

チーム名 : HOT

作品タイトル「マグネクション磁」



# ターゲット

3Dアクションゲーム好きな人

# プレイ人数

1人

# ゲームの目的

磁力を使った新感覚のギミックを利用してゴールを目指す



## ゲームクリア・勝利条件

様々なギミックのあるステージを磁力の反発力や引力を利用して攻略し、ステージ最奥にあるゴールエリアに行ければクリアとなる

## ゲームオーバー条件

磁力の操作をミスしたりすることでステージ外に落下する、もしくはステージ上に配置されたとげに当たるとゲームオーバーとなる



## 開発進捗

ひとまずは完成ということにはなっているが、演出面を強化するため、今後アップデートを行う予定

## 備考・注意点

本ゲームはSteamにてフリーゲームとして好評配信中です！

<https://store.steampowered.com/app/1601670/>

本ゲームプレイ時のディスプレイの解像度は1920×1080、1600×900、1366×768、1280×720のいずれかに設定していただくとゲーム内のUIが崩れないので、プレイ時には解像度の確認をよろしくお願いいたします。



# 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。

PC版

W：前進

S：後ろに移動

A：右に移動

D：左に移動

移動+左シフトキー：ダッシュ

Spaceキー：ジャンプ

E：N極をまとう

Q：S極をまとう

右ボタンを押す：キューブを展開する

右ボタンを放す：キューブを放つ

F：カメラ切り替え

Escキー：オプションボタン





# 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。

## DUALSHOCK 4

左スティック：移動

右スティック：視点操作

移動+L1orR1：ダッシュ

○：決定

×：ジャンプ

△：S極をまとう

□：N極をまとう

L2を押す：キューブを展開する

L2を放す：キューブを放つ

ー：カメラ切り替え

ホームボタン：オプションボタン

画像出典：

<https://www.amazon.co.jp/%E3%83%AF%E3%82%A4%E3%83%A4%E3%83%AC%E3%82%B9%E3%82%B3%E3%83%B3%E3%83%88%E3%83%AD%E3%83%BC%E3%83%A9%E3%83%BC-DUALSHOCK-4-%E3%82%A6%E3%82%A7%E3%82%A4%E3%83%96%E3%83%BB%E3%83%96%E3%83%AB%E3%83%BC-CUH-ZCT2J12/dp/B01LRMLR4C>





# 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。

- ・ COCO

- ① プロデューサー、ゲームデザイナー、プログラマー

- ② レベルデザイン、メニュー画面実装、スクリプト、演出、原案立案、パッド実装

- ・ yosshi

- ① プロデューサー、ゲームデザイナー、ディレクター

- ② レベルデザイン、企画書作成、マーケティング、売れるゲームの特徴のリストアップ、進行管理

- ・ A.tochi

- ① プロデューサー、宣伝、UIデザイナー

- ② twitterアカウントでのゲームの宣伝、タイトルロゴの作成

**以降のページに  
企画書を追加してください**



# マグネクシオン磁 企画書

YOSHI COCO A.TOCHI



# ゲームの概要

ゲームジャンル：3Dアクションゲーム

対応機種：PC

ターゲット：3Dアクションゲームが好きな人

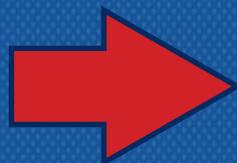
コンセプト：プレイヤーが自身の磁力を操ることや物体の磁力を操ることによって生まれる新感覚のギミックを楽しむ



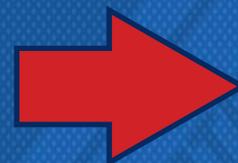


## ゲームフロー

タイトル画面



ステージ攻略



クリア

## ステージ概要

- ・長い一本道のステージ  
→ボリュームがある  
→**クリアしたときに達成感がある**
- ・磁力を使ったギミックが満載  
→新鮮なギミックに触れられる  
→**新しい体験ができて楽しい**

