

喰う前絶後のアクションRPG

進食！

主人公は敵を捕食する**スライム**！

敵を**捕食**して主人公のステータスを強化し、己が道を突き進め！

捕食！



自分の体を武器に変える、特有の**「変性」**システム！

主人公のスライムは**武器が持てない**ため、体を剣やハンマーなどに変えて戦う



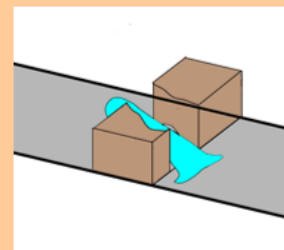
コア(弱点)

主人公には**レベル・HP**の概念がない！？

レベルによる成長がないため、敵を捕食してのみ強くなれる！
しかし彼らスライムにはコアという弱点があり、壊されると**即死してしまう!!**
守りながら戦え！

スライムという**特性**を生かしたマップ探索！

マップに散りばめられたトラップはスライムにとって味方にもなり得る！



チーム名：Muchan

作品タイトル「ぷれでたー」



ジャンル：捕食系3DアクションRPG
プラットフォーム：PlayStation4,5, steam
ターゲット：10~20代のアクションRPG好き
室伏圭哉



ターゲット

- ・ 10~20代のアクションRPGが好きな人
- ・ 成り上がり系小説が好きな人

プレイ人数

1人プレイ

ゲームの目的

ゲーム初期は最弱である主人公のスライムを、敵モンスターを捕食することで強くしていき、魔王を倒すことで、今まで見下してきたほかの種族を見返そう！



ゲームクリア・勝利条件

- ・最終目標は強くなった体で魔王を倒すこと
- ・バトルの勝利条件は敵モンスターのHPを0にすることだが、主人公は経験値を得られないため、どちらかというとな敵のHPを0になるギリギリまで減らし、捕食することが勝利に近い。

ゲームオーバー条件

主人公にはHPという概念がないが、「コア」という急所を抱えている。
この急所を壊されてしまうと相手のどんなに弱い攻撃でも即死してしまう。



開発進捗

企画書作成完了

備考・注意点

初めて作成したゲーム企画書ですので、拙いところも多いかと思いますが、ご一読及びフィードバックをいただけますと幸いです。



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。

操作方法



L2ボタン：スライダー呼び出し

L1ボタン：アイテムパレット切り替え

左スティック：移動

R2ボタン：回避

R1ボタン：ダッシュ

△ボタン：ヘヴィー攻撃

○ボタン：アイテム使用

□ボタン：クイック攻撃

×ボタン：ジャンプ

右スティック：カメラ操作

R3ボタン：ターゲットロックオン



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。

<記入例 1>

・ 室伏圭哉

① プランナー

② 企画書作成

**以降のページに
企画書を追加してください**



ぷれでたー

進食の弱者

ジャンル：捕食系3DアクションRPG
プラットフォーム：PlayStation4,5 , steam
ターゲット：10~20代のアクションRPG好き
室伏圭哉



喰う前絶後のアクションRPG

進食！

主人公は敵を捕食する**スライム**！

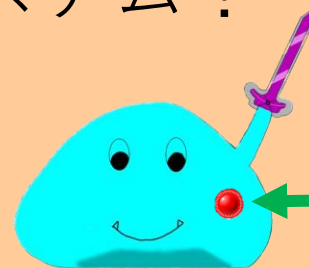
敵を**捕食**して主人公のステータスを強化し、
己が道を突き進め！

捕食！



自分の体を武器に変える、特有の**「変性」**システム！

主人公のスライムは**武器が持てない**ため
体を剣やハンマーなどに変えて戦う



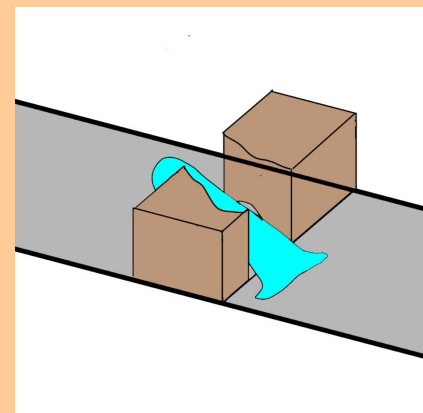
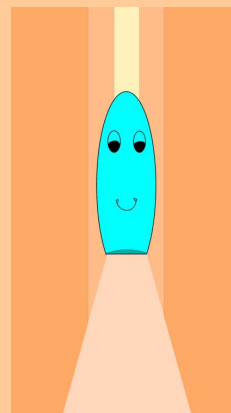
コア(弱点)

