

A lit candle with a bright flame is positioned in the center of a black rectangular frame. The Japanese characters '灯火' (Dinpa) are written in white calligraphy, with the candle's flame acting as the '火' (fire) character. The background of the entire image is a blue pattern of overlapping squares.

灯火

チーム名：芭蕉レオン  
作品タイトル「灯火」



## ターゲット

ホラー系脱出ゲームが好きな人

## プレイ人数

1人

## ゲームの目的

死神の屋敷から現世に逃げること。



## ゲームクリア・勝利条件

自分の持っている蠟燭の火が消えるまでに  
屋敷中の蠟燭に火をつけること。

## ゲームオーバー条件

全ての蠟燭に火をつける前に、  
自分の蠟燭の火が消えること。



## 開発進捗

90%

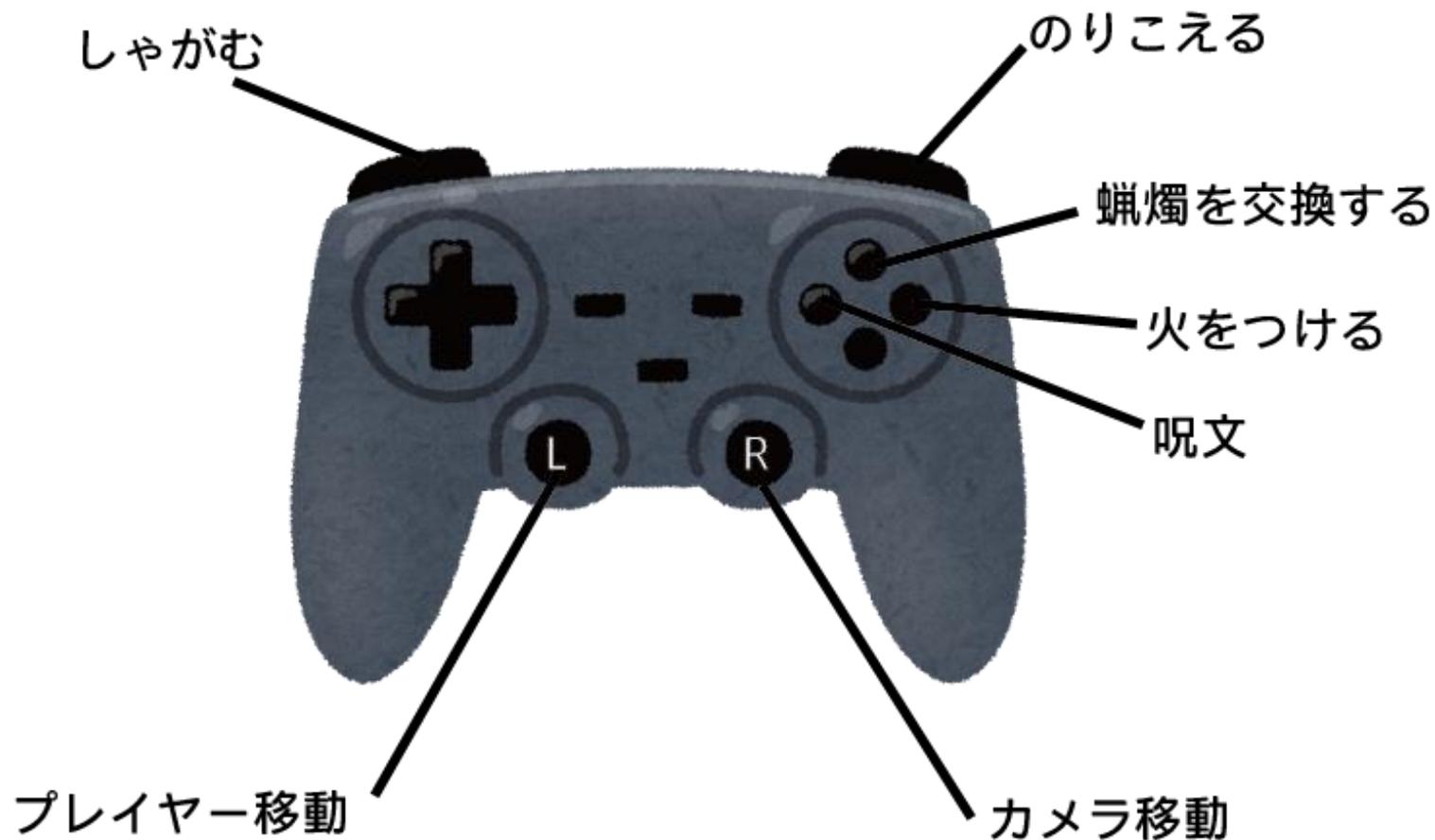
## 備考・注意点

落語の「死神」から思いついた作品になっています。  
個人的には、しぐさオチが好きです。



# 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。





# 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。

中村絢葉

①プランナー

②ぜんぶ

**以降のページに  
企画書を追加してください**



火 行 火

A lit candle with a bright flame is positioned in the center. The Chinese characters '火' (fire), '行' (travel), and '火' (fire) are written in white calligraphy on either side of the candle. The background is black.