## ストーリー

- ・とある研究室の中で主人公は改造され磁石の力を持つようになってしまった。

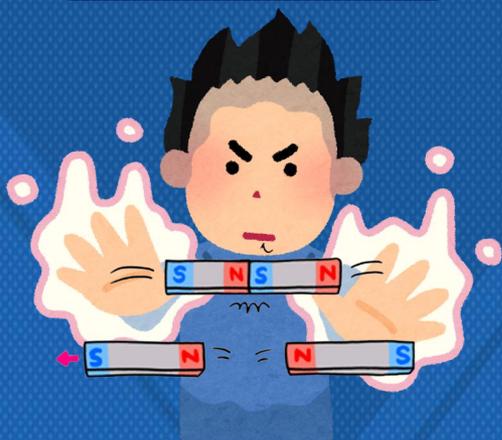


# アクションサイクル

磁力を使用

先に進める  
ようになる

ギミックが  
作動する



画像出典 : <https://publicdomainq.net/light-bulb-0013709/>

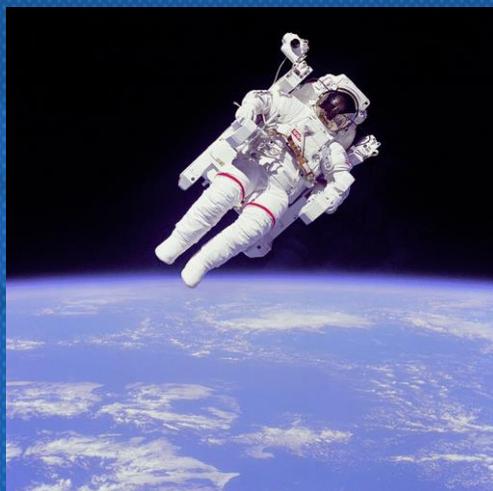


# 磁力を使ったギミック

放出



浮く



超ジャンプ



・ステージ上の物体の  
磁力を操作できる  
→自分で磁力を操って  
いる感覚が楽しい

・磁力の引力を活かし  
て宙に浮ける  
→自分の力で浮いてい  
る感覚が楽しい

・磁力の斥力を使って高  
く飛ぶことができる  
→自分の運動能力が高い  
と思えるので楽しい

画像出典：[https://takawos.com/shoot\\_beam-boy/](https://takawos.com/shoot_beam-boy/)

<https://ja.wikipedia.org/wiki/%E5%AE%87%E5%AE%99%E9%A3%9B%E8%A1%8C%E5%A3%AB#/media/>

<https://www.si.com/.amp/nba/2013/02/13/nba-slam-dunk-contest-michael-jordan-vince-carter-dwight-howard>



## その他のゲームの要素

### タイムアタックモード

- ・タイムを他のプレイヤーと競える  
→他のプレイヤーに**勝てると嬉しい**
- ・タイムを更新しようとやり込める  
→タイムを縮めるための**試行錯誤が楽しい**

### ヒント機能

- ・ステージ攻略のヒントを教えてもらえる  
→初心者優しい  
→分からなくても諦めずにトライできる  
→**試行錯誤できて楽しい**





# 操作方法（マウスキーボード）

PC版

W：前進

S：後ろに移動

A：右に移動

D：左に移動

移動+左シフトキー：ダッシュ

Spaceキー：ジャンプ

E：N極をまとう

Q：S極をまとう

左クリック：決定

右ボタンを押す：キューブを展開する

右ボタンを放す：キューブを放つ

F：上からのカメラに切り替える

Escキー：オプションボタン





# 操作方法（DUALSHOCK 4）

## DUALSHOCK 4

L：移動

移動+L1orR1：ダッシュ

○：決定

×：ジャンプ

△：S極をまとう

□：N極をまとう

L2を押す：キューブを展開する

L2を放す：キューブを放つ

—：上からのカメラに切り替える

ホームボタン：オプションボタン



画像出典：

<https://www.amazon.co.jp/%E3%83%AF%E3%82%A4%E3%83%A4%E3%83%AC%E3%82%B9%E3%82%B3%E3%83%B3%E3%83%88%E3%83%AD%E3%83%BC%E3%83%A9%E3%83%BC-DUALSHOCK-4-%E3%82%A6%E3%82%A7%E3%82%A4%E3%83%96%E3%83%BB%E3%83%96%E3%83%AB%E3%83%BC-CUH-ZCT2J12/dp/B01LRMLR4C>



# 以下からマーケティング 差別化戦略



# マーケティング・差別化戦略

1. 自分たちが作りたいゲームと同じジャンルで売れているゲームがあるかを探す

(ある場合：プレイヤーがいるので遊んでもらえる確率が高い)

無い場合：そもそもプレイヤーがいないので遊んでもらえる確率が低い)



