

クレイサポートUFO

企画書

企画制作: 加納颯人

ジャンル: タワーディフェンス

対象ハード: Switch

コアターゲット: アクション感を楽しみたいライトユーザー

プレイ人数: 1~2人



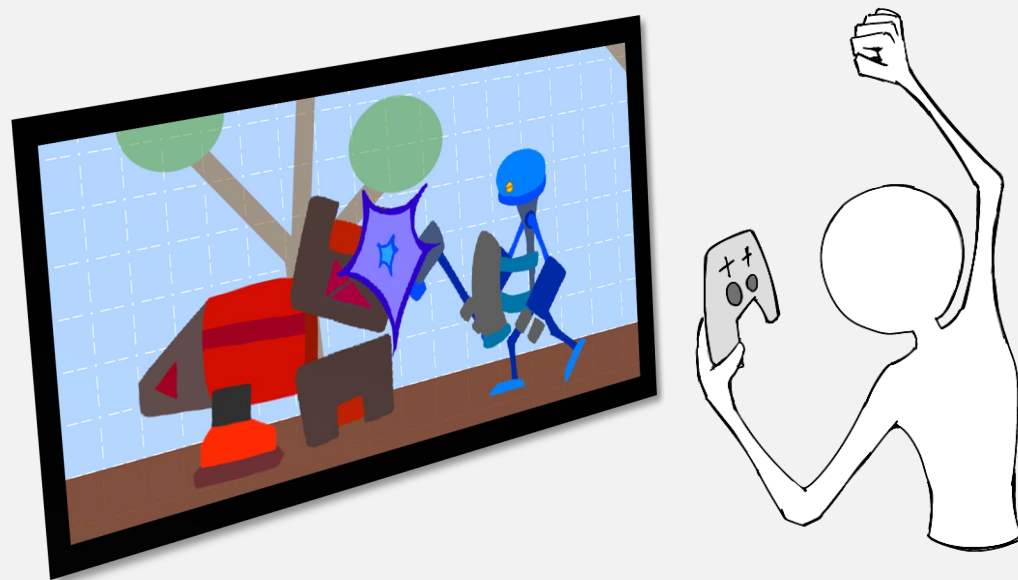
コンセプト

アクション感の共有

ターゲット

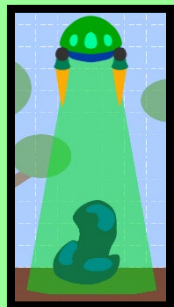
迫力は欲しいが
アクションが苦手な方

生成回収、援令を通して間接的に行動に関わることで
クレイのアクションに**感覚を共有させて**
アクション感した時の**達成感**を**同時に**感じてもらう



アクションゲームを**遊び慣れていないが**、
対戦、バトルが好きな**ライトユーザー**を獲得する

プレイヤー



地上に落ちている
ネンドを回収できる

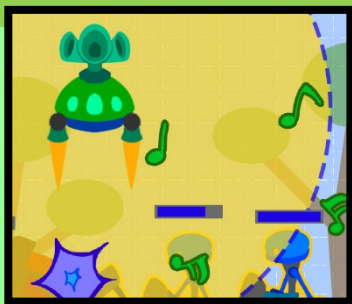


そのネンドを使用して
クレイを生成する

生成回収

達成感を感じる
下地を作る

援令



援令を受けると
クレイの行動変更と
能力向上ができる



援令や生成回収、敵の撃破
を行うとゲージが溜まる

操作方法については
7ページをチェック

クレイ



