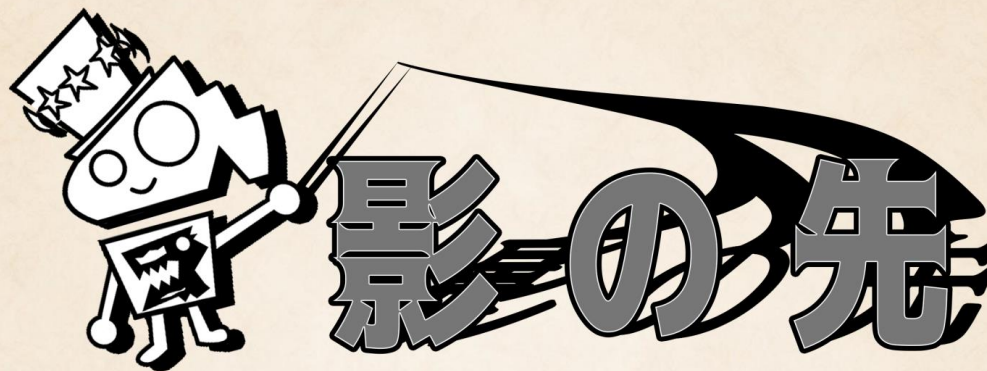


－ 企画書 －



基本情報

- ・ジャンル “正真正銘”の謎解きアクション
- ・プラットフォーム Nintendo Switch
- ・プレイ人数 1人
- ・ターゲット層 “正真正銘”の謎解きの快感を求める人

橘高 稜

チーム名：VARYSTAR
作品タイトル「影の先」



ターゲット

“正真正銘”の謎解きの快感を求める人

プレイ人数

1人

ゲームの目的

立体世界にあるオブジェクトの「影」を借りながら、平面世界にバラついた「影」の欠片を集めていく。それによって立体世界の影を取り戻し、還していくことにより消えていた物体を蘇らせていくことが目的。



