



—企画書—

## ジャンル

うずしおアクション

## ターゲット

アクションゲームが好きな  
10～20代の男性ユーザー

## コンセプト

『渦の流れを利用して宝箱をとる』

## 制作者

ECCコンピュータ専門学校 高度情報処理研究学科  
ゲームエキスパートコース 企画専攻3年 藤田慧志



# ◆ゲーム概要



## ・ゲームルール

時間内に**宝箱を15個**集めて**渦の外**に出れば勝ち！  
渦の流れのなかで、操作が難しい海賊船を自分の  
思いどうりに動かせるかどうか勝敗のカギになる。

**海賊船をうまくコントロールしよう！**

勝利条件・・・宝箱を15個集めて渦から出る

敗北条件・・・相手が先に渦から出る

## ・セールスポイント

『難しい操作の中で、海賊船をうまく操作  
できた時の「よしっ」という達成感』



# ◆ゲームの流れ

## ① 宝箱取得



ゲームが始まると渦の外から、**宝箱**と**機雷**が流れてくる。



プレイヤーは海賊船を操作し、**機雷**を避けながら**宝箱**を取得する

### ・取得の仕方



宝箱に触れると…



宝箱を獲得できる

## ② 渦から出る



プレイヤーが宝箱を15個取ると画面下に『**渦から出る!**』という文字が出る。

## ③ ゲームクリア



**宝箱**を15個持った状態で渦から出ると**勝利**になる。

**渦から出て相手より早く勝利しよう!**



# ◆渦の流れと海賊船

## ・スピードアップとスピードダウン



上手く渦の流れに合わせて移動すると移動スピードが上がる



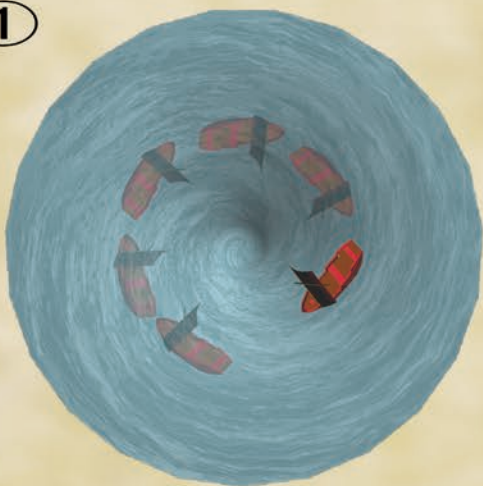
渦の流れとは逆方向に移動すると移動スピードが下がる

## ・応用

渦の中心付近は宝箱がたまりやすい。なので、大量に宝箱を取得しやすい。しかし、渦の中心付近では海賊船の移動だけでは渦から出るのが難しくなる。

### 渦の中心からの脱出

①



渦の流れに合わせて移動しスピードをつける

②



①の状態で渦の流れと自分の向きを合わせて移動すると脱出できる

## ・セールスポイント

『宝箱をたくさん取れたときの充足感』

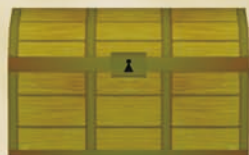


## ◆宝箱・機雷

宝箱を取るとプラスになり、  
機雷に当たるとマイナスになる。



プラス1



プラス3



マイナス1

## ◆渦について

プレイヤーが渦の中心にのまれると宝箱が**マイナス5個**され、  
渦の中の外側付近にリスポーンします。



渦の中心にのまれると



渦の端にリスポーンし  
**宝箱が5個減る**

## ◆操作説明

