

企画書

THREAD WAR

ターゲット：コアゲーマー
ジャンル：対戦型スレッドアクションゲーム
対応機種：PC
開発ツール：Direct X 11

目次

ゲーム画面	-03-
ゲーム概要	-04-
糸アクション①	-05-
糸アクション②	-06-
その他アクション	-07-
対戦のルール	-08-
セールスポイント	-09-

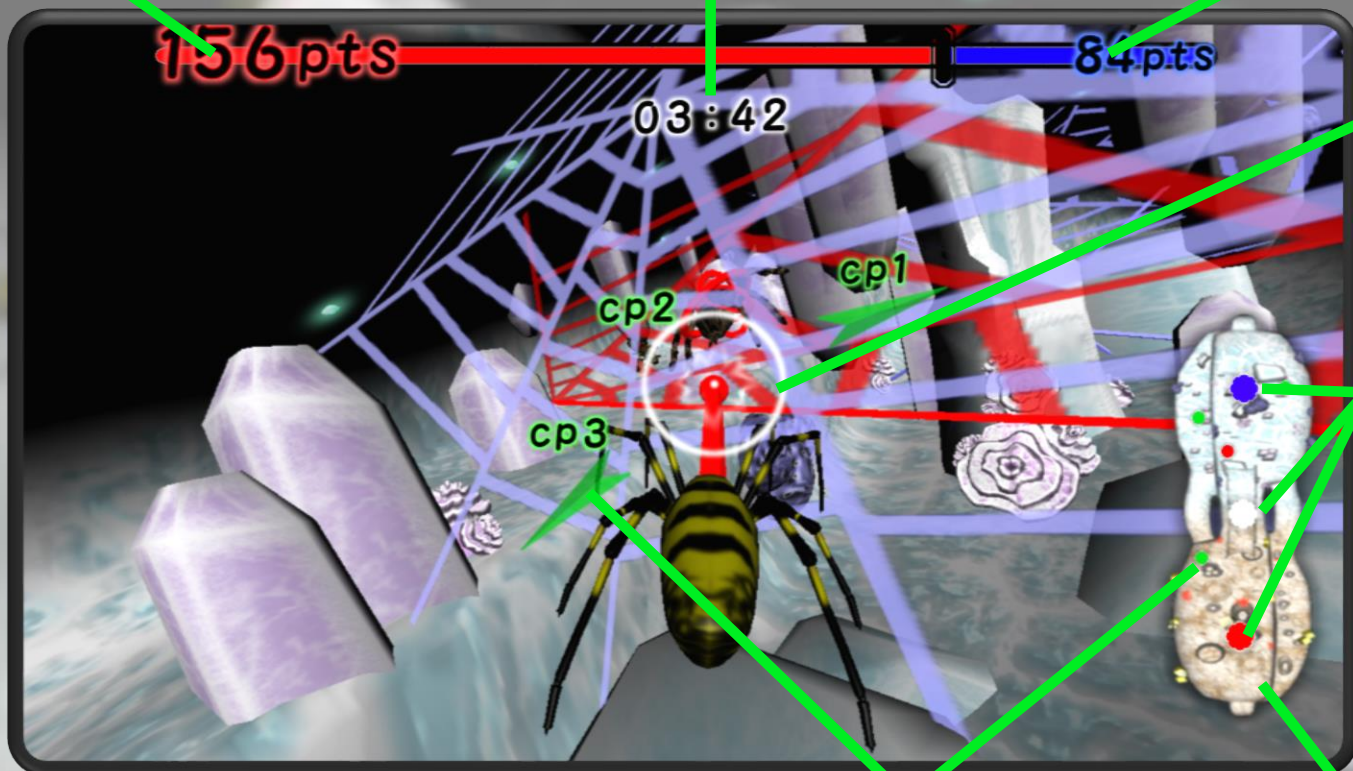


ゲーム画面

味方の得点

タイマー

敵の得点



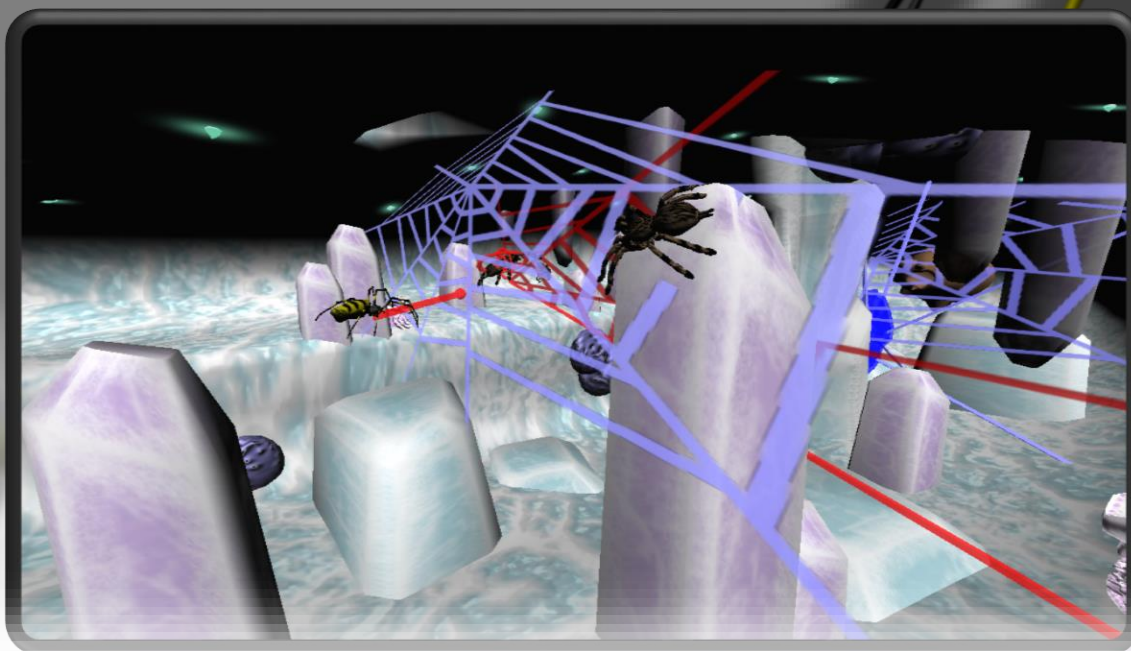
カーソル

クリスタルの制圧状況

マップ

味方位置

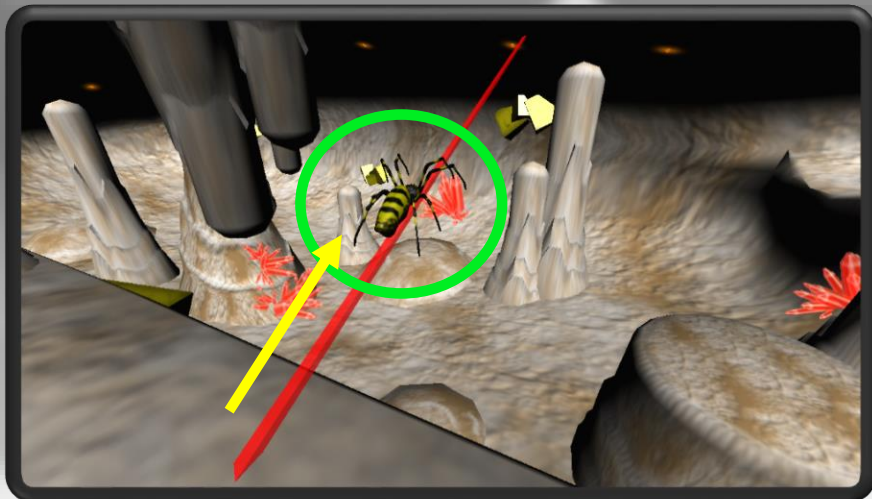
ゲーム概要



このゲームは蜘蛛が糸で^{ステージ}足場を作り、