基本行動は攻撃、移動、待機

近距離
タイプ



中距離
タイプ



遠距離
タイプ



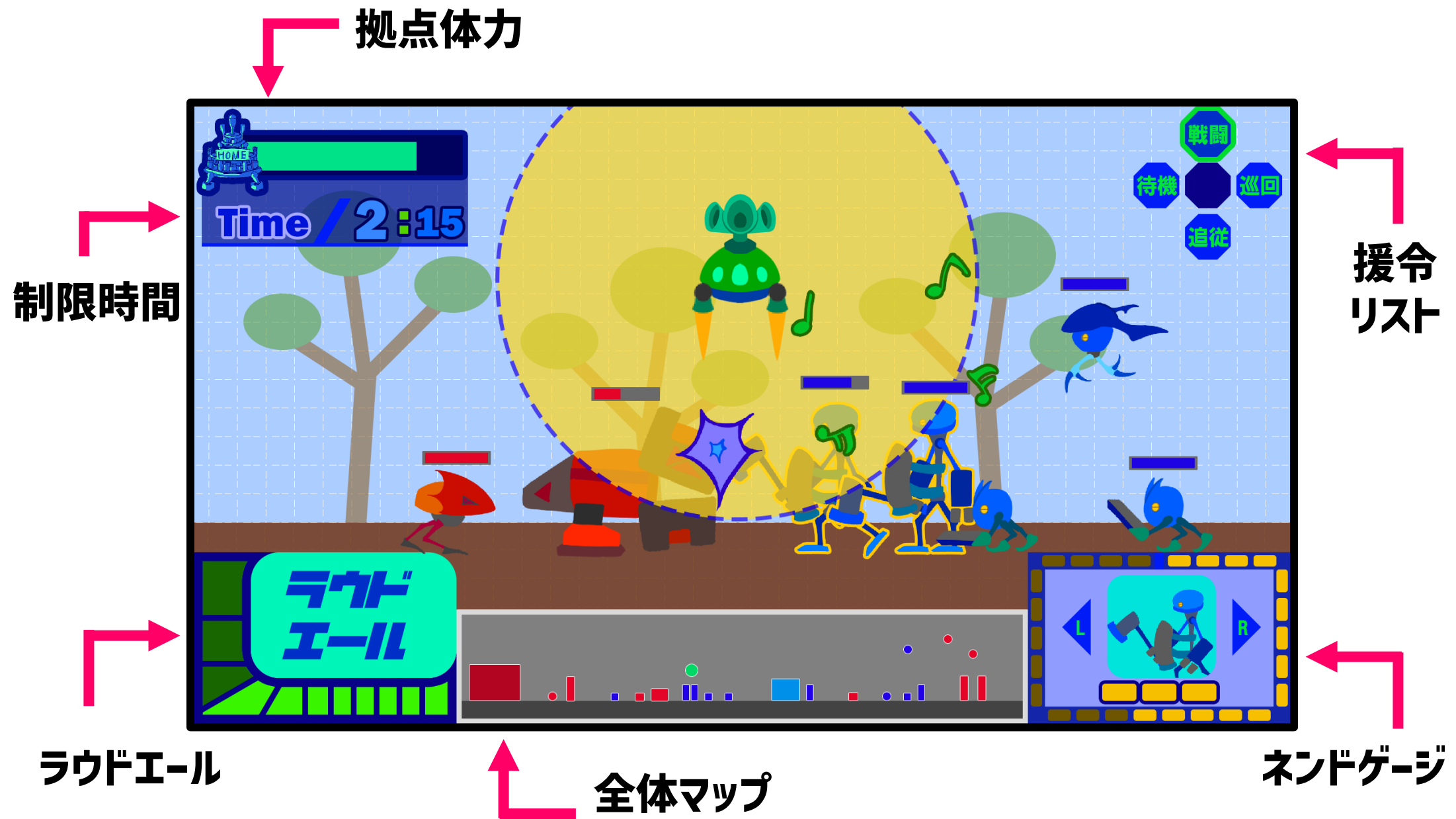
タイプやステータスが
種類ごとに異なる

ラウドエール

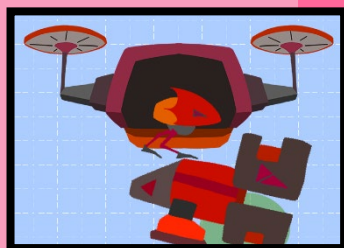


圧倒的
見せ場

発動中にクレイが範囲内に居れば
固有の必殺技を出す

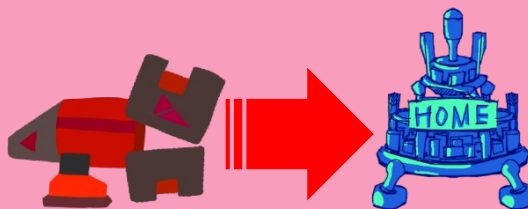


エネミー



地上、地下、空中の
四方八方から登場

本拠地目掛けて進行する
後ろは振り向かない



クレイと遭遇した場合は
戦闘を優先します

wave1

wave2

Final
wave

ステージ中に
3回出現タイミングがある

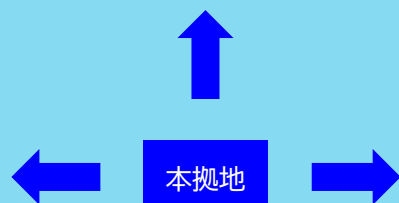


敵も同様に
タイプ、ステータス
が異なる

ステージ

重要

ステージ全体



左右、空中がエリア



本拠地を壊されると
GameOver



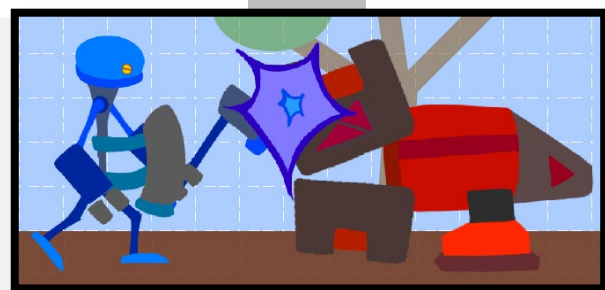
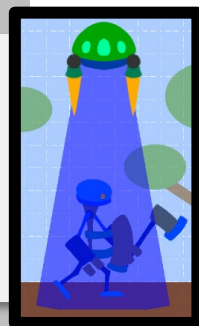
相性を考慮で
戦略的にプレイ