ゲームクリア・勝利条件

ステージとステージを繋げる、「大橋」などの大きなオブジェクトの影を集め、還すとステージクリア。すべてのステージをクリアすると、ゲームクリアとなる。

ゲームオーバー条件

主人公の体力が0になること。



開発進捗

企画書完成

備考・注意点

企画書作成のために考えた、架空のゲーム案のため、
実行できるゲームへの開発への予定は未定。



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。

立体世界

長押し&離す・影を返す **ZL**

マップ **≡**

移動 **L**

ズーム **▲ ▼**
※立体世界のみ

影ポーチの選択 **◀ ▶**

ZR 「影のタクト」を構える&振る・影を借りる

+ ポーズメニュー

A 決定

Y 武器で攻撃 / 長押しでダッシュ

B ジャンプ

R 見渡す
※立体世界のみ
R 押し込むと人称視点切り替え

①操作キャラクター「ダクトくん」

②体力

③影ポーチ

④虚実の鏡

⑤オブジェクト「ラジカセ」

平面世界

②体力
プレイヤーの体力。
ダメージを受けると1ずつ減り「0」になればゲームオーバー。

③影ポーチ
借りた影はここに入る。
最大5つまで所持が出来、選択したものを使用する。

⑦謎解きギミック
ここでは「音に反応する扉」。
「ラジカセの影」が出す音に反応して扉が開いている。

⑥オブジェクトの影「ラジカセの影」

⑦謎解きギミック「音に反応する扉」



スタッフリスト欄

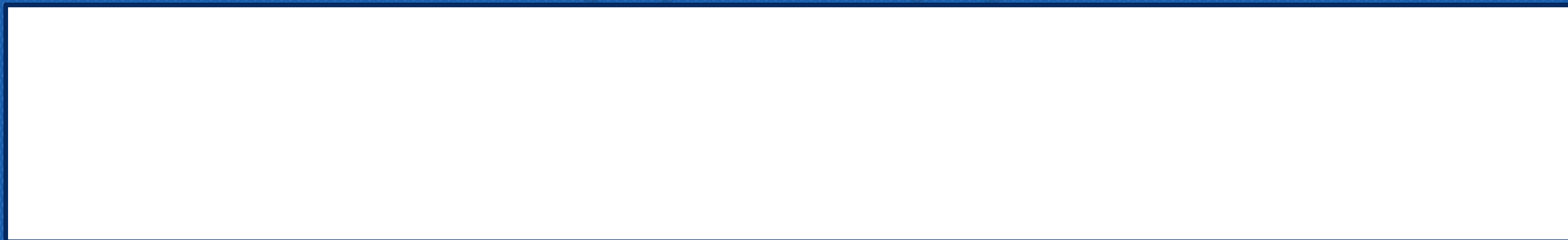
※足りない場合は、ご自身でページを追加してください。

・ 橘高 稜

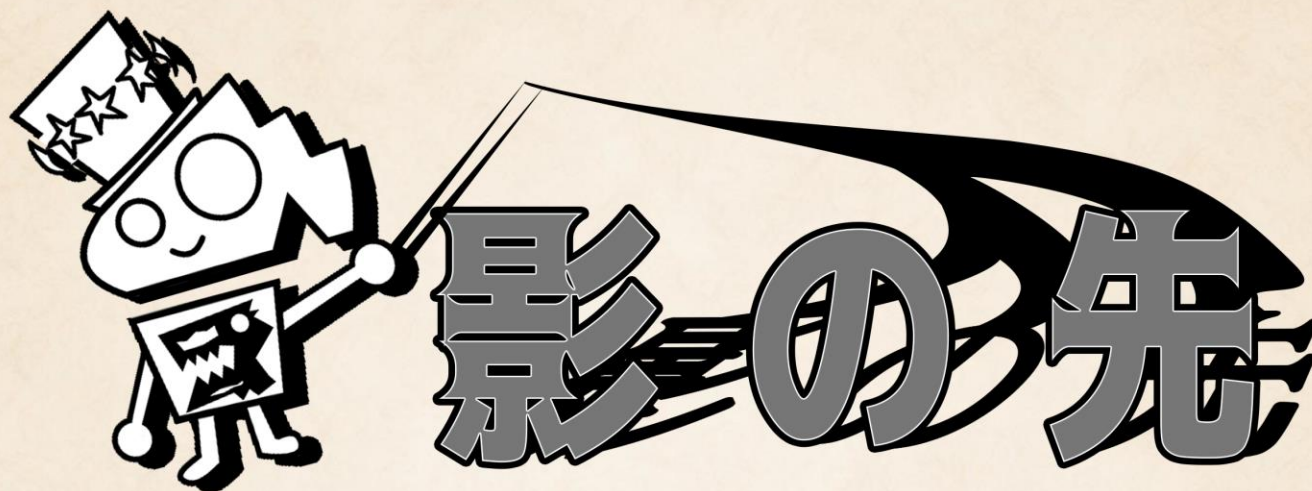
① 企画・立案

② キャラクターデザイン

**以降のページに
企画書を追加してください**



－ 企画書 －



基本情報

- ・ジャンル “正真正銘”の謎解きアクション
- ・プラットフォーム Nintendo Switch
- ・プレイ人数 1人
- ・ターゲット層 “正真正銘”の謎解きの快感を求める人

橘高 稜

コンセプト

— 何気ないものが役に立つ！ —

一、『何を借りて、何を借りないか考える、味のある謎解き！』

ゲーム内では様々な謎が立ち塞がる。

その謎を、すでに装飾として役目を果たしているオブジェクトの他の使用用途を考え、影を借り、謎を解く。

二、『常に観察が求められる緊迫感！』

オブジェクトへの観察眼が謎解き攻略への鍵。

三、『意外なものが役に立つ驚き！』

何気ないオブジェクトの新たな特性の発見や、何かを組み合わせる別のことに活かせる驚き。

オブジェクト

① 置いている机



② 音を出せるラジカセ

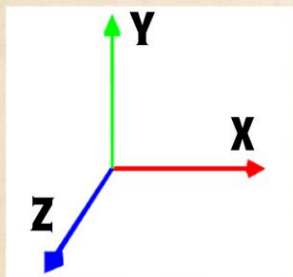


③ 立てられている柵

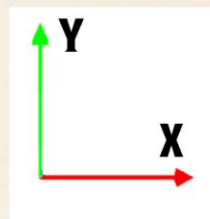
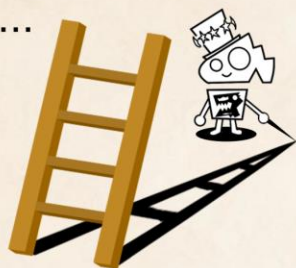