2. 日本で売れている同じジャンルのゲームを探す



3. それぞれのゲームの独自性を見つけ出す



4. 自分たちが作りたいゲームに独自性を企画に盛り込むor独自性があるか確認する



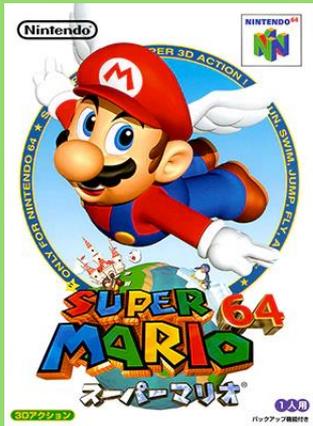
1. 自分たちが作りたいゲームのジャンルとは？

アクションゲーム





## 2. 日本で売られている3Dアクションゲーム



約224万本

売上本数：約224万本  
(日本)  
発売日：1996年6月23日  
ゲームのコンセプト：  
スーパーマリオシリーズ初の3Dアクションゲーム



約78万本

売上本数：約78万本  
(日本)  
発売日：2002年7月19日  
ゲームのコンセプト：  
ポンプを使ったアクションを楽しむ3Dアクションゲーム



約103万本

売上本数：約103万本  
(日本)  
発売日：2007年11月1日  
ゲームのコンセプト：  
スピンを使ったアクションを楽しむ3Dアクションゲーム



約225万本

売上本数：約225万本 (日本)  
発売日：2017年10月27日  
ゲームのコンセプト：帽子を使ったアクションを楽しむ3Dアクションゲーム

参考資料：<https://www.nintendo.co.jp/switch/avp3a/detail01/index.html>

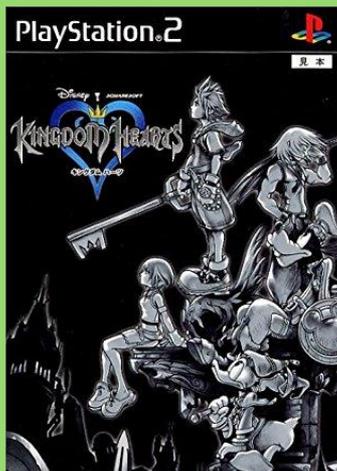
<https://www.amazon.co.jp/%E4%BB%BB%E5%A4%A9%E5%A0%82-%E3%82%B9%E3%83%BC%E3%83%91%E3%83%BC%E3%83%9E%E3%83%AA%E3%82%AA-%E3%82%AA%E3%83%87%E3%83%83%E3%82%BB%E3%82%A4-Switch/dp/B075LC617B>

<https://teitengame.com/salesbyhard.html>

<https://entamedata.com/2020/04/05/tv/%E3%82%B2%E3%83%BC%E3%83%A0%E6%AD%B4%E4%BB%A3%E3%83%8F%E3%83%BC%E3%83%89%E6%A9%9F%E5%88%A5%E3%81%A7%E3%83%92%E3%83%83%E3%83%88%E3%81%97%E3%81%9F%E3%82%B2%E3%83%BC%E3%83%A0%E3%82%BD%E3%83%95/>



## 2. 日本で売れている3Dアクションゲーム



約160万本

売上本数：約160万本（日本）  
発売日：2002/03/28  
ゲームのコンセプト：  
ディズニーとFFのキャラクターがいる世界に没入するアクションRPG



約232万本

売上本数：約232万本（日本）  
発売日：2021/03/26  
ゲームのコンセプト：  
友達とモンスターを狩って楽しむハンティングアクション



約33万本

売上本数：約33万本（日本）  
発売日：2016/03/24  
ゲームのコンセプト：鬼畜レベルの強敵に何度も挑戦しクリアしたときの快感を味わうアクションRPG



約40万本

売上本数：約40万本（日本）  
発売日：2017/02/23  
ゲームのコンセプト：ヨコオタロウさんが描き出す美しくも儂い世界観に没入するアクションRPG

参考資料：<https://item.rakuten.co.jp/clothoid/20170106-14/>  
<https://item.rakuten.co.jp/the-fuji/ncn-392-4976219115803/>

<https://www.amazon.co.jp/DARK-SOULS-III-%E7%89%B9%E5%85%B8%E7%84%A1%E3%81%97-PlayStation4/dp/B01CZU8PKE>

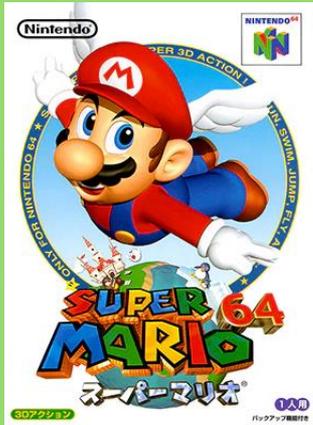
<https://www.amazon.co.jp/%E3%82%B9%E3%82%AF%E3%82%A6%E3%82%A7%E3%82%A2%E3%83%BB%E3%82%A8%E3%83%8B%E3%83%83%E3%82%AF%E3%82%B9-%E3%83%8B%E3%83%BC%E3%82%A2-%E3%82%AA%E3%83%BC%E3%83%88%E3%83%9E%E3%82%BF-PS4/dp/B01LYS572Y>

