

貴方を**繋ぎ**合わせる時が来た

ノードでスキルを育てるローグライクアクション

プラントピア

チーム名：KITI21

作品タイトル「プラントピア」



ターゲット

クリエイティブなゲームにハマった人。

プレイ人数

1人

ゲームの目的

際限なく続くローグライクダンジョンを下り、スキルを作りながらどこまでいけるかを楽しむ。
死にながら強くなる。死ぬのが楽しくなるゲーム。
荒れ果てた土地を自分の死体から生成される苗を使って発展させて復興する。



ゲームクリア・勝利条件

自分の街を復興させればクリア。明確な終わりはない。
フィールドでは敵を全て倒すことで次のフィールドへいける

ゲームオーバー条件

フィールドで敵に負けると自分の街へ戻ってくる事がゲーム内でのゲームオーバー



開発進捗

企画書のみ

備考・注意点

特になし



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。

なし



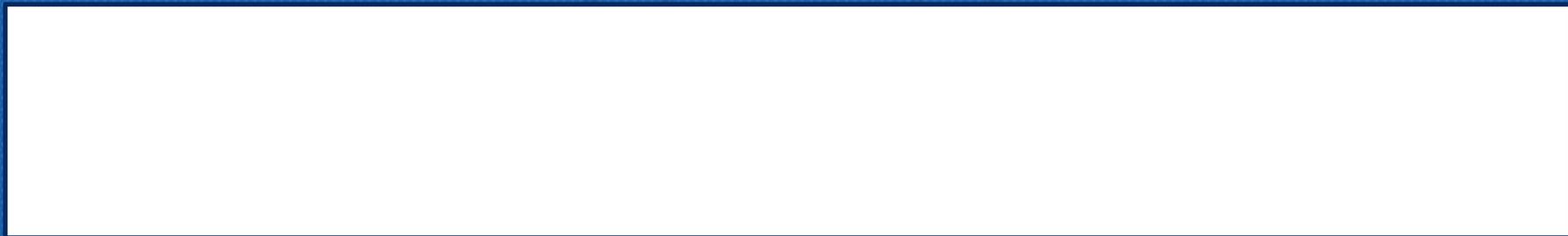
スタッフリスト欄

※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 >

- ・ 櫻井悠城
 - ① プランナー
 - ② 企画立案

**以降のページに
企画書を追加してください**



貴方の能力を植えて
荒廃世界を復興せよ

プラントピア

さあ貴方を

繋ぎ

合わせるのだ

フィールドも

スキルも

ラインを

つなげて復興を目指せ!

ジャンル

ローグライク3Dアクション

ターゲット

装備のビルドが好きな人

プレイ人数

1人

想定ハード

PC ,Switch,PS4/5,Xbox

このゲームの楽しさ

「スキルを自分で開発する」

フィールド上で得たスキルを組み合わせ、
敵をなぎ倒せ！

特殊攻撃時
敵をふっとばす

攻撃した敵に
雷が落ちる

同じ内容でも
繋げ方によって
結果が変わる！

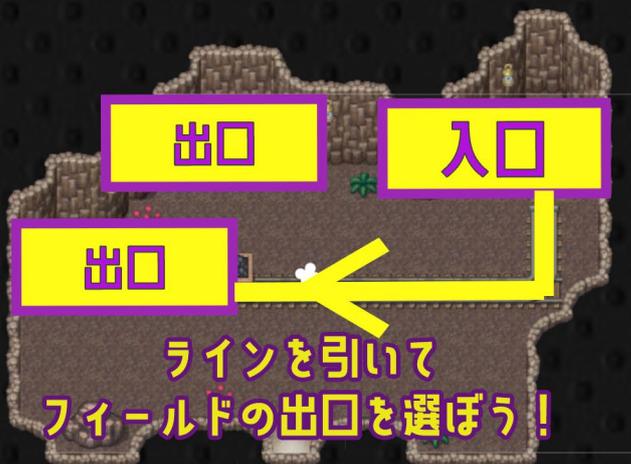
攻撃した敵に
雷が落ちる

特殊攻撃時
敵をふっとばす

ラインを繋げる事！

「考えた道がフィールドになる」

フィールドのラインパズルを解き、
道を開く動作でゲームへの没入感を高める！



フィールドも自分が攻略しやすいように
繋げよう！

世界観

ガラクタまみれの荒廃した世界

「**プラントピア**」に

住まう妖精である主人公は

「**プラントメーカー**」として

世界を作り変える決心を抱く...

—— プラントメーカーまにゅある ——

苗を植える事により

荒廃した世界を甦らせる！

戦闘時に**得ていたスキル**は

死亡時に**苗**に変わる！

戦闘を行い敵を倒す度に

苗は成長し木になる。

育った木は、**実**として

強化されたスキルを与えるぞ！



木が育てば世界も自分も育っ！

繋げたスキルが
苗の根になり

苗が成長すれば

スキルも成長する！



通常攻撃時
攻撃力30%UPし
攻撃した敵に
雷が落ちる

通常攻撃が
5%の確率で2回当たる

特殊攻撃時
敵をふっとばす

スキルの数値は
成長と共に変化していく

通常攻撃時
攻撃力10%UP

攻撃した敵に
雷が落ちる

雷が落ちた敵に
20%UPの確率で
麻痺を与える

まれに隣り合った
スキルが混ざりあう

自分の攻撃力の1%分
敵からのダメージカット

3体に雷が落ちれば
追加で雷が落ちる

麻痺の敵がいれば
攻撃力が10%UP

戦闘 → 帰還 → 収穫 → 戦闘

層をクリアし
スキルを得て
能力を発展させる
死ぬまで続く

新たな苗を入手し
全てのスキルを失う

育った木から
スキルを収穫し
フィールドへ持ち込む

強くなった状態
で開始できるので
更に深くまで潜れる

このループに入ると

スキルがどんどん繋がり、苗が成長する事によって、
死ぬことさえも楽しみになる！

フィールドを繋げて探索に活かせ!