主人公には**レベル・HP**の概念がない！？

レベルによる成長がないため、敵を捕食してのみ強くなれる！
しかし彼らスライムにはコアという弱点があり、壊されると**即死してしまう!!**
守りながら戦え！

スライムという**特性**を生かしたマップ探索！

マップに散りばめられたトラップは
スライムにとって味方にもなり得る！



戦闘・捕食の流れ

フィールド上の敵に
近づく or 攻撃する



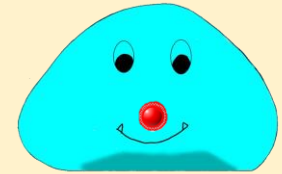
参考：原神

アクションバトル



参考：原神

「コア」を破壊されない限り
死なない体



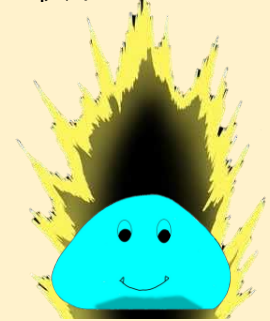
相手を弱らせると
捕食可能に



捕食に失敗すると、
敵に逃げられてしまう



捕食に成功すると
敵の能力値を
奪い取れる！



敵を捕食する条件

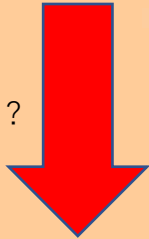
ぷれでたー
進食の弱者

いつでも・何でも捕食できるわけじゃない！

敵の体力を減らすことで捕食が可能になるが、
100%成功するとは限らない！



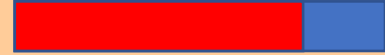
じゃあどうすれば・・・？



体力が少なければ少ないほど捕食確率は高くなる！
倒してしまうギリギリまで攻撃を続け、**捕食の確率**を高めろ！

捕食可能！

HP:100/120



HP:5/120



捕食確定！

特有の「変性」システム

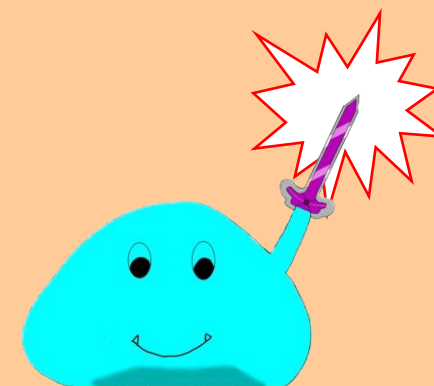
体を武器に変えて敵と戦え！

捕食した敵の持つ武器に応じて武器修練度がたまっていき、一定以上の値になると変性してその武器に変形可能になる。それを繰り返すと、スキルを習得することができる。



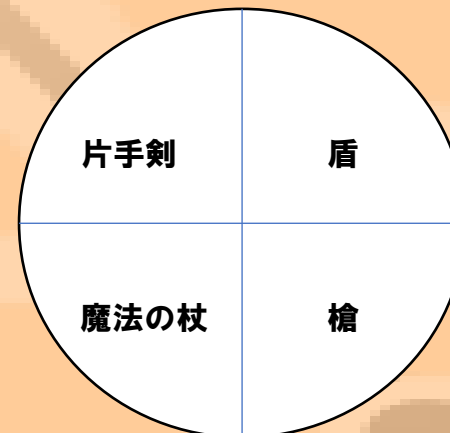
剣持ちモンスターを捕食！

変性！



スライダー機能で武器を即座にチェンジ！

スライダーには予め4つまで形状を記憶しておくことができ、戦闘中に自由に変更することができる。敵の弱点や攻撃に合わせて戦い方を選べ！



思い通りに成長する主人公

敵を捕食することでのみステータスがアップする！

ただし、捕食対象よりもステータスが高くなることはないので注意!!