<https://entamedata.com/2020/04/05/tv/%e3%82%b2%e3%83%bc%e3%83%a0%e6%ad%b4%e4%bb%a3%e3%83%8f%e3%83%bc%e3%83%89%e6%a9%9f%e5%88%a5%e3%81%24a7%e3%83%92%e3%83%83%e3%83%88%e3%81%97%e3%81%9f%e3%82%b2%e3%83%bc%e3%83%a0%e3%82%bd%e3%83%95/>

<https://entamedata.com/2020/04/05/tv/%e3%82%b2%e3%83%bc%e3%83%a0%e6%ad%b4%e4%bb%a3%e3%83%8f%e3%83%bc%e3%83%89%e6%a9%9f%e5%88%a5%e3%81%24a7%e3%83%92%e3%83%83%e3%83%88%e3%81%97%e3%81%9f%e3%82%b2%e3%83%bc%e3%83%a0%e3%82%bd%e3%83%95/>



### 3. それぞれのゲームの独自性とは



このゲームの独自性

2Dアクション



3Dアクション



このゲームの独自性

3Dアクション



ポンプ



このゲームの独自性

3Dアクション



スピン



このゲームの独自性

3Dアクション



ぼうし

参考資料 : <https://www.nintendo.co.jp/switch/avp3a/detail01/index.html>

<https://www.amazon.co.jp/%E4%BB%BB%E5%A4%A9%E5%A0%82-%E3%82%B9%E3%83%BC%E3%83%91%E3%83%BC%E3%83%9E%E3%83%AA%E3%82%AA-%E3%82%AA%E3%83%87%E3%83%83%E3%82%BB%E3%82%A4-Switch/dp/B075LC617B>

<https://entamedata.com/2020/04/05/tv/%e3%82%b2%e3%83%bc%e3%83%a0%e6%ad%b4%e4%bb%a3%e3%83%8f%e3%83%bc%e3%83%89%e6%a9%9f%e5%88%a5%e3%81%a7%e3%83%92%e3%83%83%e3%83%88%e3%81%97%e3%81%9f%e3%82%b2%e3%83%bc%e3%83%a0%e3%82%bd%e3%83%95/>



### 3. それぞれのゲームの差別化戦略とは

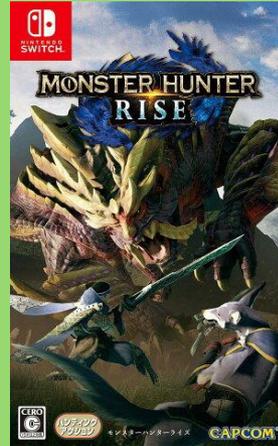


このゲームの独自性

3Dアクション



RPG



このゲームの独自性

3Dアクション



ハンティング



このゲームの独自性

3Dアクション



鬼畜



このゲームの独自性

3Dアクション



RPG

参考資料 : <https://item.rakuten.co.jp/clothoid/20170106-14/>  
<https://item.rakuten.co.jp/the-fuji/ncn-392-4976219115803/>

<https://www.amazon.co.jp/DARK-SOULS-III-%E7%89%B9%E5%85%B8%E7%84%A1%E3%81%97-PlayStation4/dp/B01CZU8PKE>

<https://www.amazon.co.jp/%E3%82%B9%E3%82%AF%E3%82%A6%E3%82%A7%E3%82%A2%E3%83%BB%E3%82%A8%E3%83%8B%E3%83%83%E3%82%AF%E3%82%B9-%E3%83%8B%E3%83%BC%E3%82%A2-%E3%82%AA%E3%83%BC%E3%83%88%E3%83%9E%E3%82%BF-PS4/dp/B01LYS572Y>

<https://entamedata.com/2020/04/05/tv%e3%82%b2%e3%83%bc%e3%83%a0%e6%ad%b4%e4%bb%a3%e3%83%8f%e3%83%bc%e3%83%89%e6%a9%9f%e5%88%a5%e3%81%92%e3%83%83%e3%83%88%e3%81%97%e3%81%9f%e3%82%b2%e3%83%bc%e3%83%a0%e3%82%bd%e3%83%95/>



4. 自分たちが作りたいゲームの独自性とは？

3Dアクション



磁力

