

キャンバス・ジャーニー (仮称)

ジャンル：2D+3Dアクション

プレイ人数：1人

プラットフォーム：未定

推定プレイ時間：不明

ターゲット層：絵画に興味のある人、プレイ可能は小学校高学年以上

世界観、導入ストーリー

- ・ 舞台は現代のフランス（芸術の街）をイメージ
- ・ 主人公はその街に住む絵画が好きな男子高校生、家の離れにある先祖から受け継がれたアトリエで創作や仲間と遊んでいた

ストーリー

ある日、仲間と遊んでいると仲間の1人が埃を被った古いキャンバスを発見、掃除をして描かれた作品を眺めているとなぜだか引き込まれていく感覚に陥る。そのキャンバスは描かれた世界に入ることができる不思議なキャンバスであり、気づくとキャンバス内に仲間と一緒に吸い込まれていく。目を覚ますと現実世界で見たキャンバスに描かれた絵画と同じ風景であり、仲間との合流を済ませた主人公はひとまず情報収集と現実世界への帰還を目指す。

コンセプト

「現実世界とキャンバス世界を行き来し、入手した色と画材で武器を創る」

- ・ 現実世界で暮らす主人公が、アトリエにある不思議なキャンバスに描かれた絵画の世界を冒険し、各世界で集めた武器の設計図に、現実世界で色を塗ることで新たな武器を作成し、敵を打ち倒す
- ・ キャンバスの世界を冒険していく中で敵や味方との出会いが主人公の成長につながるかけがえのない経験となるストーリー
- ・ プレイヤーの選択で様々な武器を作成する創作意欲とワクワク感を提供

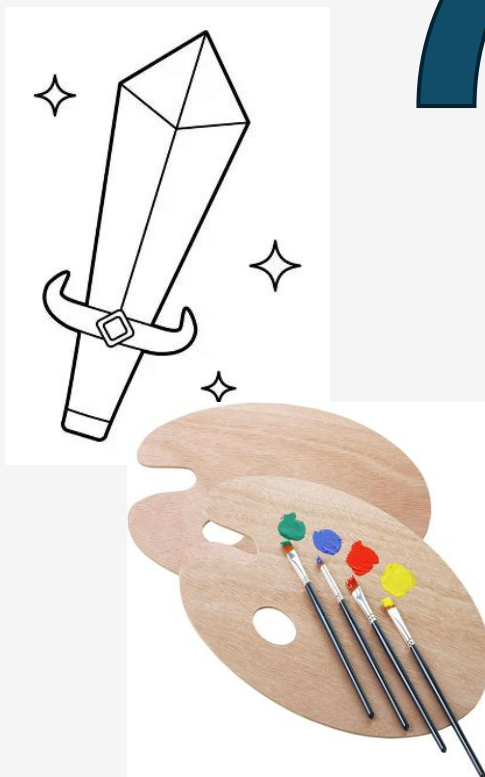
特徴

- ・ **塗り絵武器クラフト（仮称）**：各世界に存在する武器の設計図（線画のみ描かれた紙）を現実世界に持ち帰り、アトリエ内で各世界で入手した画材（墨、顔料など）を使用して色を塗り、そのイメージ沿った武器を作成。色によって性能が変化（基本は黒、赤や青、緑などを使用すると性能が変化）

例：「剣」の設計図を墨で塗ると刀、水性絵具では西洋剣。「ブーメラン」の設計図を顔料で塗るとチャクラム、コピックやクレヨンで塗ると漫画風やファンシーな見た目の投擲武器となる。**赤色**を使用すると攻撃力強化、**青色**では防御力強化

- ・ 冒険するキャンバスの世界は実際の絵画をモチーフにし、プレイヤーにも芸術に触れる機会をつくる

プレイの流れ



- アトリエ（現実世界）
- ・キャンバスの世界の選択
 - ・武器作成
 - ・2D

- キャンバス世界
- ・冒険
 - ・設計図や画材の収集
 - ・3D

キャンバス世界案

- ・ 草原、城下町＋城、海、砂漠とオアシス、ゲルニカモチーフ、江戸の町、漫画のようなフィクションの世界など
- ・ キャンバスの世界はそれぞれ独立しており、互いに干渉することは基本不可能

草原：チュートリアル、世界観の導入、不思議な世界を冒険する期待

城下町：西洋の城とその城下町、世界観理解・システム理解の補助

海（海賊）：お宝へのロマン

砂漠、オアシス：これまでメインだった戦闘ではなく謎解きを主軸に置き、新鮮で飽きないゲーム体験の提供

江戸：主人公たちにとっては慣れない世界、日本人プレイヤーにはなじみのある文化の世界。次の世界でストーリーの雰囲気を変え大きく変えるためにプレイして楽しいと感じさせる（緩急をつけるため）

ゲルニカモチーフ：戦争の悲惨さ、絶望感、強い孤独が満ちた世界で物語をシリアスなものに変化させる。孤独と絶望によって生まれたラスボスが登場、それまでただ楽しく冒険をしていた主人公たちにこれまでの冒険の過程と信念を考えさせる

漫画的なフィクションの世界：絵画らしさ、二次元らしさを十分に発揮した世界。現地のキャラクターや仲間たち、かつての敵と交流して主人公たちが信念を見つけ、ラスボスへの答えを見つける描写のための世界

現実世界：ラスボスにより不思議なキャンバスと現実世界の境界が崩れ、現実世界がキャンバスの世界に浸食される。ラスボスとの最終決戦

登場キャラクター概案

- ・ **主人公**：絵画好きで明るい性格、小さな頃から芸術に触れている
- ・ **敵組織の幹部（リーダー格）**：キャンバス世界で悪だくみをする悪の組織の幹部、抜けたところがあり憎めない。物語中で自身がつくられた未完成の存在と知り葛藤。自身の信念を見つけ出し、最終的に主人公に味方する
- ・ **ラスボス**：ゲルニカモチーフの世界で生まれた深い絶望と孤独の具現化。
主人公との戦闘を通して落ち着き、元の世界に帰還