捕食することで
魔力が上昇



捕食することで
攻撃力が上昇



捕食することで
素早さが上昇

**捕食する相手を選び、0から
自分だけのキャラクターを
作り上げろ！**

出現するモンスター例

コウモリ族



彼らは病気にならないため、捕食すると
体力が上がる

騎士族



彼らは様々な強力な武器を所持しているため、
捕食すると攻撃力が上がる

魔族



彼らは強力な魔法を多数使用してくるため、
捕食すると魔力が上がる

ヘビ族



彼らはとぐろを巻くことで全方向の攻撃
を防ぐことが出来るため捕食すると
防御が上がる

ウルフ族



彼らは素早い動きで獲物を狩るため、
捕食すると素早さが上がる

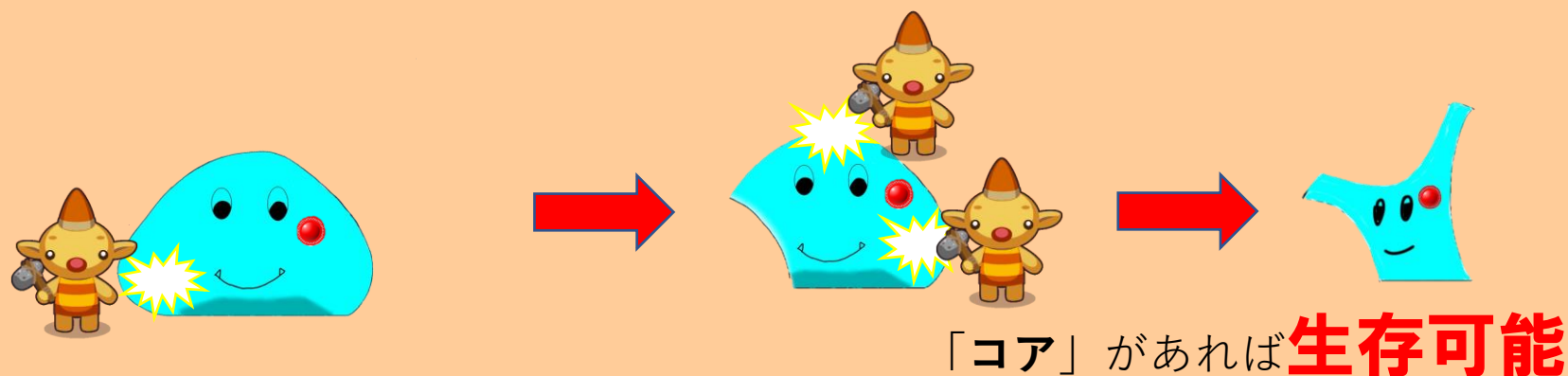
ドラゴン族



彼らは希少かつ強靱な肉体を持っているため、
捕食するとすべてのステータスが上がる

コアを持つ主人公

攻撃を食らうとその部分が削れていく



主人公は「コア」を持つ一方、HPのステータスがないが、攻撃を食らった場所が削れてしまう！

コア



「コア」が破壊されない限り死ぬことはない！

同じ場所に攻撃を食らわないよう、**守り抜け**！

