



チーム名：半分鬼夜行  
作品タイトル「悪を知るもの」



## ターゲット

和テイストのゲームを遊びたいシビアなアクションゲームが好きな人

## プレイ人数

1人(オンライン時2人)

## ゲームの目的

盲目の少女と隻腕の青年が協力して、呪われた刀を集め、見えない目を癒す旅に出る。旅をして刀の所有者と戦い、仲間にして道場に帰り、技を教えてもらい修練を積む。ある程度期間がたったらまた旅に出る。これを繰り返し、刀を5本集めたら...



## ゲームクリア・勝利条件

戦闘パート：相手のHPを0にすること  
修練パート：課された条件をクリアすること

## ゲームオーバー条件

自分のHPが0になること



## 開発進捗

戦闘パートのシステムはほぼ完成  
修練パートはアイデアを出し、試作中  
シナリオはほぼ完成

## 備考・注意点

Ymtlskが大学2年生の頃から初めて作り始めたゲームです。  
当初はもっと規模の大きいゲームを作る予定だったのですが、  
いきなり挑むものではないと判断し、前日譚である今作にシフトチェンジしました。

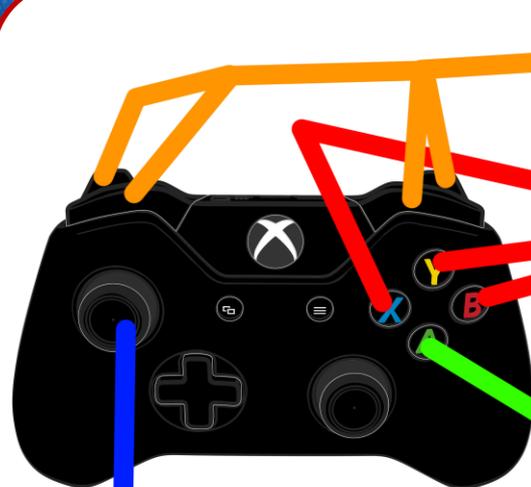
登場人物はボス6人と主人公2人で計8人と少なめにし、ストーリーも簡素にまとめました。  
しかし現状、戦闘パートしか完成しておらず、ボスも一人までしかできておりません。  
完成は当分先になってしまうことでしょう。

現状ほぼ一人で開発していますが、Jerkyやşlăşhのように一部協力してもらえる方が  
ほしい所ですね。



# 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。



攻撃

技変化

短く押す：回避  
長く押す：走る

移動

マウス対応してます  
キーコンフィグで自由に  
いじることが出来ます

技変化を押しながら攻撃を押すと  
別の技が出せる



# 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。



コントローラーのキーコンフィグ一例



# 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。



マウス&キーボードのキーコンフィグ一例



# 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。

- Ymtlsk
  - ①ほか全て
  - ②キャラクターのモデリング・リギング・テクスチャ作成、アニメーション作成、レベルデザイン、UI作成、UIアニメーション作成、プログラミング、難易度調整、エフェクトの作成・調整、SEの合成・調整、サムネイル撮影、シナリオ作成 etc...
- Jerky
  - ①サウンドエンジニア
  - ②刀を弾く音の合成・調整
- şlăşh
  - ①映像作成
  - ②応募用映像の編集

**以降のページに  
企画書を追加してください**





# 悪を知るもの

*Those who know the sinners.*

目がよく見えない少女を操作して、強敵を打ち負かそう!!





