



チーム名:みいるくこおひい
作品タイトル:「Shadow」



ターゲット

30代～50代、男性

プレイ人数

1人

ゲームの目的

少女を光りのない安全な場所へ誘導する



ゲームクリア・勝利条件

ゴールの木(穴があり、光から守られる)への到達

ゲームオーバー条件

光に当たる



開発進捗

完成済み

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。





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。

・ 末原 直樹

- ①チームリーダー/プログラマー
- ②全メンバーのタスク管理、ゲームプログラム

・ 亀岡 駿平

- ①サブリーダー/リードプログラマー
- ②メインゲームプログラム

・ 河野 凌大

- ①プランナー
- ②ゲームデザイン/レベルデザイン

・ 山脇 亜海空

- ①プランナー
- ②ゲームデザイン/レベルデザイン



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。

・ 西前 郁海

①プランナー

②ゲームデザイン/レベルデザイン

・ 趙 正卿

①プランナー

②ゲームデザイン/レベルデザイン

・ 平山 裕翔

①プログラマー

②ゲームプログラム

・ 新田 壮平

①プログラマー

②ゲームプログラム



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。

・ 柏木 一樹

①アーティスト

②企画原案/アートディレクション/コンセプトアート、キャラクターデザイン等全てのデザイン作業/動画

**以降のページに
企画書を追加してください**



Shadow



タイトル



Shadow



プラットフォーム



PC



プレイ人数



1人



ジャンル



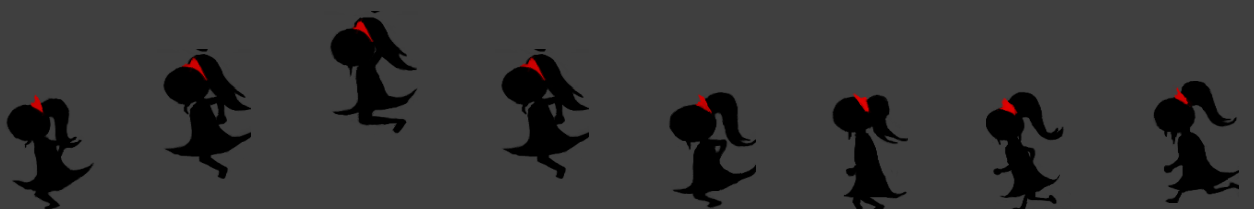
2Dアクションゲーム



コンセプト



影から影への移動




ゲーム概要

影の中しか移動することはできない


一日が10秒で回る世界で

光の中では存在できない

少女  が影から影へと移動し、

光のない安息の地を目指して

冒険する 2Dアクションゲーム

障害物を  動かして影を作ったり

目まぐるしく動く日によって動く影を

利用して、ゴールを目指せ！

面白いところ



昼は通れなさそうなところも？

日が昇っているときに進むか
日が沈んでから進むかの
駆け引きが面白い！



夜になると影が出来、通れるように！

アクション

移動



跳躍



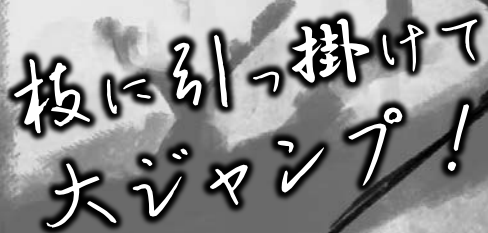
影紐



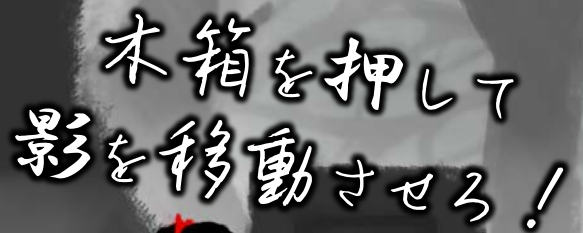
影紐



遠くにあるオブジェクトに巻き付けて
少女の元に引っ張れ！



枝に引っ掛けて
大ジャンプ！



木箱を押して
影を移動させる！

影紐を投げて、巻き取ることで起こる
3つのアクションを利用して
少女をゴールまで導け！