多彩な糸アクションで移動、攻撃、防御を行い、
4対4で戦う対戦ゲームです。

糸アクション①

プレイヤーはR1で糸を発射でき、糸が当たった物によって異なる効果があります：



橋：

糸を出すと、自分の位置と、糸が付着した場所の間に橋が出来ます。

自分が引いた糸の上は移動できます。

空中で糸を発射した場合は橋はできず、ぶら下がる事ができます。



攻撃：

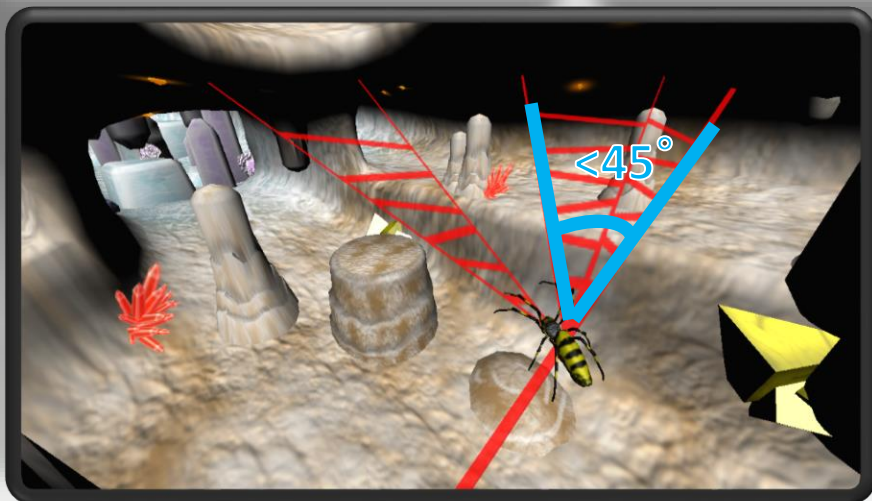
出した糸が敵に当たった場合攻撃としてみなされます。

橋は出来ず、敵にダメージを与えます。

体力がなくなるとスタート地点でリスポーンします。

糸アクション②

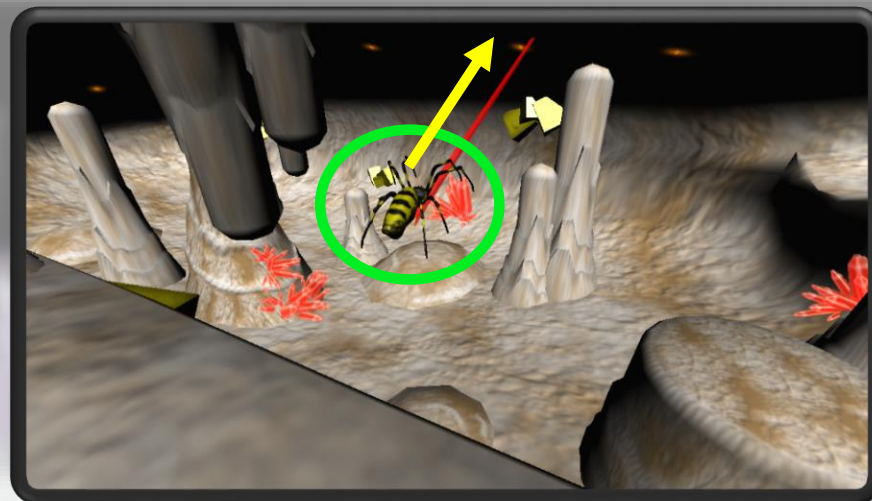
巣と巻き取りをうまく使いこなせるかが勝敗を分ける：