# このゲームの概要（戦闘パート）

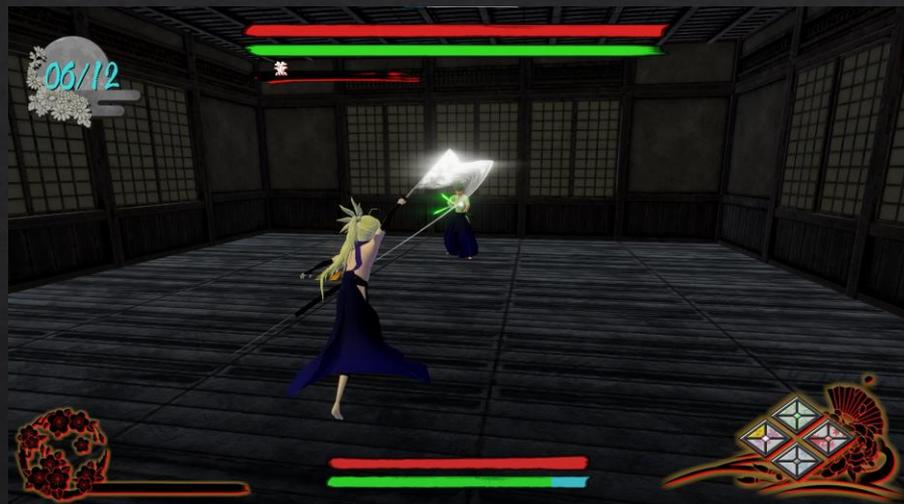
三人称視点の1on1の剣戟アクションゲームである。  
（オンライン対戦も視野に入れています）

上のゲージが相手のもの

下のゲージが自分のもの

赤色のバーが体力(HP)を表す。  
これが無くなったらその者は力尽きる

緑色のバーがスタミナを表す。  
攻撃や回避、走ったりすると消費する。  
無くなると一定時間歩くことしかできなくなる。





# このゲームの概要（戦闘パート）

## スタミナについて

攻撃を受けるとスタミナを削られる。

つまり、能動的に相手をスタミナ切れにさせることができる。

その際は連撃を叩き込むチャンスになる。





# このゲームの概要（戦闘パート）

最大まで回復できるのは...

スタミナの最大値は体力の最大値である。

つまり、体力が多いときにスタミナを切らすと隙が大きくなり、

体力が少ないときにスタミナを切らすと隙は少なくて済む





# このゲームの概要（戦闘パート）

## 火事場の馬鹿力で逆転を...

体力が25%を下回ると、スタミナが無限になる。  
エフェクトが出て一定時間相手の動きが見づらくもなる。

つまり、極端に体力差が出来ても、  
逆転できる可能性が残されるということである。





# このゲームの概要（戦闘パート）

## 多彩な技には...

使える技には大きく分けて3種類あり、

- ・ 出が速く、後隙が長い終技
- ・ そこそこの出と後隙の半技
- ・ 出が遅く、後隙が短い始技

これらはコンボが可能であり、

始技→半技→終技

と繋がっていく。





# このゲームの概要（戦闘パート）

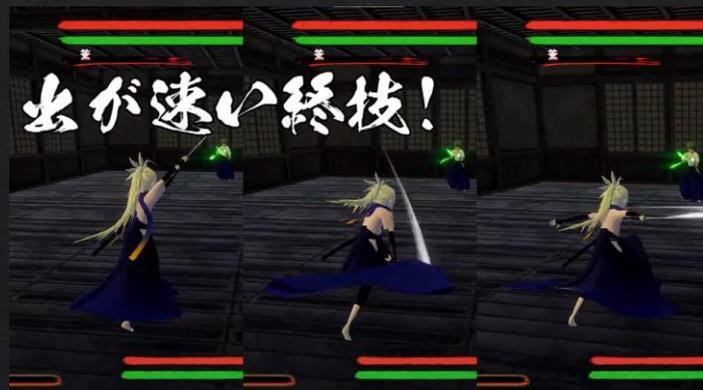
## 技の大まかな特性とは...