制限時間を耐え抜けばクリア

事前に援令する

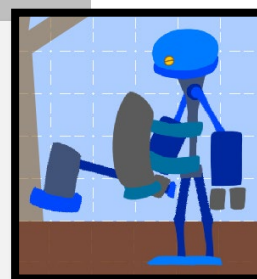
Wave前に
配置することで



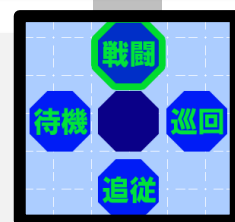
対応してくれる！

新たな役割を与える

役割を
終えた
クレイを

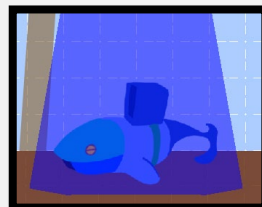


ネンドに戻し



援令を与え

新たに生成



再活躍させよう！

行動書き換え



巡回に
変更

敵の猛攻に反撃



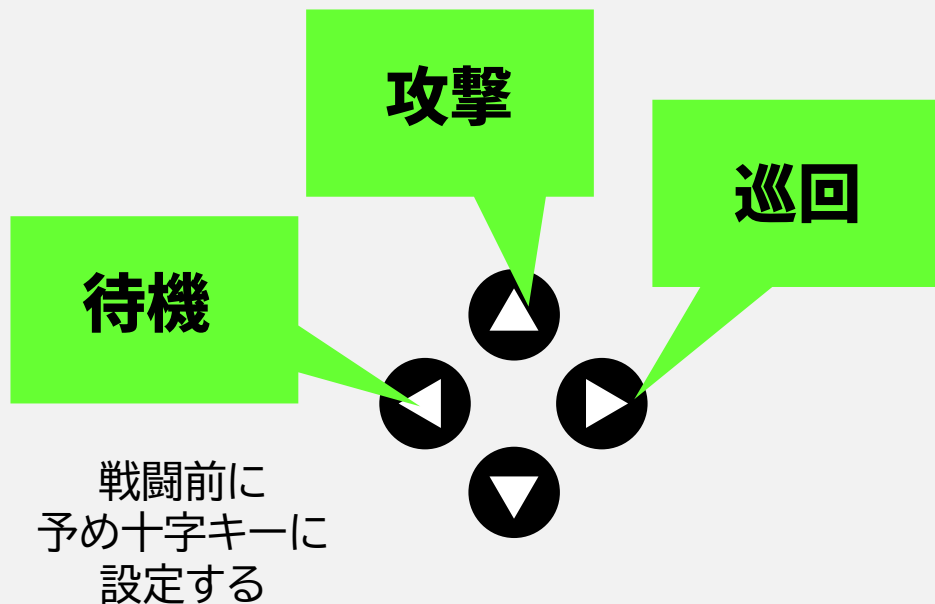
敵が大量に来た場合

クレイを援令で
能力アップ



さらに
ゲージを溜めて放つ！

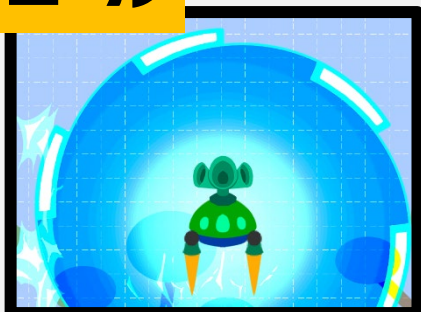
援令



ラウドエール

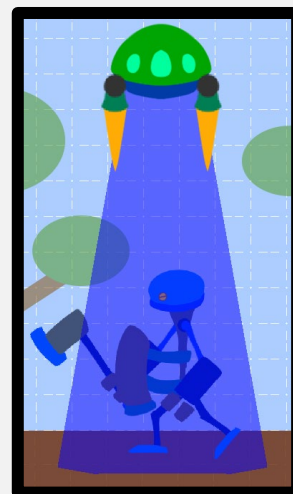