巣：

糸の上でさらに糸を出すことで
巣を作る事が出来ます。

巣の上では味方は自由に歩く事が出来る
だけでなく、敵の攻撃を弾いたり、
敵を拘束する罠の効果があります。

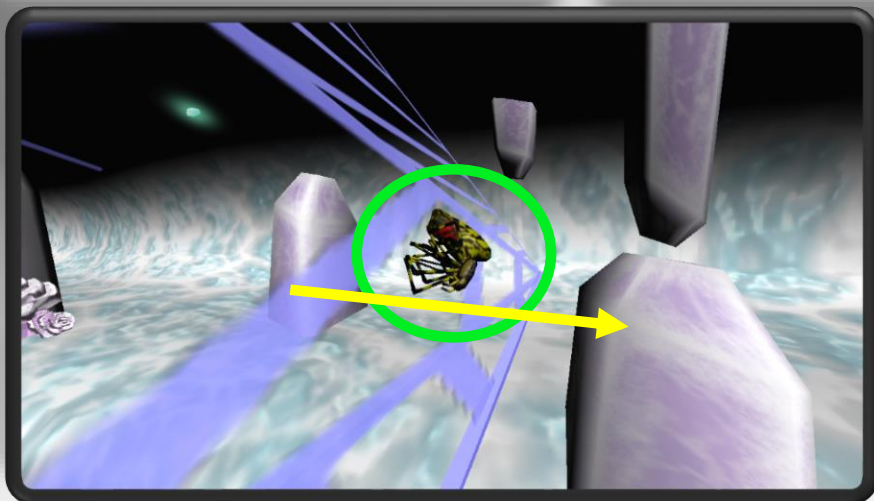


巻き取り：

R2ボタンで糸を巻き取る事で長距離を高速で移動する事が出来ます。

その他アクション

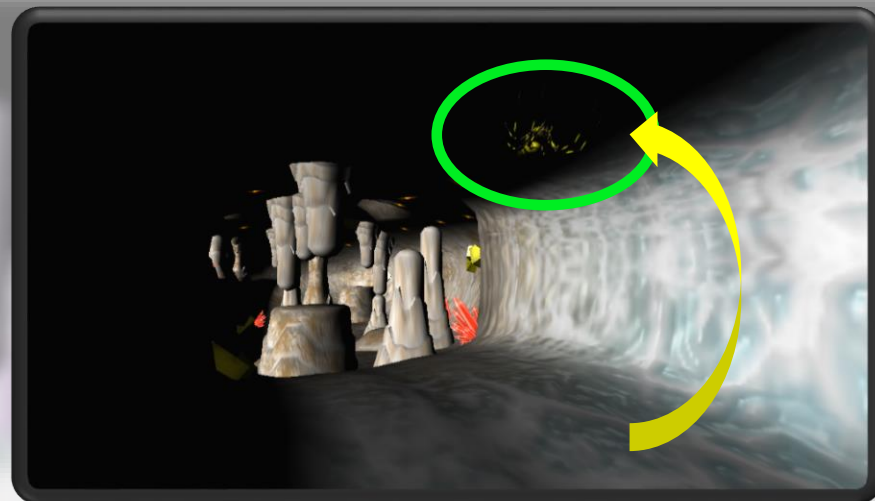
ゲームをより快適に遊ぶには以下の操作も使いこなせると良い：



丸まり：

L2ボタンで丸まると、他のアクションを行えなくなりますが、敵に拘束されにくくなります。

敵の罠をかくぐるのに有効です。



張り付き：

プレイヤーは地面だけでなく、壁や天井も自由に歩けます。

この他に壁や糸から離れる為の「ジャンプ」、回避の為の「ステップ」などがあります。

対戦のルール

5分以内に、敵を倒す事で得られる**得点**を最も稼いだ方が勝ちです。
マップに配置されている3つの**クリスタル**を、糸を巻き付けて**制圧**することにより、
敵を倒した際の**得点**が倍増されます。



巣で**防衛線**を作り、前線を上げながらクリスタルを制圧していくのが主な遊び方です。
クリスタルによる得点倍率のおかげで残り時間わずかで負けていても大逆転が可能です。

セールスポイント



移動の自由：

壁や天井を自由に移動できる事による
マップの立体的な立ち回り

アクション性/戦略性：

糸がもたらすアクション性と
巣がもたらす戦略性

1アクション：

糸発射という1アクションで移動、攻撃、防御、罠
の4つの効果がかり、
簡単な操作で深みのあるプレイを実現