コアを壊されないように・・・



体が多く残っている部分で**受けろ**！

しかし・・・

参考：モンスターハンターライズ

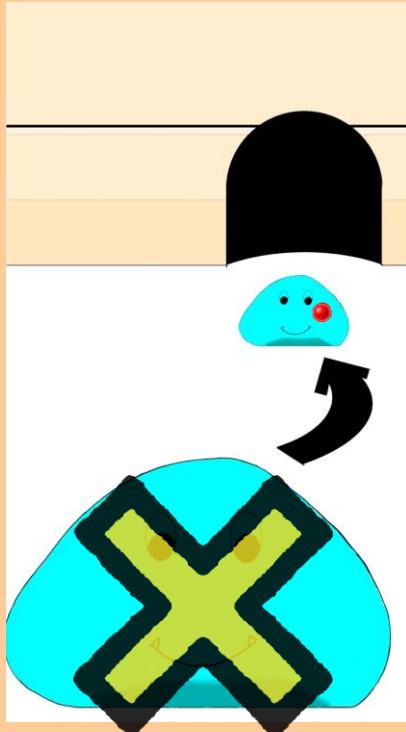


「コア」が破壊されると**死亡**！

フィールド上に存在するギミック

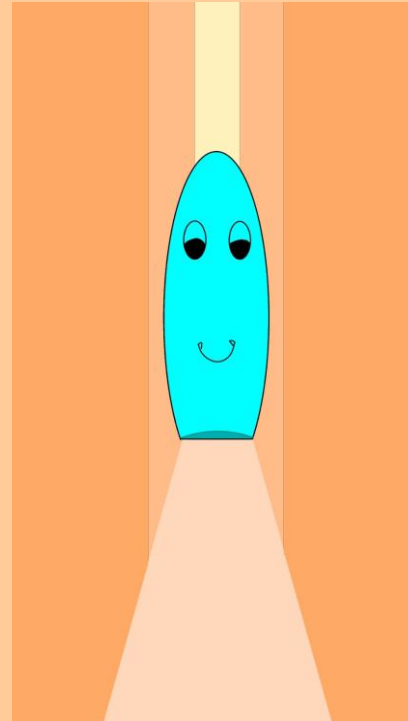
スライムの特徴を活かしてゲームを進めよう！

小さな穴



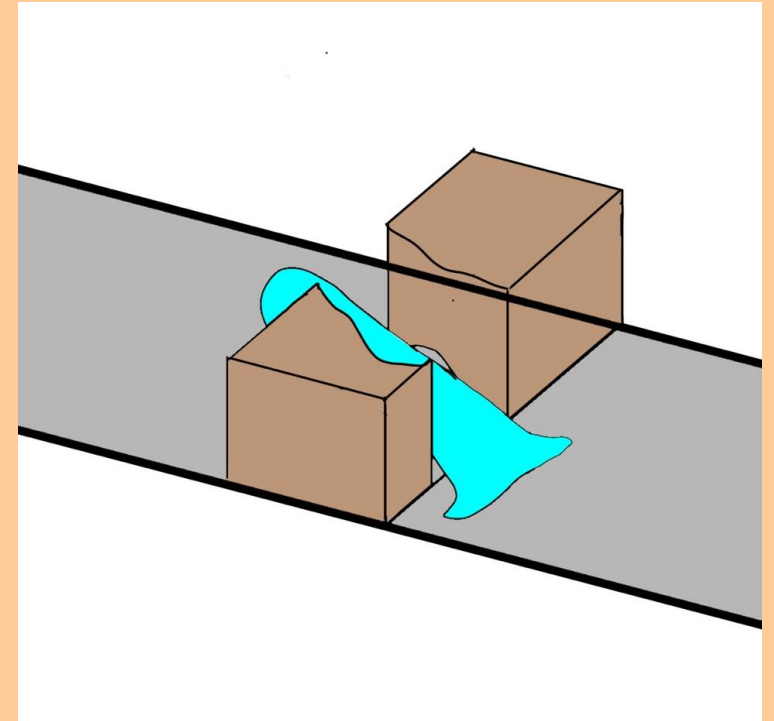
分裂すると小さな穴を通れるようになるが、コアを守る体を多く失うことになる！

狭い道



体を細くすることで狭い道を通ることができる

障害物

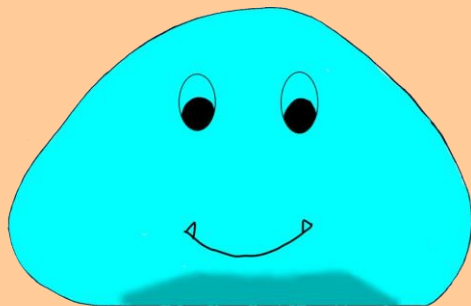


道にある障害物を溶かして先に進むことができる

ゲームシステム

ストーリーとの関連性

ぷれでたー
進食の弱者



見下されて生きていくのを当然だと考える同種たちに嫌気がさしたスライムの主人公。
彼らをあっと言わせるために魔王討伐(捕食)を目論み、一人旅立つ。

操作方法

