

我らの月を

取り戻せ

RECAPTURE

# -ゲーム概要-

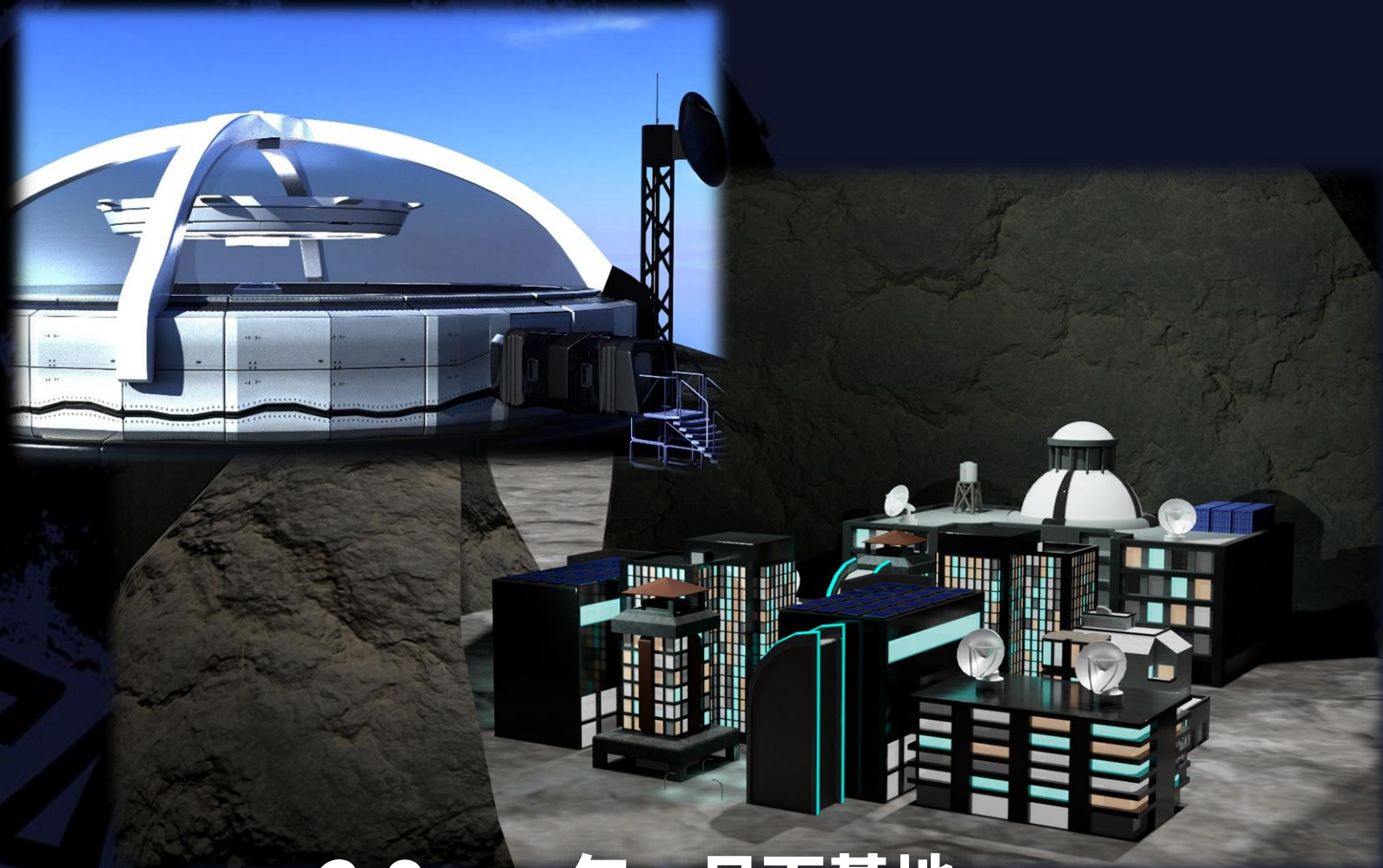
タイトル：RECAPTURER  
ジャンル：SF系PVE・FPS  
ターゲット：若い男性  
予定ハード：PC・PS4