ゲージ満タンで
ZR

ZR



使用時間が決まっている

生成回収



下に何も無い状態で
生成

L **R**

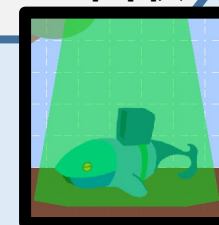
クレイの切り替えは
LR

A

両方同じボタン



下にネンドがある状態で
回収



クレイも回収できるが
ネンド量は半減

マップ拡大

全画面表示
します

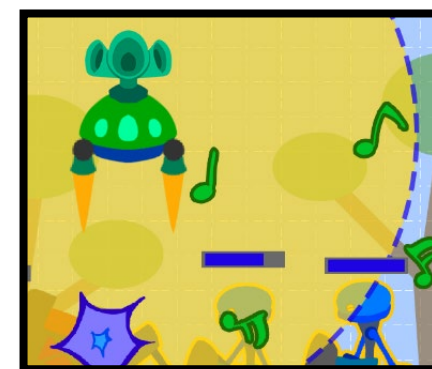
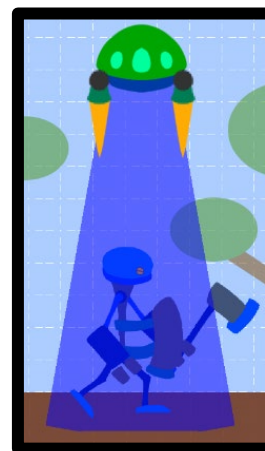
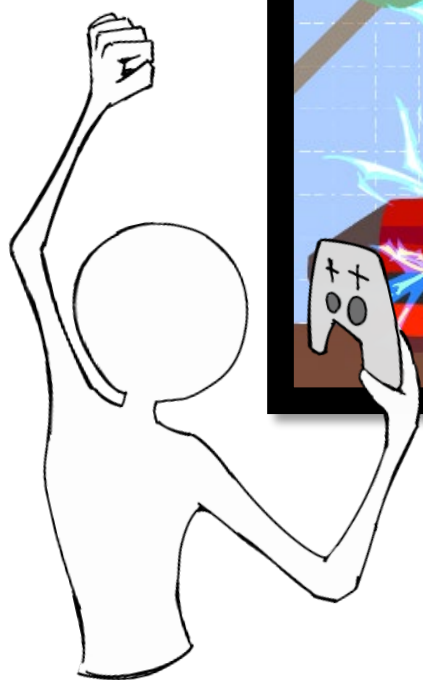
X

移動

Rスティック

R

援令や生成回収から
クレイを注目するきっかけを掴み



クレイ達がエネミーを倒す
必殺技を使う時の
アクションを見て
同時に達成感を感じる
ことで楽しむゲームです