# ゲームについて

- テーマ...因果応報
  - プラットフォーム... PS4 / PS5 / Switch
  - ジャンル... ホラー
- 

# ストーリー

「今から君に試練を与えよう。もしも、やり遂げられたなら、君を助けてあげる。」と死神は主人公に告げた。

以前、死神と遭遇した際に“命の蠟燭”の存在を知った主人公は“命の蠟燭”を使って医者のマネゴトで稼ぎをしていた。

それに気づいた死神は怒り、主人公を捕まえ、自分の屋敷に捕まえたのだった。

主人公は逃れるために試練に挑戦し始めた。

もちろん、逃げられないことは知らずに。

# 死神の試練と脱出方法

- 屋敷にあるすべての蠟燭に火を灯すこと
- 今、プレイヤーの持っている蠟燭こそが自身の“命の蠟燭”である
- 持っている蠟燭が消えるとゲームオーバー
- 屋敷の蠟燭に火を灯しきる前に持っている蠟燭が消えてもゲームオーバー
- 全てに火を灯せば、出られる扉が開く
- 死神の手下たちが邪魔しにくる
- 手下たちは呪文を唱えると逃げる

# 登場人物

- 主人公

生きる理由も意味もなく、自殺しようとしていたところに死神が表れ、“命の蠟燭”の存在を知る。そこから“命の蠟燭”を使って、商売を始めた。商売が波に乗り始め、生きる希望を持ち始めたときに死神に商売のことを気づかれて、屋敷に連れ去られる。

# 登場人物

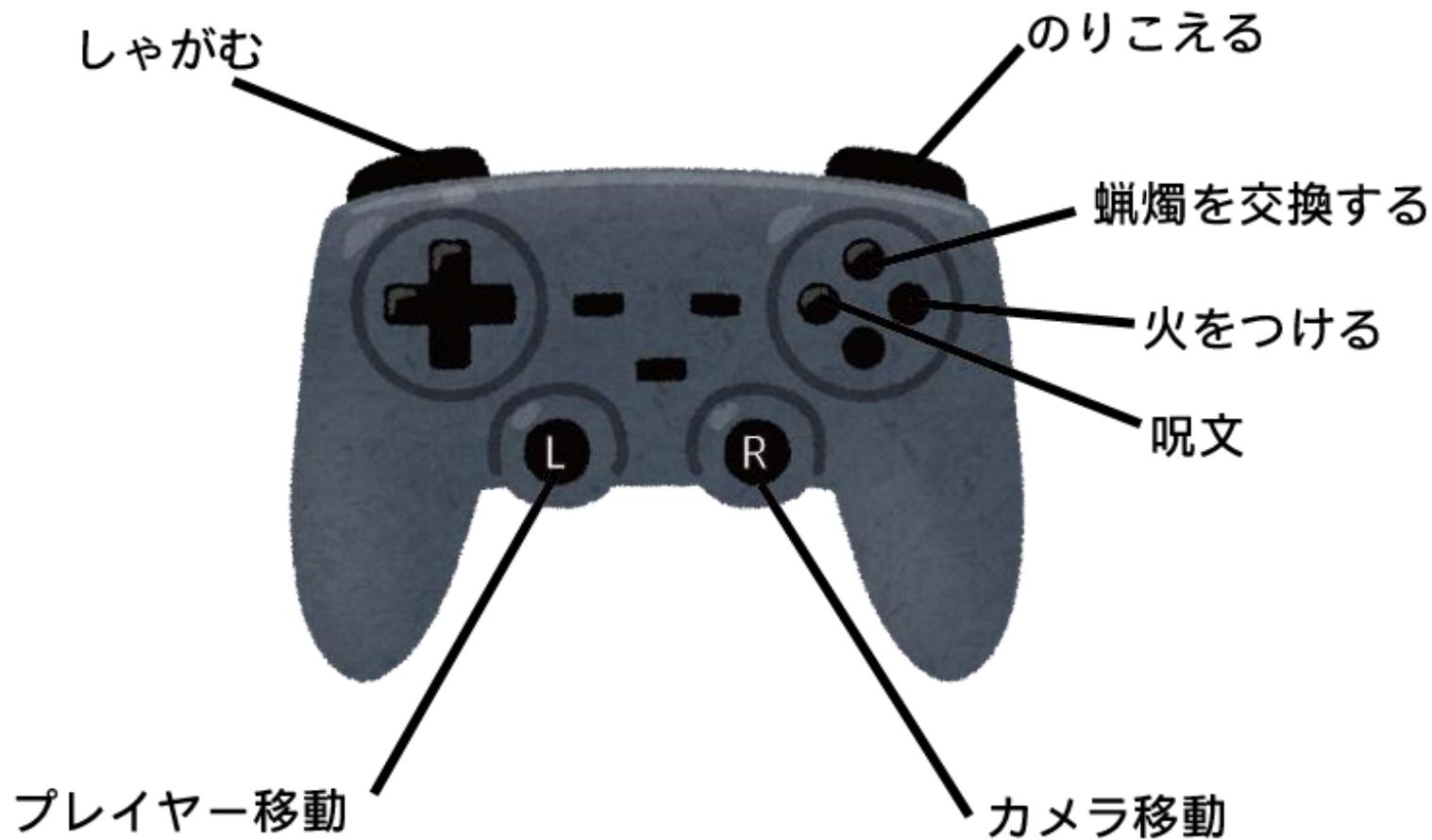
- 死神

性別不詳。人の命をつかさどる仕事。  
“命の蠟燭”の存在を知らせてあげた主人公が  
商売を始めてさすがに怒った。

- 死神の弟子

死神のような役割をした化け物。  
屋敷の中に入ってきた異物を倒す役割などをしている。

# 操作方法



# 持ち物&できること

- プレイヤーの灯火（蠟燭） ...  
HPの役割。なくなったら死ぬ。
- 呪文...死神の弟子を一時的に遠ざけるための呪文。
- しゃがむ / のりこえる...  
死神の弟子の視線から逃れたり、  
建物の障害物を避ける。
- 蠟燭を交換する...  
自分の蠟燭は屋敷に灯した蠟燭と交換することができる

# 画面例

蠟燭



死神の手下

自分の蠟燭