人類を滅ぼし月を取り戻せ..  
エイリアンがダークな世界観で戦うオープンワールドPVE・FPS

# －ストーリー・世界観－

20xx年

人類は月面に研究所などを建設し、  
月面にて様々な実験を行っていた。  
その一環として目覚めさせられた  
月人は研究所を脱出し、  
月の現状を知る。  
月人は人類と戦い、追い出し、  
故郷を取り戻すことを誓う。



－ 20xx年 月面基地a －

# —戦闘システム—



壁を走って移動し、スキルを使って攪乱し、銃を撃って戦え

# ーメインシステムー

mission  
**CLEAR**

LEVEL  
**UP**

storie  
**OPEN**



オープンワールドのマップでアクティビティをこなし  
レベルを上げろ、一定のレベルになればストーリーを進められる。

# -マップ-

月面という広大なオープンワールドで戦うことになる

レベルを上げる事で  
進めるストーリーミッション

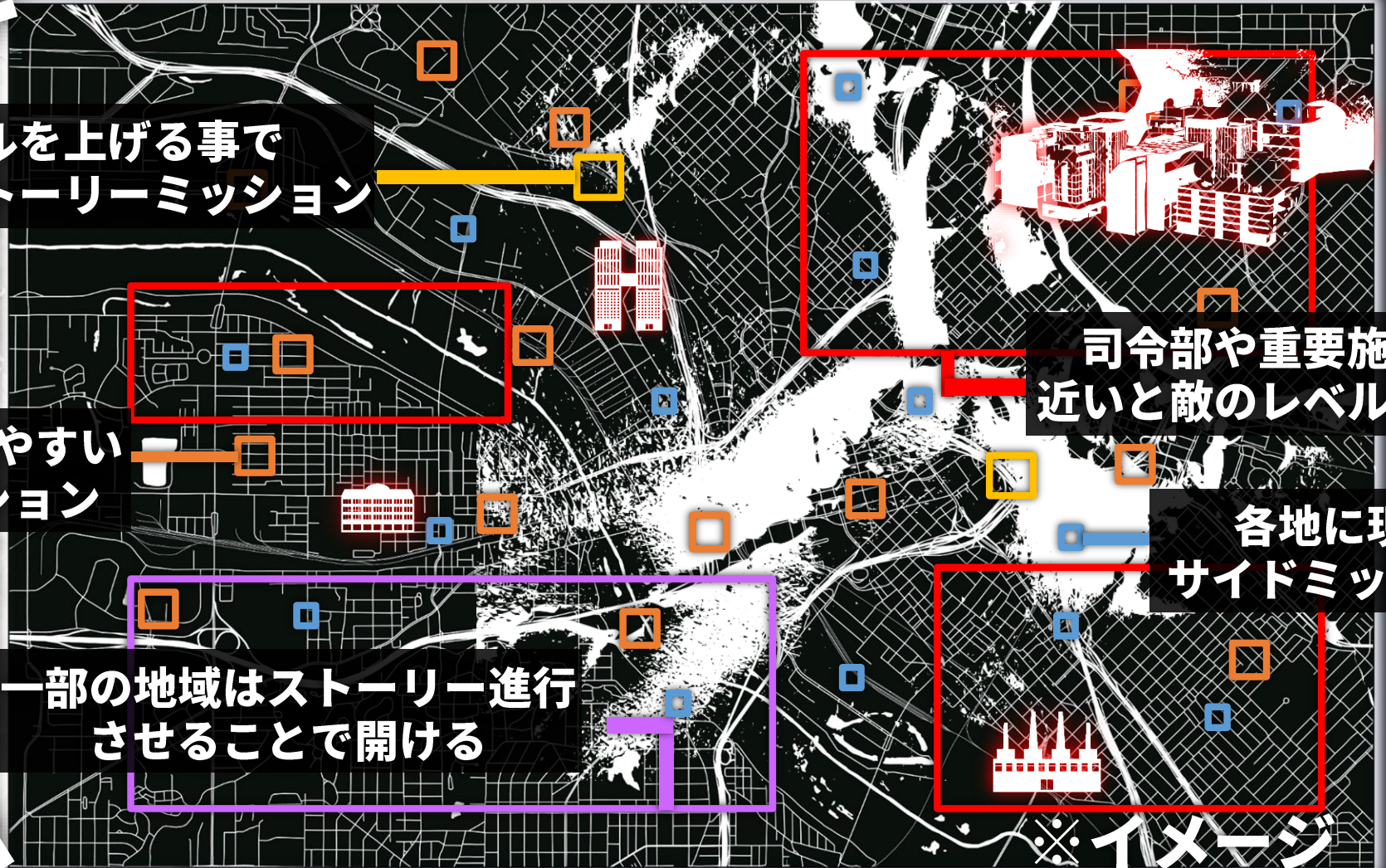
レベルアップしやすい  
メインミッション

一部の地域はストーリー進行  
させることで開ける

司令部や重要施設に  
近いと敵のレベルも増加

各地に現る  
サイドミッション

※イメージ

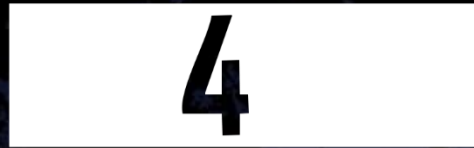
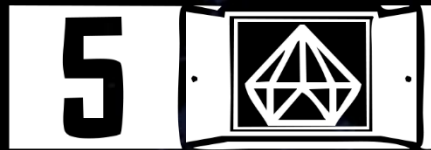


# ーメインミッションー



Main activity

5 stages



or clear....



or die....



複数あるステージを突破し、最後にあるアイテムを取ればクリアだが死ぬと一つ前のステージに戻るぞ..

