



チーム名：りばち
作品タイトル「Alive」



ターゲット

20～35歳社会人

プレイ人数

一人

ゲームの目的

主人公である餌を操作し、逃げたり隠れたりなど様々な手段を用いて少しでも長く生き残る



ゲームクリア・勝利条件

クリアは無く、少しでも長く生き残ることが目的

ゲームオーバー条件

金魚にかじられて体が無くなってしまう

水に溶けて体が無くなってしまう



開発進捗

企画書完成

備考・注意点



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。

スマートフォンの対応するボタンをタッチする



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。

- ・ 河野凌大
 - ① プランナー
 - ② 企画立案、企画書制作、イラスト

Alive



🐟 タイトル 🐟

Alive

🐟 プラットフォーム 🐟

スマートフォン

🐟 ターゲット 🐟

20～35歳社会人

🐟 ジャンル 🐟

2Dアクションゲーム

コンセプト

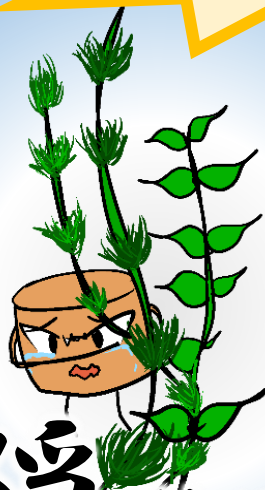
少しでも長く

生き残れ!

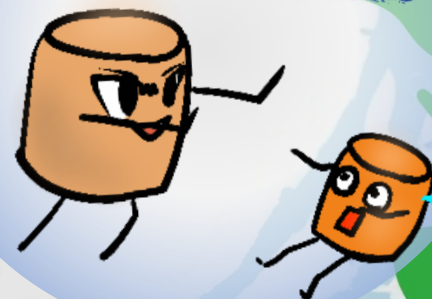
逃げて



隠れて



罠を使え



まずは餌をつくろう！

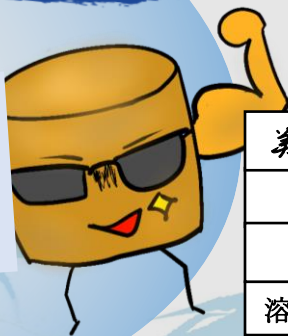
1. 店で素材を入手

ガチャやゲーム内通貨で
素材を手に入れる！



3. 最強の餌をつくろう

生き残るために最適な
自分だけの**餌**をつくろう！



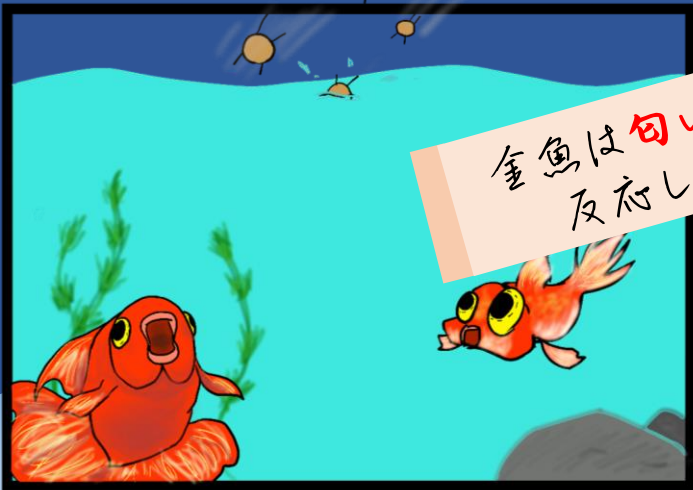
美味しさ	
匂い	
重さ	
溶けにくさ	



2. 素材を組み合わせて

2～5種類の素材を
組み合わせて**餌**をつくれ！

ゲームの流れ



金魚は匂いや動くものに
反応して襲ってくる

プレイヤーは他の餌と共に
2匹の金魚が入っている水槽に投入される

餌は金魚にかじられたり
水に溶ける性質で小さくなる
様々な手段を用いて
少しでも長く生き残れ！

泳ぐ



基本的な移動に使用する
泳ぐのをやめると
匂いが拡がり金魚が寄ってくる

身削りダッシュ DASH

自分の身を削る勢いで
まっすぐに泳ぐ
緊急時に使用しよう



ゲーム画面

餌が通った場所は
一定時間**匂い**が
残ってしまう

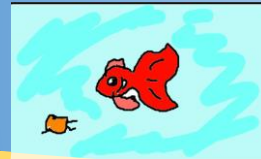


餌はゲーム中
少しずつ小さくなる
完全になくなってしまうと
ゲームオーバー



プレイヤーは
他の餌に触れると
吸収して大きくなる
ことができる

画面をスワイプすることで
水槽の向きを変えることができる



向きを変えることで
逃げ道を作ることができる

タイミングを間違えると
距離が近くなってしまうので注意

マネタイズ

ホーム画面が水槽になっており
金魚を飼って餌をやったり
水槽をカスタマイズすることができます
これによって、金魚を飼いたいという
ゲーム以外が目的のユーザーの確保と
水槽や金魚のカスタマイズという
課金先が増えます



素材の組み合わせによって
餌の強さが決まるため
従来のゲームとは違いハズレがないので
無課金ユーザーのストレスは少なく
課金ユーザーには他にどのような
組み合わせがあるのだろうと
コンプ欲を刺激することで
課金を促すことができます

