



ノベルゲームに
爆破ボタンを添えて

～任意のタイミングで起爆可能な2Dノベルゲーム～

チーム名：畏敬パン

作品タイトル「ノベルゲームに爆破ボタンを添えて」



ターゲット

10代～20代のバカゲー好き/ストレスが溜まった男性

プレイ人数

1人

ゲームの目的

自身の能力を使って「記録者」の望みに応える



ゲームクリア・勝利条件

プレイヤーが最も心の震える最高の爆破体験をする

ゲームオーバー条件

「爆破する」ことに対してプレイヤーが義務感を抱いたとき



開発進捗

100%

備考・注意点

本作は、企画書だけの作品となります。



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。

クリック/Enterキー/タップ:読み進める

爆破ボタンをクリックorタップ/Eキー:爆破



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。

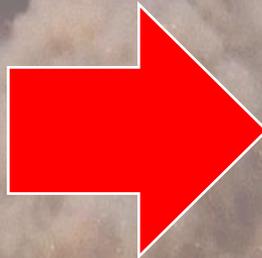
- ・ほあかり
 - ①プランナー、ゲームデザイナー、シナリオライター
 - ②企画発案、文章化



ノベルゲームに
爆破ボタンを添えて

～任意のタイミングで起爆可能な2Dノベルゲーム～

ゲーム概要



良さげなタイミングで爆破しよう！

ゲーム世界観

異空間（誰かの記憶が流れ着く場所）

「記録者」

流れ着いた記憶の
過去・現在・未来を
保存、記録する存在
「未来」の記録を
行いたがっている

「プレイヤー」

なぜか持っていた
爆破ボタンを使って
記憶の先の未来を
爆破オチに変える

プレイヤーは流れ着いた誰かの記憶を辿りながら
任意のタイミングで「爆破」をして
これにより変わった未来の顛末を「記録者」に提供する
「記録者」の正体とは？なぜ主人公は爆破ボタンを？
物語が進むにつれて、この世界の謎が明かされていく…？

ゲーム要素

①圧倒的ボリュームの爆破パターン

爆破タイミングの盛り上がり・妥当性・加虐心等に応じてレア度が増す

例) ある男女の告白シチュ

- ・何気ない日常シーン：☆1
- ・1行目の地の文：☆2
- ・告白セリフ：☆3
- ・成就シーン：☆3
- ・告白1歩手前のセリフ：☆4
- ・??????：☆5



↑☆4。あえて告白シーンで爆破せず、その直前で爆破するイタズラ心が高評価。

…このほか多数収録（1シチュ50程度）予定！目指せコンプリート！

ゲーム要素

② 選べるシチュエーション

- ・「学校」：当たりの強い先生、気まずい学年集会…
- ・「職場」：理不尽なクレーマー、積み上がるタスクの山…
- ・「家庭」：突如現れた例のG、向かい先の騒音住人…
- ・「恋愛」：誰かの告白シーン、浮気発覚時の修羅場…
- ・「祝宴」：スポーツ大会表彰式、皆でワイワイ宴会…

…その他日常のストレスシーンから、イタズラ感覚で吹き飛ばしたくなる多数シチュエーション収録予定！

ゲームコンセプト・仕様詳細

コンセプト：「ストレスも秩序も、道理を無視して**爆破**するゲーム」
～ゲームにしかできない、現実を無視した体験を届ける～

ターゲット:10～20代の男性に爽快感・全能感を提供したい

プラットフォーム：Windows/IOS/Android/売れたらVR版リメイクも検討

開発期間：1年（1か月でシチュエーション1本、目標10シチュエーション）

予想収益/損益分岐点：300円×300本=90000円/開発費0円につき無し

販売戦略：DLC（100円×5回）、ユーザーアイデアのシチュをシナリオ化

SNS広報(ユーザーアイデアの募集・アンケート)

無料体験版の頒布（2シチュエーションまでの限定版）