

「いいか？俺達が盗むのは、盗まれたものだけだ。。。」

ドロボウドロボー

制作	: 武田真之介
ジャンル	: 謎解きステルスゲーム
プラットフォーム	: Nintendo Switch
ターゲット層	: 10～30代のスリルを求める人

ドロボー団



- ・泥棒の家に入って盗品を盗み返し、被害者に返すという背徳感とスリルと正義感の混ざった感情
- ・ノベルゲームのように分岐し飽きないストーリーと謎解き
- ・コミカルな登場人物とシリアスめなストーリーのギャップ



人の家に侵入するという非日常感を【盗み返し】という今までにない設定でゲーム化するという試みをした企画です。

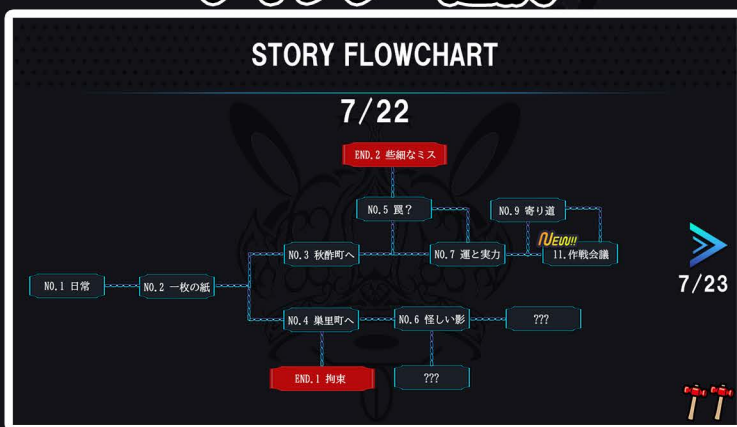
ただのステルスゲームでは面白みがないと考えました。

そこで昔のサウンドノベルシリーズ(街、428封鎖された渋谷で 等)の様にバッドエンドが大量にある謎解きノベルゲームの一面も混ぜたゲームにしたい

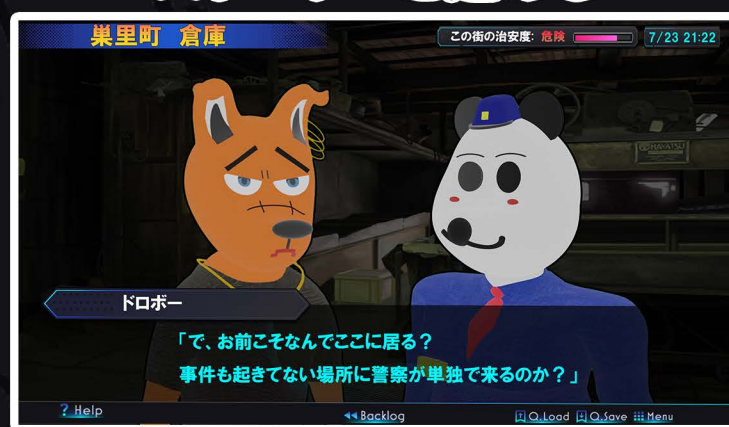
ゲーム概要

泥棒の家に侵入し 盗まれた物を盗み返せ!

チャプター=選択



ストーリーを進める



バレないように被害者に届ける



犯人から盗品を盗み返す

アクション1

様々なストーリーと斬新な盗み聞きゲームを楽しむ



事件発生!

選択肢やその章の成果次第で
物語が様々分岐

小さなことが
バッドエンドに繋がるかも...

被害者の話を盗み聞け!!

警察と被害者の話を盗み聞いて、情報収集!

必要な情報を絞ってキャラに聞かせる斬新なゲーム性。

メモ中のキャラは暫く盗み聞きできない。

流れていく情報を取捨選択する難しさがミソ



アクション2

犯人宅侵入



犯人宅で盗品を探そう
人に見つかったらアウトのステルスゲーム!

隠れて行動するスリルと
制限時間が迫るハラハラを味わえる!

搜索



犯人の私物は持ち出すと減点!

盗み聞きのメモを手がかりに
盗品を全て探し出す

盗品発見



盗品を見つけたら持ち出す
紛らわしい犯人の私物の場合も
盗み聞きゲームの重要性

盗み返すという今までにない設定
人の家を搜索する背徳感とスリル

敵の聴覚

歩いたり物音を立てると波が大きくなる！
波が赤い線を超えると気づかれる

敵が近いと赤い線が下に動く

敵の視覚

赤色の範囲は敵の視界
この範囲に入ると即ゲームオーバー

制限時間

2:33



設定欄

プレイヤー

移動モード

忍び足 通常 走りの三種類
歩行速度が速いほど歩行音が大きくなる

地図

アイテムを使えば
敵の位置もわかるようになる

アクション3

盗み返した物を被害者へ届ける！
返却が終われば、その章は終了

被害者宅侵入



リザルト

RESULT

SCORE	
犯人宅 滞在時間 3:24	20000
盗み返した物 7個/8個	80000
被害者宅 滞在時間 2:24	30000
定位置に戻した数 6個/7個	60000
TOTAL	190000

RANK B

メモを頼りに、盗品を被害者宅の定位置に返却
住人に見つかったら即ゲームオーバー
二段階のステルスゲームで緊張感UP!

盗み返した数や家の滞在時間で評価が決まる！
ランクに応じてストーリーの分岐も変化する
ハイスコアを目指して何度でも遊んでもらえる設計