

『OWN 創世記』

企画書

中山佳都

チーム名：隔世遺伝
作品タイトル「創世記」



ターゲット

5才から100才までの、自由気ままに様々なゲームを遊びたい方

プレイ人数

1 名

ゲームの目的

新たに誕生した星の創世



ゲームクリア・勝利条件

100億年経過したらゲームクリア

ゲームオーバー条件

星が再生不可能な状態な場合



開発進捗

企画のみ

備考・注意点

企画コンテストの目標は
「新たな価値を持ったゲーム企画の発案」である。
と、解釈したので

製作コストの考慮をせず、
ゲームそのものの可能性を広げられて、
従来にない遊びを追求のための
《画期的なシステムを盛り込んだゲームデザイン》
の提案をしたいと考えております



操作説明

L: ズームアウト ※ Nintendo Switch の
R: ズームイン プロコントローラを基としています

左スティック：視点移動

右スティック：高低調整

Aボタン：決定

Bボタン：キャンセル

Xボタン：天地改変欄選択（隕石、降雨等）

Yボタン：天の恵み欄選択（言語、農耕、技術等）

十字キー：天地改変欄・天の恵み欄



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。

中山佳都 なかやまよしと

ゲームプランナー

二十九年十月



太陽系の端、
新たな星が誕生

そ し て

プレイヤーは
神となり、

この星の創世をし
終焉まで
見届ける



やがて!

悠久の時は流れ、
《自ら動き出す生命体》
すなわち“動物”が
現れる。

いずれ

知能が発達し、道具を用い、

そして

進化を繰り返し

言語すら交わしだす種族さえ出てくるっ！

それらしい物語も生まれる。

その生命体を、
仮に

ヒト
と呼ぶことにするっ！

ヒトは年月をかけて
知能をつけ、群れを経て国を作り上げる。

そして・宗教
・技術
・農耕
・文化 etc...

を、発展させて
生活の向上を際限なく望んでいく。



{四大ゲーム体験}

- ? ? ? ?
- ? ? ? ?
- ? ? ? ?
- ? ? ? ?

{ゲーム内時間の流れ}

{プレイスタイルどんな感じ}

四大ゲーム体験

【天地創造】

【地上降臨】

【合戦】

【建国】

※プレイ中いつでも切り替え可能※



天地創造モード

〈上空10万メートルからの俯瞰〉

誕生したばかりの星は不安定。
雨や隕石を降らし、火山を噴火させることにより大地を作る。
そして山や海を隆起させて天地改変を行う。

道具を使う動物が出現したら
天からの恵みとして、
言語・宗教・技術などを与えることができる。

また、その生活も覗ける。

天災を引き起こすことも可能ではある。



操作説明

L: ズームアウト

R: ズームイン

左スティック：視点移動

右スティック：高低調整

Aボタン：決定

Bボタン：キャンセル

Xボタン：天地改変欄選択（隕石、降雨等）

Yボタン：天の恵み欄選択（言語、農耕、技術等）

十字キー：天地改変欄・天の恵み欄



地上降臨モード

〈ヒトの姿になり地上に降臨〉

銃・剣・パンチ・キックのアクションが可能。
超能力も発動できる。

[神の力]

土地の生成・破壊を直接的に行える。

地上にいる動物と触れ合える。

社会が成立していたら
ヒトとも会話などの文化的な交流ができる。

プレイヤーの行いによって
救世主として崇められることもあれば、
厄災だと恐れられることも。



操作説明

左スティック：移動

Aボタン：会話

Bボタン：キャンセル

Xボタン：神の力準備

Yボタン：パンチ・キック

Rボタン：銃

右スティック：二重入力式 剣操作or神の力発動



合戦モード

〈本格 ウォー・シミュレーション〉

ヒト同士の様々な思惑が絡み合った顛末で、
争いが発生することがある。

そんなとき、プレイヤーは
いずれかの集団の大將として軍を指揮することができる。

規模の大きい戦では数千人単位の合戦になることも。

大將は地形を活用し、特攻隊、救援隊、仕掛隊、専守隊に指示を出して
自軍を勝利へと導く。

自軍を勝利に導けば、主として拝められるに違いない。

いずれは宇宙からの侵略者も現れる...

(国同士が連携していないととても立ち向かえない代物)



操作説明

左スティック：プレイヤー移動

右スティック：自軍操作

Aボタン：決定

Bボタン：キャンセル

Xボタン：集合

Yボタン：一斉指揮

Lボタン：ロックオン

Rボタン：自軍切り替え



建国 モード

〈好き勝手に国造り〉

プレイヤーは建国により、
地上での居住地を構えることができる。

最大10か国100の地域まで存在できる

大将として戦に勝てば
自軍と敗軍に建国をさせることが可能。

国の統治者として権力を行使できるようにもなる。

法整備・税制・外交政策・文芸発展などが可能。



《ゲーム内時間の流れ》

《プレイスタイル》



-時間の流れ-

創世モードでは、
現実時間 3 分で 1 億年進み、

降臨モードでは、
現実時間 24 分で一日進む。

だがしかし、ダイナミックレンジで
自分の思うがままに分単位の詳細な時間設定が可能。

時間の流れを現実のものに合わせれば、
星を消滅させないようにしてスローライフを送ることもできる。

《プレイスタイル》

じっくりと！

ダイナミックに！

手応え感を！

100人が遊べば100通りの遊び方が生まれるくらい
どんな遊び手をも拒絶しない懐の広い自由なゲームなのだ。

私たち人間は星の誕生から滅亡までの眩暈がしそうな壮大な物語を目にしたとき、
如何に感じ、何を考えるのか。

このような、
誰も答えを出せないはずのテーマも掲げられそうである。



ゲームは、もっと。おもしろくなれる！

ご覧いただきありがとうございました。