出が遅い始技を当てることは相手の体力を多く削るために必要な要素。

しかし、出の速い終技や半技につぶされかねない。

かといって出の速い終技ばかりを使っているのは、後隙を狩られてしまう。

このようにすくみが出来ている。





# このゲームの概要（戦闘パート）

## 敵AIの特性その1...

一人プレイ時には、AIと戦うことになる。

AIはこちらの攻撃を覚える特性がある。  
今までとは別の攻撃を繰り返すと対応できず  
防いだり、躲したりすることが出来なくなる。

つまり、多くの技を使用することで、  
敵を効率的に倒すことが可能になる。





# このゲームの概要（戦闘パート）

## 敵AIの特性その2...

一人プレイ時のAIには、  
こちらに有効な攻撃は何か常に探っている。

こちらが対応できない攻撃ばかりを使い、  
弾いたり、躲したり、カウンターを入れてくるような技は使用を控える。

最終的に相手のすべての技を  
対応できるようになることで、  
倒すことが可能になるのだ。





# このゲームの概要（修練パート）

## 修練パートとは...

今回の体験版には含まれていないがこのゲームには修練パートがある。

修練パートとは、道場にいる佑月(主人公)が師匠たちに  
囲まれて修行をするパートである。

仲間にした敵から技を教えてもらったり、  
基礎体力を上げるために修練したりする。

一定期間の内に達成しなければならない修練が存在し、  
失敗したらその期間の最初に戻ってやり直す必要がある。





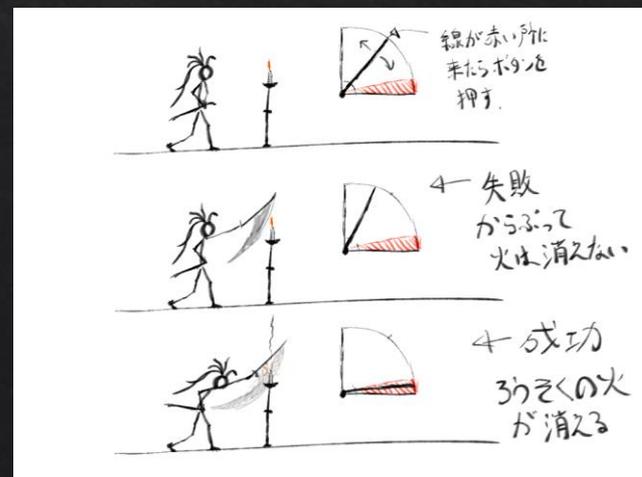
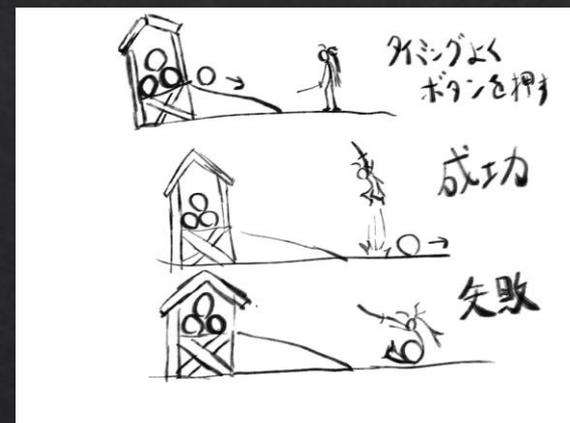
# このゲームの概要（修練パート）

## 修練パートとは...

実際の剣術修行の要素と外連味あふれる修行を用意

例：薫風月兎(高く飛び、斬り降りる始技)を使って、  
迫りくる丸太をよけ続けるとか...

例：天心流の稽古である、  
立てた蠟燭の火を居合で切って消すとか...