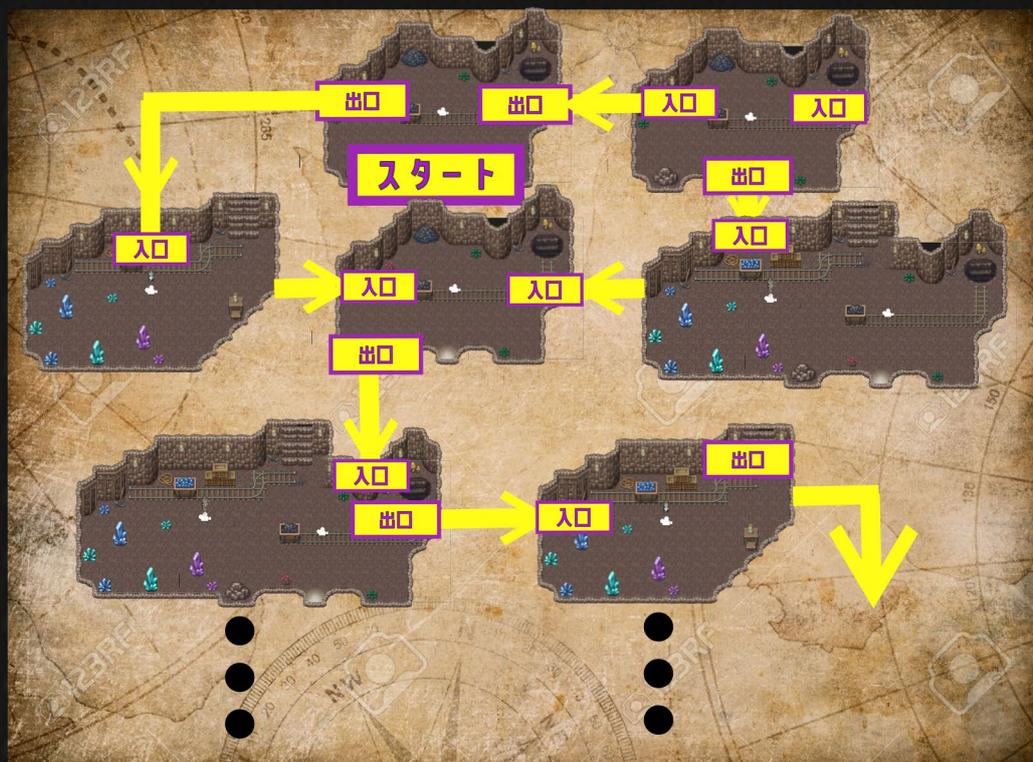
ラインを引いて
フィールド内の入口と出口を
繋げよう!

ランダム生成されるフィールドを
上手につなげよう!

1層目

2層目

3層目



フィールドが下の層に移ると
敵が強くなり数も増えるシステムだ!
下層に行けば行くほど得られるスキルも強くなる!
ボスと出会うと強制的に下層へ繋がる。

HPが少ない時は安全に同じ層を探索し
余裕があれば下層へと繋いで強化を狙おう!

爽快アクションで敵をなぎ倒せ！

プラントメイカーの戦闘アクション

通常攻撃 ———— 特殊攻撃

3つ

ダッシュ回避

アクションもスキルを繋いで強化することができる

ダッシュ回避時

攻撃した敵に雷が落ちる

← **アクションスキル**と言いつい
戦闘スタイルが変わり
大幅に影響を与えるぞ！

通常攻撃後

通常攻撃時

特殊攻撃時

発動タイミングが違ったり
アクションが異なるので
どう繋ぎどう組み合わせるかを楽しもう！

マネタイズ

ターゲットを

- ・時間があると予想される大学生以上
- ・簡単操作で奥深いシステムを求める30代社会人と設定します。

ペルソナを

- ・ソシャゲでチーム編成を組むのが好きな人
- ・装備のビルドが好きな人
- ・マイクラで赤石ばかり触っている人と設定します

苗を埋めて育てるストラテジー要素

得たスキルを繋げて強化するハクスラ要素

ステージの構成を繋げるパズル要素

死ねば死ぬほど強くなる要素

4操作しかない単純で簡単な戦闘要素

という5要素がクリエイティブな要素を

邪魔しない程度に結びついているので

昨年人気になった**HADES**や**MHライズ**のプレイヤーが食いつくゲームと想定しています。さらに**ナビつき!**や

マリオメーカーで作る楽しさを知った**隠れ**

クリエイティブ層の潜在顧客を発掘し

見込み顧客化も想定しています。

2021年Switchゲーム売り上げランキング

| 順位 | タイトル | 累計販売台数 |
|----|--------------|-----------|
| 1位 | モンスターハンターライズ | 2,326,057 |
| 6位 | Minecraft | 2,251,834 |