# ースキルモジュールー

体の中央部分にある**スキルモジュール**を変えることで様々な**スキル**が繰り出せる



ー**モジュールソケット**ー  
中にスキルモジュールを入れることで  
**強力な技**を放つことができる

## ー**ロケット**モジュールー

ー網打尽だ  
敵に小型ミサイルを大量に放つ



## ー**シールド**モジュールー

無敵の壁  
自分の周りに球形シールドを出す



## ー**腕**モジュールー

腕を一本追加だ  
近接戦闘や銃を追加で使える手



# ーレベリングー

アクティビティを完了しストーリーや強化に必要なレベルを上げる



ギアレベル

より強い装備を拾い  
ギアレベルを上げる

 **42**

more **54**↑

一定のレベルになれば  
ストーリーを進められる

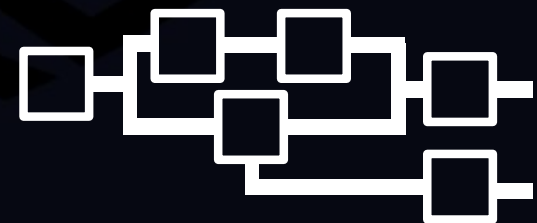


PEAKレベル

XP  **LV.14 P.3**

経験値を稼ぎ  
PEAKポイントを獲得

ポイントで  
スキルを強化



# -カスタム-

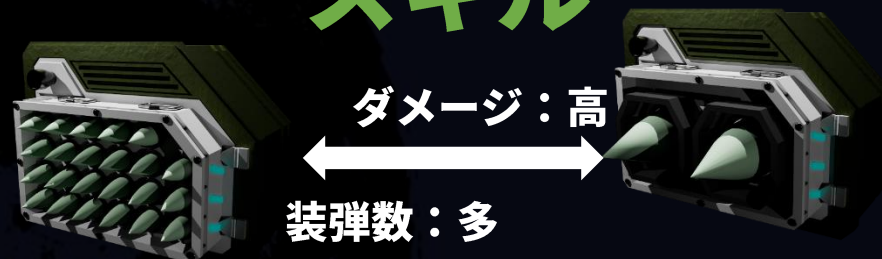
プレイスタイルが変わる、多種多様なカスタマイズ

## -武器-



スコープからバレルまで  
多岐に渡るカスタマイズ

## -スキル-



戦い方が変わるような  
スキルの選択

## -装備(ギア)-



プレイスタイルに合った  
装備のカスタム

# -UI紹介-

## PAUSE

RETURN

OPTION

EXIT GAME

BACK

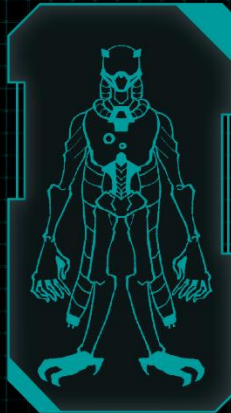


## STATUS

LEVEL. 14

PEAK. 03

GEAR. 05



### GEAR



none



none



none

## OPTION

BGM

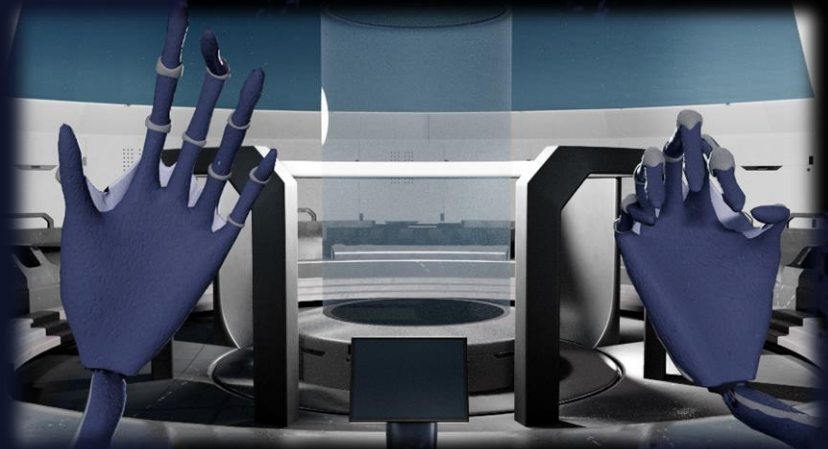


SE



BACK

# -キャラクター-



## -月人-

古代に栄えた月の文明の住民  
永く眠っていたが  
人類によって起こされる

モーション動画は[こちら](#)