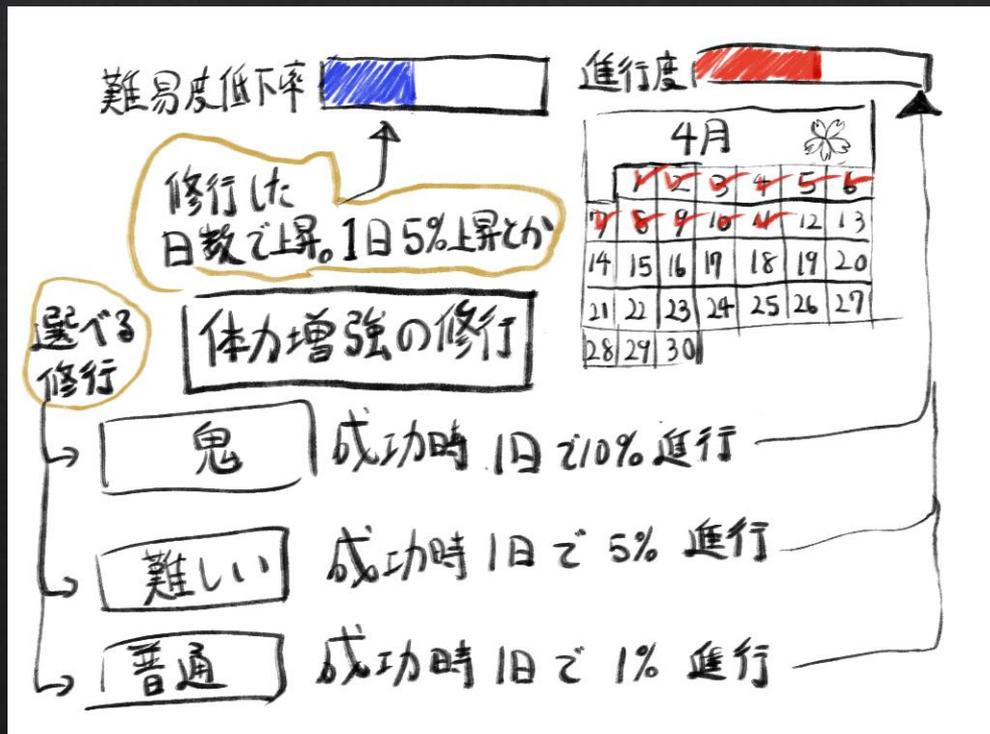
# このゲームの概要（修練パート）

一つの修練には  
三つの難易度がある。

成功すると、難易度に見合った  
分の進行度が増加する。

修行すると全部の難易度が低下していく。

難易度の低下はあくまで佑月(主人公)  
が成長した結果として演出する。





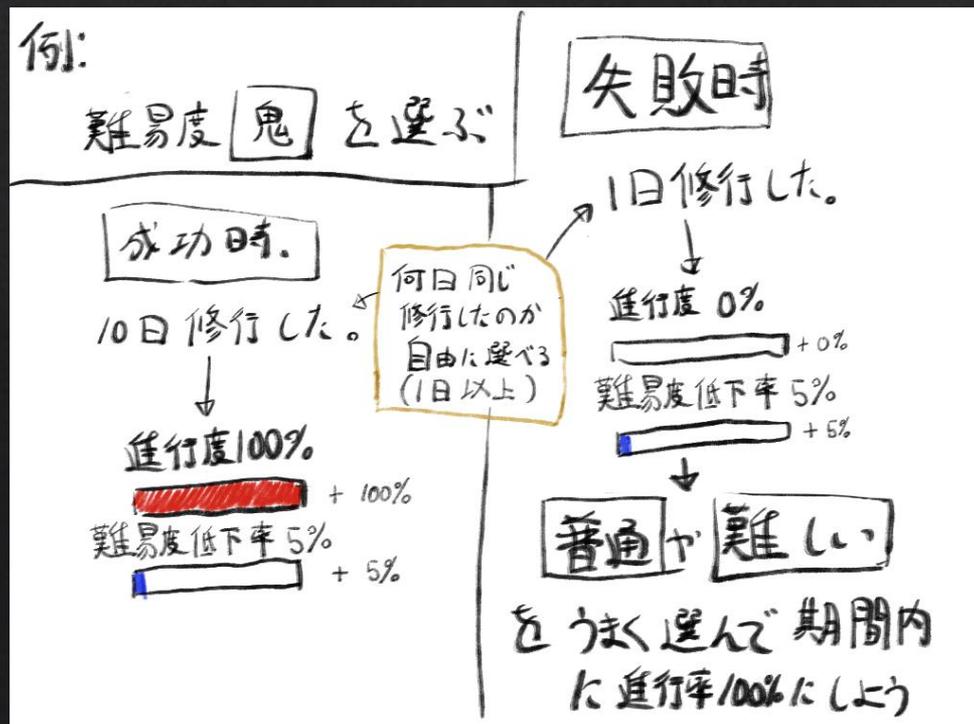
# このゲームの概要（修練パート）

修行を終えるとその結果を  
何日分修行したかを選べる。

成功したら進行度が全部埋まるように  
日数を選んでもいいし、

失敗したら1日だけにして、  
別の成功できそうな難易度を選ぶ  
ということもできる。

期間が終わるタイミングでしか  
やり直すことはできない。





# このゲームの醍醐味

## 戦闘パート

対戦：多彩な技たちを使っていかに相手を出し抜き、読み抜き、攻撃を当てることが出来るかといった攻防。

一人プレイ：敵AIが忘れていであろう技を当てて有利を取ったり、相手の攻撃を躲しつつ、攻撃を当てるといった攻防。

## 修練パート

期間内に如何にして効率的に修練を達成するかとか...

最初から難易度の高いミニゲームに挑むとか...



# このゲームのこだわりポイント それは没入感

その要素はどこにあるか...

- ・好きな技がいつでも出せる
- ・きちんとした修練を積む

一つ一つ見ていこう



# 好きな技がいつでも出せる

連打ゲーに発生する決まった連撃しかしないというのは、キャラクターがただ戦っているのを見ているだけに感じる。つまり、キャラクターと一体になる実感が湧かないのだ。



状況に合わせて技を選択することは、キャラクターを手足のように動かす楽しさを感じられる。それは没入感の高い体験に他ならない。



# 好きな技がいつでも出せる

それは格闘ゲームでも同じことは言えるのではなかろうか  
しかし、格闘ゲームには問題点がある...

- ・ 入力がコマンドでは新規のお客さんが遊びづらい
- ・ 入力コマンドが技と結びついてしまっている
- ・ 何が中段なのか、下段なのかわかりづらく、 初心者が理解するのに時間がかかる



