

龍ノ帰路 ～Dragon way home～

崎谷 政一

チーム名:サーキーハウス

作品タイトル「龍ノ帰路～Dragon way home～」



ターゲット

10～20代

プレイ人数

1人

ゲームの目的

記憶を取り戻した主人公が旅に出て本来の故郷へと帰ること。
カードを集めてフィールドを突破すること。



ゲームクリア・勝利条件

手持ちのカードが無くなる前に10回フィールドをクリアする。

ゲームオーバー条件

10回フィールドをクリアする前に手持ちのカードが無くなる。



開発進捗

企画書のみ・70%

備考・注意点

企画書のための応募でゲーム制作予定はいまのところございません。



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。

Aボタン: 決定・会話

Bボタン: キャンセル・戻る・カードセット

Xボタン: メニュー

Yボタン: セットしたカードの使用

Rボタン・ZRボタン: カード選択をひとつ右にずらす

Lボタン・ZLボタン: カード選択をひとつ左にずらす

左スティック: 移動・選択の移動



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。

・崎谷
①プランナー

**以降のページに
企画書を追加してください**



龍ノ歸路 ～Dragon way home～

崎谷 政一

基本情報

ジャンル：カードローグライク

プレイ人数：1人

対応機種：Nintendo Switch

ターゲット：10～20代男性

コンセプト

帰る道は君と運が決める

出会いにより武力や友を手に入れながら道を進む

ゲーム概要

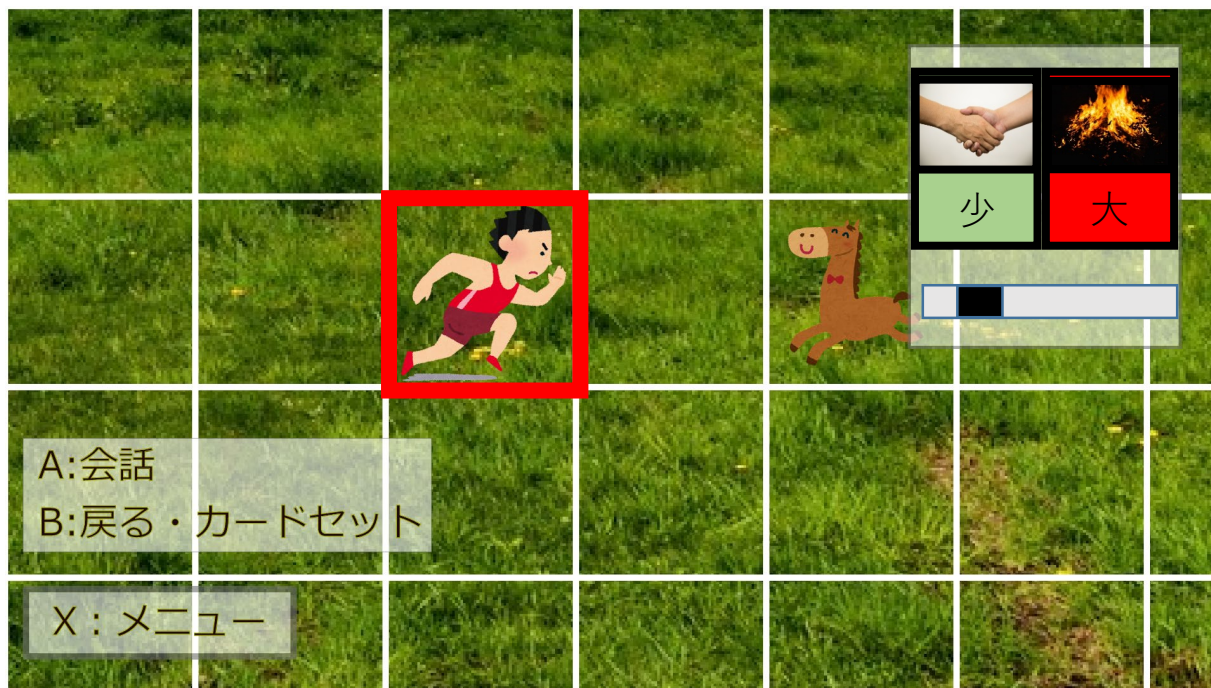
帰り道を探しに行く

人と獣が溢れる世界でかつて自分がいたであろう里を探しに行く
周囲からの扱いは行動によって変わるだろう

カードが運命を変えていく

キャラに出会いカードを使うたび新たなカードが手に入る
出会った者に武力カードや友好カードを選んで使おう
戦いを好むか友好的になるかはカードの使い方で決まる

画像イメージ（フィールド）



画像イメージ（カード）



カードの色は2種類

- ・ 緑の友好カード
- ・ 赤の武力カード

イベント・会話・戦闘
で入手または消滅する

-1 とは
赤のカードをランダム
に1枚失う」
という効果

ゲーム構成 世界設定

これはとある記憶のなかった子供のお話
国の調査兵が遺跡から見つけた石を見せて貰ったとき
頭の中に記憶が湧き出る…

本来の自分の姿を思い出した龍の子供は
残っている故郷を探す旅に出る…

ゲーム構成

操作説明

L・ZL：カード選択をひとつ
左にずらす

左スティック：
移動
選択の移動



R・ZR：カード選択をひとつ
右にずらす

X：メニュー

Y：セットした
カードを使う

A：決定
会話

B：キャンセル・戻る
カードをセット



セールスポイント

①主人公の気持ちが目に見える

旅の歩みで感じた心をカードという形で残されるのでその時の

感情が目に見える。

②友好と武力のバランスで運命が揺れ動く

出会う者と分かり合うか対立するかカードを選ぶことで行く道

が変わりたどり着く故郷の場所や状況が変わる。