



*SURVIVE*  
*SUPERESSE*

# 目次

- P3 基本情報
- P4 コンセプト
- P5 ゲーム概要
- P6 画面イメージ
- P7 ゲームの特徴①
- P8 ゲームの特徴②
- P9 ゲームの特徴③
- P10 世界設定・ストーリー
- P11 操作方法
- P12 セールスポイント

## ■ 基本情報

ジャンル : 暗闇FPS  
プレイ人数 : 1 2 人  
対応機種 : switch  
ターゲット : 10~30中盤

コンセプト

暗闇の中で最小限の動きで殺れ

どうやって生き残る？

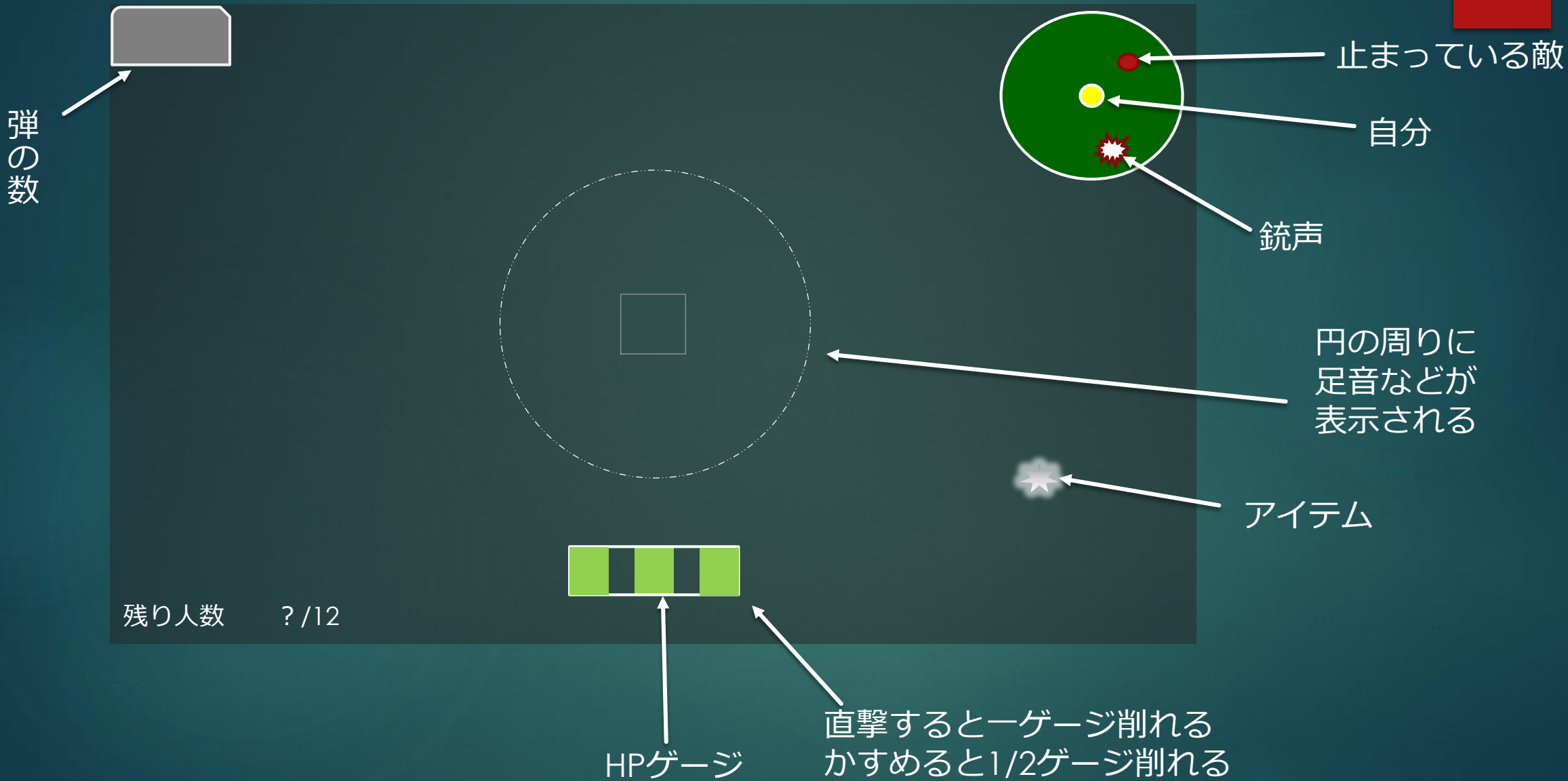
～やるか隠れるか～

## ゲーム概要

# バトルロワイヤル

- 止まらない  
止まると相手のミニマップに赤で表示される
- なるべく音をたてない  
足音や銃声で位置がわかってしまう  
フィールドは広くない
- 弾の数は増えない  
敵の死体からは拾えない（弾の数は50発）

# 画面イメージ



## ゲームの特徴①

- ・ 徐々に視界が晴れる
  - ・ 残り人数が減ることにより視認出来るようになる
    - ・ 時間経過でも見えるようになる
    - ・ 最大の視界の広さは10メートルくらい

## ゲームの特徴②

- 落ちているアイテムで優位に立つ
- ノーマルアイテム
- 敵の影が5秒間みえる
- 銃声の範囲が半分になる
- 足音がなくなる
- レアアイテム
- HP回復（1ゲージ分）
- アーマー（ダメージが半分になる）
- 全員に全員の影が10秒みえる  
この中からランダムで決まる



## ゲームの特徴③

- キャラクターにはそれぞれ特殊アビリティがある  
基本的に1分の間だけ発動できる
- 2つの地雷の設置（威力はHPの1ゲージ分）少し光っている
- 1つおとりの設置（マップに表示される）
- 1発で倒せる弾を5発もらえる
- 30秒死なない  
などがある

(クールタイム有)

## 世界観

今の時代から年月がたち  
海が干上がり多くの生物が死滅した世界  
生き残った生物たちは  
どうやって生き残っていくか考えていた

## ストーリー

生き残った生物たちで協力し  
ほかの星に移住出来るようになった  
しかし、その移住方法には人数制限があった  
(だいたい生物グループ1つ分)  
一人の長が「戦って決めよう」と言いその意見に賛成した  
そしてその夜突如長同士の殺し合いが起こった  
それを止め、次の夜にバトルロワイヤルで決めることに決定した  
そのグループの長たちが生き残りをかけて  
その座を奪い合う戦いが始まる

L:キャラアビリティ  
ZL:照準 (狙う)

左スティック  
OR  
十字キー  
移動



ZR・R:射つ  
A:アイテム  
B:しゃがむ→ほふく前進  
Y:射つ (0になるとリロード)  
X:アイテム取得  
右スティック:  
視点移動

# セールスポイント

- 人によってプレイスタイルが大きく変わる戦略性
- AIM力より情報収集能力のほうが大事
- アイテムを拾えるかが勝利のカギ