

死んで死んで強くなれ！…？



タイトル : 死んで死んで強くなれ！…？
ジャンル : 死にゲーRPG、マルチエンディング
予定販売価格 : 1500円
プレイ人数 : 1人
プラットフォーム : PC (Windows)
ターゲット : ゲーム実況者



注意！！ 13才以上の閲覧推奨

この企画書には、
残酷な描写や暴力的な内容が含まれています。
苦手な方は、読むのを控えいただくことを
お勧めします。

ゲーム概要

▶ ゲーム概要
ビジネス

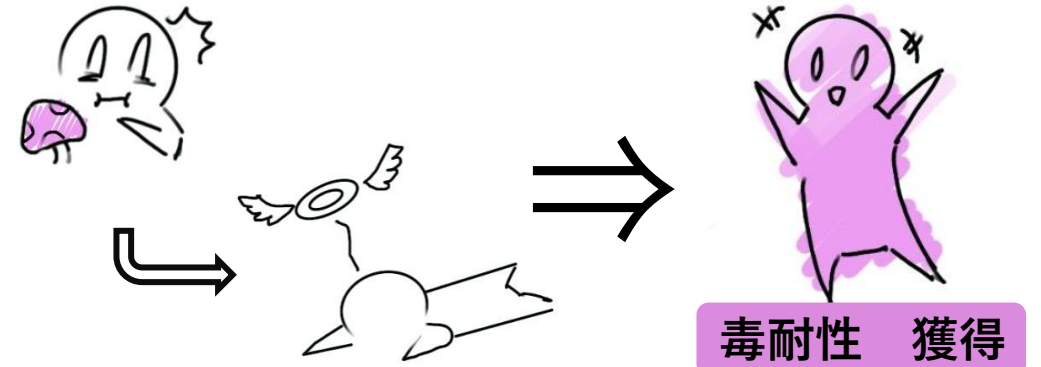
- ① テーマ・コンセプト・ストーリー
- ② ゲーム画面・基本情報
- ③ ルール・システム
- ④ ゲームの広がり
- ⑤ ステージ構成
- ⑥ キャラクターデザイン

テーマ

- 死にゲーにおいて、「死」を最大限活かした、「死に方」が**カギ**となる**ゲームシステム**を構築したい
- ゲームでのみ楽しい体験**となる「**苦しみ**」をめいっぱい詰め込んだゲームを制作したい