# 好きな技がいつでも出せる

- ・ 入力がコマンドでは新規のお客さんが遊びづらい

今作ではボタンを組み合わせることで技を発動するシステムである。

**コマンド入力に比べて練習量が少なくて済む。**

結果、技の特性を覚えるために時間を使えたりする。

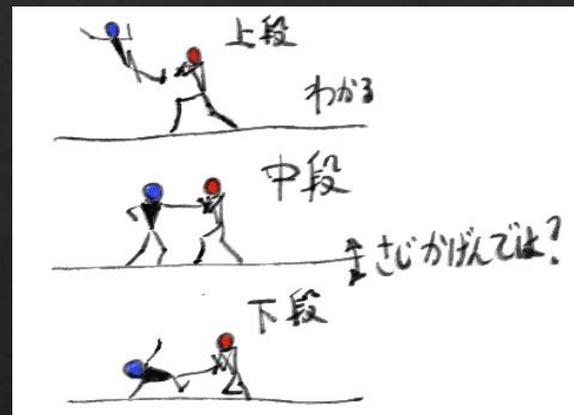






# 好きな技がいつでも出せる

- ・何が中段なのか、下段なのかわかりづらく、初心者が理解するのに時間がかかる



今作ではそのような概念はなく、攻撃は方向の概念しか存在しない。後ろから攻撃されれば、正面をガードしても防ぐことはできない。しかし、それは見ればわかる。

このゲームを見ている人が、なぜ今の攻撃を防ぐことが出来たのかといった疑問は起きない。

**つまり、戦闘画面がわかりやすく構成される。**

没入感を高める助けにもなる。



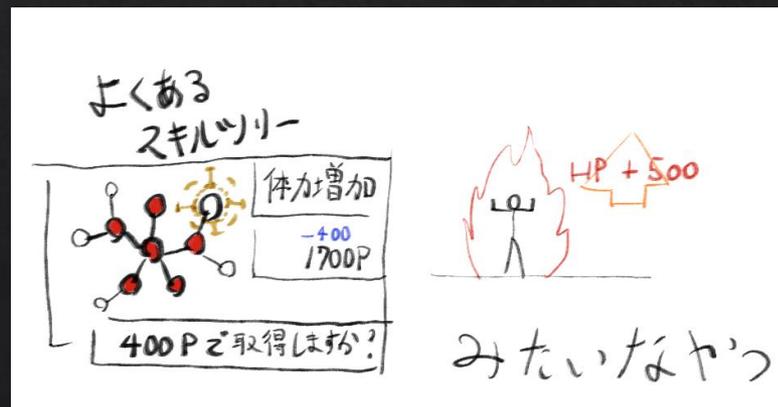
# きちんとした修練を積む

- ・ 修行なしに能力が上昇したり、技を習得したりするのは自分は納得できない

戦闘行為とは、長い修行の末に行えるもの...

スキルポイントを割り振っていきなり新しい技が使えるというのは...

そこで今作ではその修練をゲーム性のあるものにし、プレイヤーに納得のいく体験を目指す。





# きちんとした修練を積む

## ・ 修練を行っている佑月(主人公)の挙動

主人公は最初、体力もスタミナも少なく、  
到底戦うことが出来る肉体ではない。

初めて覚える技など、体の動かし方もわからない。(目があんまり見えないし)

初回のミニゲームは佑月(主人公)の動きを、たどたどしく演出。

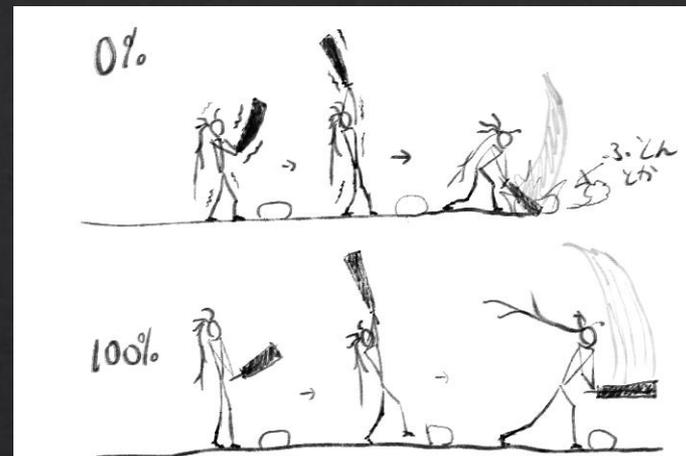
難易度低下率が上がると、キビキビとした動きに変化させ、成功率の上昇を実感させる。

## 主人公が成長しているのをゲーム性で体験できる。

例：鍛錬棒を振る修練

難易度低下率0%→力がないので腕を震わせながら持ち上げる。

難易度低下率100%→素早く持ち上げ、鍛錬棒を振り下ろし、ピタッと止められる。





# 他の没入感を高める要素

- ・ 攻撃を受けた方向に体が移動している

攻撃を受けた方向に上半身が揺れ、  
よろめいて移動している。  
丁寧にリアクションされることで、

**相手に攻撃を加えた実感を  
抱かせることができる。**





# 他の没入感を高める要素

- ・ 攻撃を弾いた(られた)方向が相手と一致している

攻撃を弾いた際、デメリットは発生しないものの相手キャラはよろめく演出がされている。

**相手に攻撃を弾いた(られた)実感を沸かせることができる。**

※全部の技に実装できているわけではありません。全部の技の調整が済んでからやることなんです本来...

