲーム大賞にうってつけ!!**

7/7