コンセプト

**苦しみながらも
死んで耐性や能力を獲得して強くなる、
新システムの死にゲーRPG**



ストーリー

眠りから目を覚ますと、森の中にいた主人公。記憶をなくしていたものの、死ぬと耐性や能力を獲得できることに気づいた。

相棒の犬…？らしき生物とともに、襲いくる凶暴な生物たちを倒しながら、「なぜ死んでもよみがえるのか」「この世界はどうなっているのか」を探求していくが・・・。

ゲームサイクル

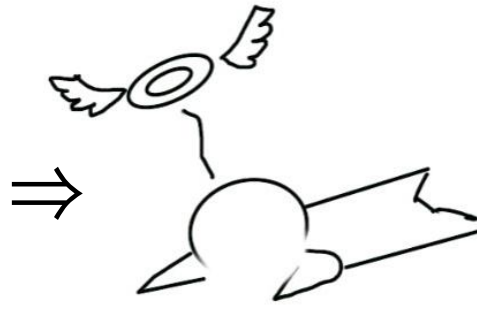
① 探索

結果↓新目標出現



② 死ぬ→耐性・能力獲得→目標達成

結果↓耐性・能力獲得



グラフィック

3D×ドット絵

パラメーター

①HP

②正気度

操作方法（キーボード）

・歩く



・選択



・カバン



・決定



・キャンセル

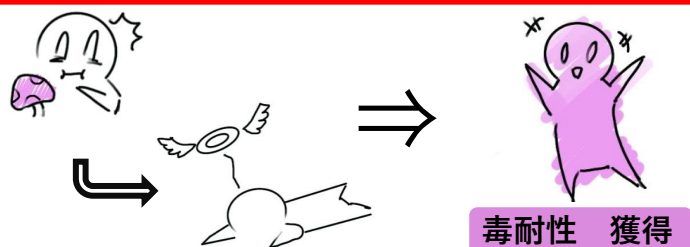


・能力を使う



・もちもの、たべる、
つくる、あそぶ





死ぬと耐性や能力を獲得できる！

しかし…

- ・正気度0になると発狂し、持ち物や耐性・能力を全ロスト
- ・しかも：正確な正気度減少値は不明（死なないとわからない）



ドキドキ感あり＆成功した時の喜びあり

獲得できる耐性・能力は3つまで

4つ目の耐性・能力を獲得すると、一番古い耐性・能力を忘れる

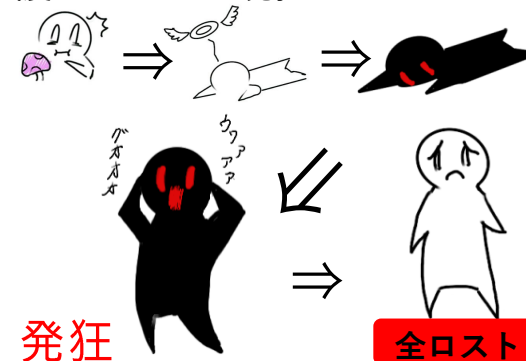


「死に方」だけでなく、
「死ぬ順番」も重要になってくる

HP・正気度減少のデメリット

- ①HP 0：
→死亡（獲得耐性・能力なしで、
一つ耐性・能力を忘れる）
- ②正気度0：
→・持ち物 全ロスト
・獲得した耐性・能力 全ロスト

正気度が0になると；発狂して全ロスト



HP・正気度減少のメリット

【不自由だが、面白い要素の出現】

- ・幻覚を見る
- ・トラウマを見る
- ・悪夢を見る
- ・キャラが葛藤する様子が見れる：
→どうしても死ねないなど

【+の要素】

- ・記憶を思い出す
- ・一定時間経過と一定条件達成で正気度上限がUP

HP・正気度の回復方法

- ①たべる
- ②つくる・あそぶ：
→相棒の犬…？らしき生物と遊ぶアイテムを作ったり、そのアイテムで遊ぶことで回復可能

基本要素の発展

・能力を「つくる」に応用



・目的の死に方をするために戦略を練る

- ・うまく死ねない（助かる）
 - ・目的でない死に方をする
- 様々な方法で
障害となる要素を排除



他ジャンルのゲーム要素あり

各ステージごとに、
様々なゲーム要素がつめこまれている

⇒

定期的に軽い新ゲームシステムが出現

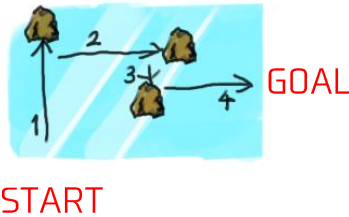
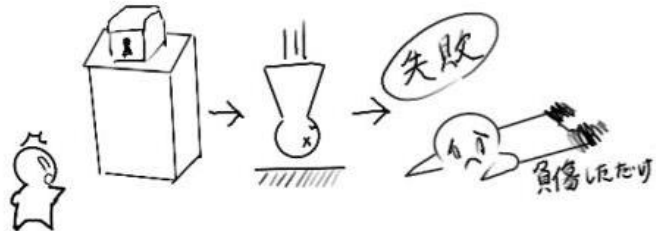
↓

飽きにくい

ステージ	ゲーム要素	内容
炎	リズムゲー	リズムにあわせて噴射されるマグマを避ける！
氷	パズルゲー	①氷の湖は滑って、ぶつかるまで方向転換ができない ②うまく滑って、湖の向こう岸までたどり着け！
洞窟	迷路	入り組んだ洞窟内を、風などを頼りに進め！