概要

あらゆるものには「影」が宿っている。
その「影」を立体世界から借り、隣接する平面世界で使い、謎を解いていく。



① 影を借りて…



② 影を使う！



Q. どうやって「影」を借りるのか？

A. この「影のタクト」というアイテムを使いオブジェクトから「影」を借りることが出来る。また、「影」を使うときも同様だ。

影のタクト



Q. どうやって平面世界へ行くのか？

A. 各地の壁や床に設置されている「虚実の鏡」に入り込むと隣接する平面世界へ行くことが出来る。また、立体世界へ戻るときにも同様だ。

虚実の鏡



「影の先」の三箇条

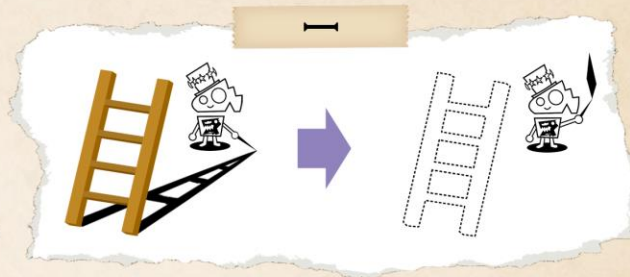
一、影なきとどるに光なし！

影を借りると元のオブジェクトは消えてしまう。

見ることも触れることも出来なくなり、オブジェクトによっては他の影を借りることも出来なくなる。

(例) マンションの影を借りるとマンション内の影を借りることができなくなる。

影は借りる順番を考えて借りよう。影を返すとオブジェクトは元に戻る。

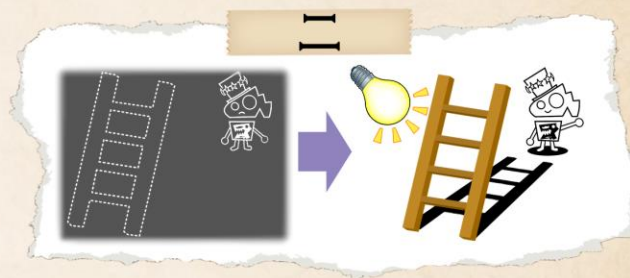


二、光なきとどるに影なし！

影を借りるためにはそのオブジェクトの影を見つけなければならない。

光のない暗闇の中で影を見つけることは不可能なので、

借りたいオブジェクトがあればまずは光を当ててみよう。



三、借りたものは返すべし！

借りたものは別の平面世界でも使うかもしれない…

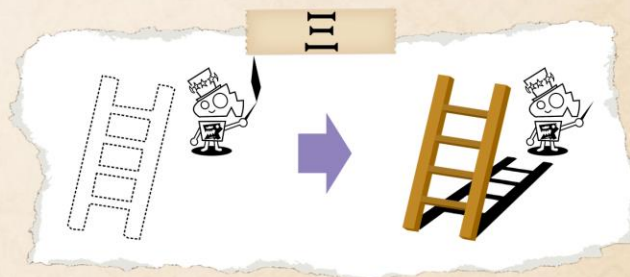
というもあるが、そもそも借りたものなので返そう。

返さなければそのものを必要としている人から苦情がやってくるかも…？

平面世界のあちこちに、立体世界での次のエリアに行くために

必要な「大きな影のかけら」が落ちている。

一定数を拾って返すと、次のエリアに行くことが出来るので集めてみよう。



プレイ画面 & 操作方法

長押し&離す・影を返す **ZL**

マップ **○**

移動 **L**

ズーム **▲ ▼**
※立体世界のみ

影ポーチの選択 **◀ ▶**

立体世界



ZR 「影のタクト」を構える&振る・影を借りる

+ ポーズメニュー

A 決定

Y 武器で攻撃
/長押しでダッシュ

B ジャンプ

R 見渡す
※立体世界のみ
R 押し込むと人称視点切り替え

平面世界

②体力
プレイヤーの体力。
ダメージを受けると1ずつ減り
「0」になればゲームオーバー。



③影ポーチ
借りた影はここに入る。
最大5つまで所持が出来、
選択したものを使用する。

⑦謎解きギミック
ここでは「音に反応する扉」。
「ラジカセの影」が出す音に
反応して扉が開いている。

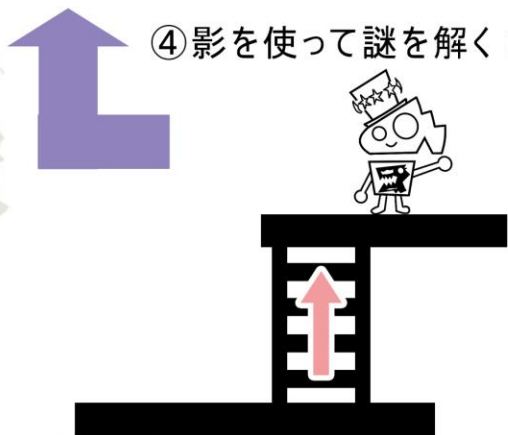
プレイサイクル

平面世界

① 謎を見つける。



④ 影を使って謎を解く！



立体世界

② 必要なオブジェクトを探す。



③ オブジェクトの影を借りる。



特性を活かした遊び

— 謎解きの例 —

Lv.1: 道がなければ作るべし!

どう渡るか...



道を作るぞ!

「橋の影」を使用。

渡る!



Lv.2: 届かなければ高く跳べる道具を作るべし!!

どう登るか...

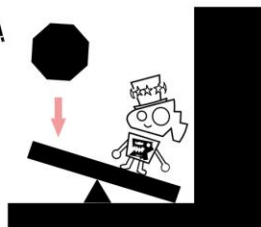


とても重いぞ!

てこの原理を扱えるぞ!

「岩の影」と「シーソーの影」を使用。

落下!



高く跳ぶ!

