



2000m



=



=

手段は問わない。上れば正義

THE HEAVEN

作成者：藤田凜太郎

ジャンル：アクションアドベンチャー

プレイ人数：1人



プラットフォーム：PC、PS4、PS5、Xbox

価格：5000円

ターゲット：冒険好きのヘビーゲーマー

コンセプト

地底を超えて、大地を超えて、
宇宙を超えて、**天国へと上れ**

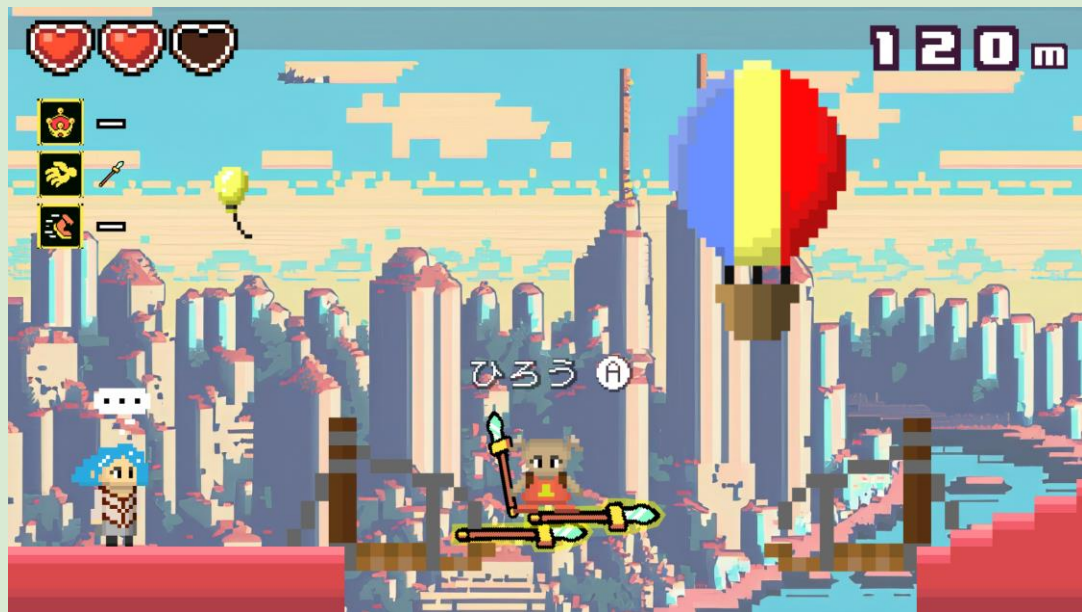
ただし、過程は問わない。

開かれた世界

1つ1つの障害だって、攻略法は**人それぞれ**

持ちモノ次第で、プレイ体験は大きく変化するー

ゲーム画面



手に装備したモノに
まつわる操作

叩きつける

投げる

持ちモノを開く

拾う

口に入れる

その場に置く

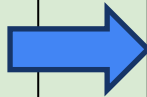


ゲームの流れ

・ゲームの流れ1

まずは今の“高度”の周辺探索！

図解（住人の話を聞いて情報を得たり、住人やプレイヤーにとって障害となっている要素を発見する）



・ゲームの流れ2

数ある誘導の中で、プレイヤーは興味をもったことに挑戦することを決める。

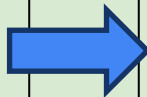
図解



・ゲームの流れ3

有用そうなモノを拾いながら、その攻略方法を考える。

図解



・ゲームの流れ4

頭の中の攻略法を実践。

図解（成功すると、報酬として上る手段か、便利な道具を得られる）

ゲームの発展性

・発展させたアイデア1

～持ちモノの組み合わせ～

図解

・発展させたアイデア2

～上界に行くに連れ文明が発展していく～

図解（建造物や住人、ひろえるモノの
バリエーションにも違いが出る）

・発展させたアイデア3

～あえて「下る」リスクに、大きなリターン～

図解（高度な文明を持ち込むことで、
さらに上るきっかけが！？）

・発展させたアイデア4

～上り方によって、実績やストーリー分岐～

図解

世界観

- ・世界観、ストーリー、キャラクター

“高度”で階層分けされた世界。

地底界の住人達の間で、噂が流れる。

「生きたまま天国へ行くと、神になれるらしい」

主人公は野心に燃えていた。

まだ子供で非力だが、志だけは誰よりも高く！

主人公：地底人の子供。どんなモノでも口に入れてしまう。
他階層の住人の言葉はわからない。