苦しみ体験

- ・死ぬ苦しみ：
→死因によって異なる苦しみの描写あり
→死ぬのが怖くて死ねない（正気度低下時）
- ・死ねない苦しみ：
〈例〉10%の確率で死ぬのに失敗する
- ・様々な苦しみの描写：
→幻覚、トラウマ、悪夢
- ・何気ない自分の選択が、
残酷な結果を招く苦しみ

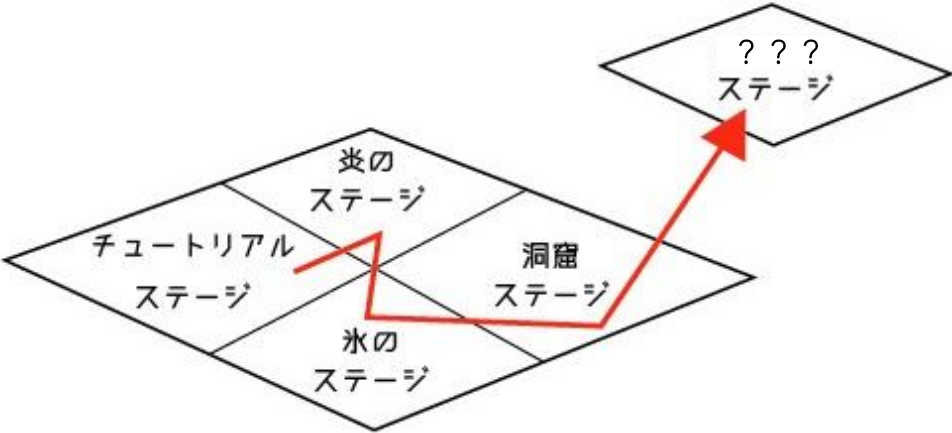


ゲームのやりこみ要素

- ・コレクション要素あり：
→死に方
→アイテム類
（料理や制作物etc.）
→エンド回収

概要 - ⑤ステージ構成 (1/2) 森・草原→火山→冰山→洞窟→その島

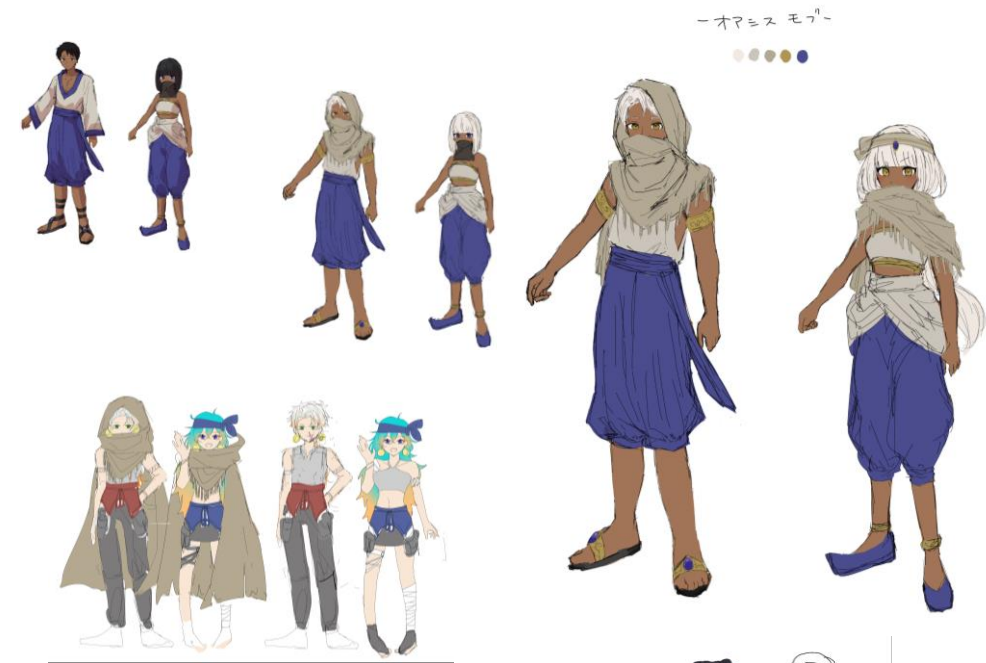
森・草原	・ボスを撃破できない→この時点では逃げるだけしかできない
オアシス	・ボスを撃破すると： →「アクア（放水できる能力）」を獲得
火山	・ボスを撃破すると： →①火山口へ行けるようになる ②ダイブして死ぬと 「マグマ（火を放てる能力）」を獲得
氷ステージの 開放方法	「マグマ」で氷の壁を溶かして侵入
冰山	・ボスを撃破すると： →①ボス撃破をきっかけとして死亡 ②「氷（物体を凍らせる能力）」を獲得 →ここで取り返しがつかないエンド分岐要素あり
洞窟	???????
???	???????



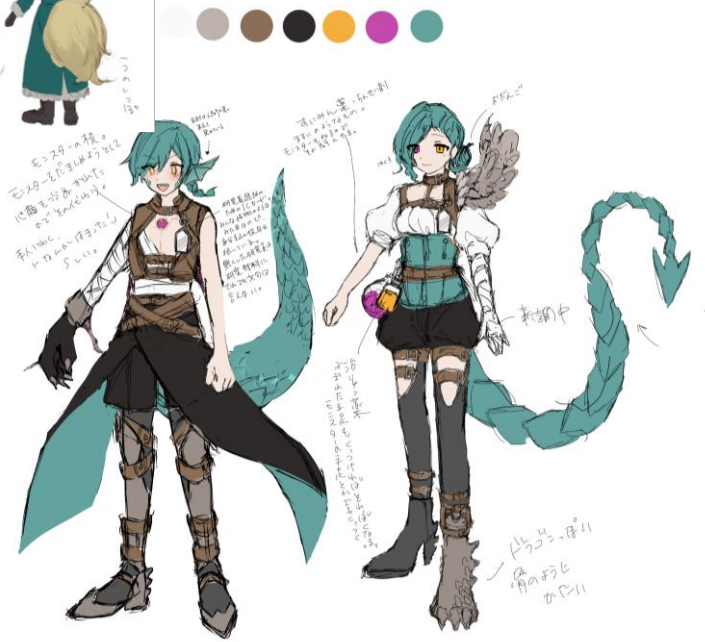
<コンセプトアート ステージ全体図>



概要 - ⑥キャラクターデザイン (2/2) 村人たち



・身体は黒いからツギ足は黒い (モスグ-型)
→ キメのつやを見せたい
・石代寛熱心で、潤いのある色
モスグ-や生物の死体や怪獣が得意な為、
死者の心臓が黒い色になる。



ビジネス

- ①ターゲットユーザー
- ②予定販売価格

ゲーム概要
▶ ビジネス

メインターゲット

ゲーム実況者

実況者向けのポイント：

- ・目を引くようなタイトル・内容
- ・つまみどころのある要素（アイテム説明など）
- ・リアクションがとりやすい（ホラー系・死にゲー）
- ・ゲーム内の選択によってエンディングが異なる（豊富なマルチエンディング）

差別化ポイント

- ・「死ぬと耐性や能力を獲得できる」というユニークなゲームシステム
- ・「苦しむ」ゲーム体験：
 - ・死ぬときの苦しみの描写
 - ・正気度低下時の幻覚、トラウマや悪夢の描写
 - ・自分の選択による残酷な結果
- ・RTAが可能：死なずにRTA など
- ・様々なジャンルのゲーム要素を内包：
 - ・氷のステージ ：パズルゲームのようなステージ
 - ・洞窟のステージ：迷路のようなステージ

類似作品との比較	プレイ時間	価格	推定販売本数
OMORI	約20～70時間	1980円	100万本
オクトパストラベラー	約50～100時間	7480円	300万本
NEEDY GIRL OVERDOSE	約5～20時間	1680円	70万本



販売形態

売り切り

価格

通常販売価格1500円

- ・プレイ時間4～40時間を想定
- ・セールなどで変動あり

進化