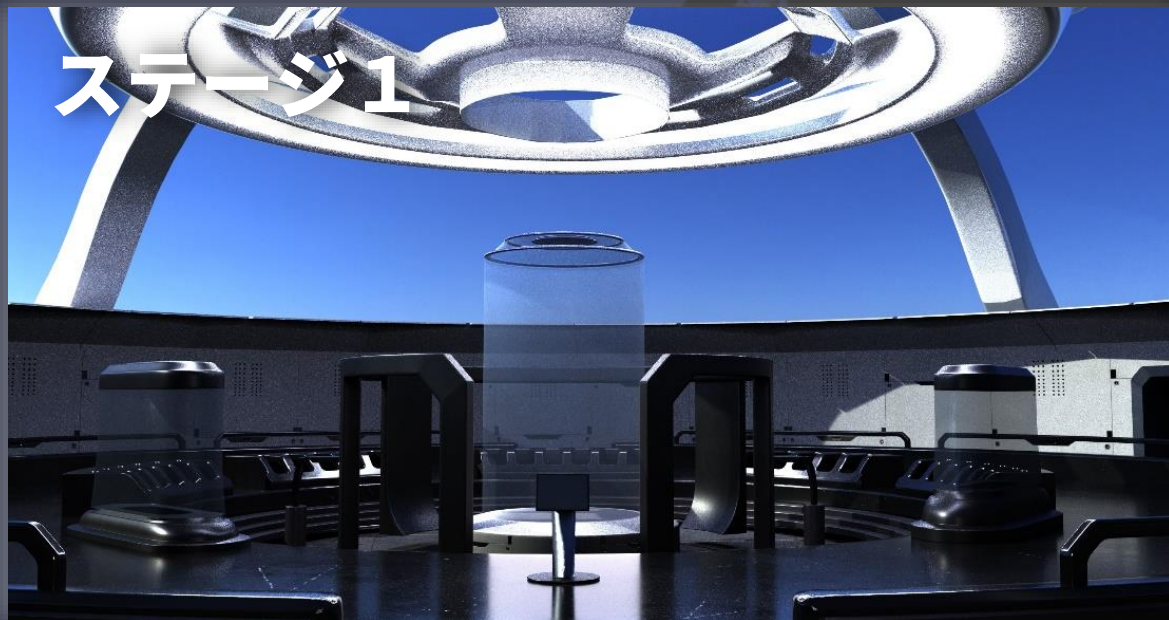
## 人類(兵士)

月にある研究所などを  
守っている兵士  
様々な装備や  
武器を持っている

# －ステージの紹介－

マップはステージ1・2の二つまで制作しました

ステージ1



比較的広く、遮蔽物の少ない  
円形のマップ

ステージ2



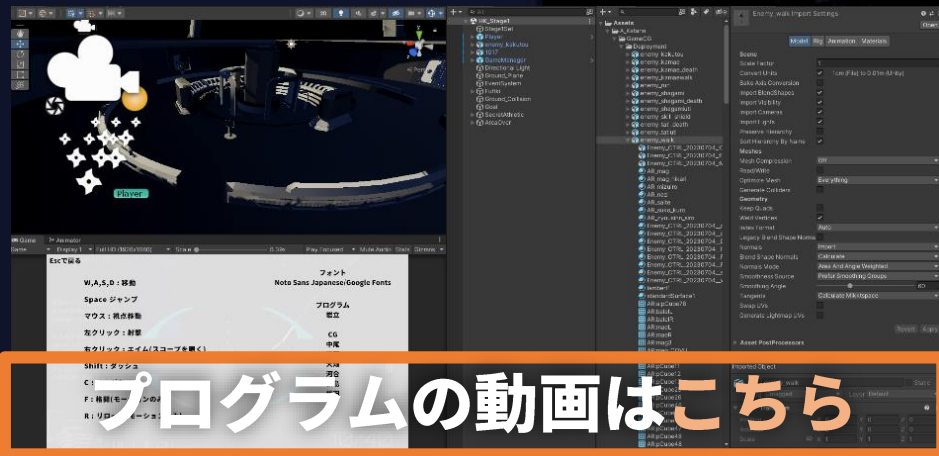
比較的狭く、いくつかの  
部屋があるマップ

ステージ紹介動画は[こちら](#)

# -ゲーム制作進捗-

現在、RECAPTURERはデザイナー5人・プログラマー1人で作っています。  
卒業制作として作っているので恐らく卒業までに完成はしませんが、  
勉強・経験のため、頑張っやれるところまでやりたいと思っています。

プログラムはここまでできました。



現在、プログラマーさんには、1人で  
頑張っ貰っています。  
そのためここまでできたというのは  
すごいことだと思っています。

その他、コンセプトアート等



その他、デザイナーさんが作った  
キャラクターや武器などの  
コンセプトアートや細かいものを  
画像等でまとめました。

# ご視聴ありがとうございました。

この企画書は卒業制作の過程で作りました。  
企画書・ゲームデザインは私が  
画像となった3Dモデルやデザイン・ラフ・プログラムは  
制作メンバーに頑張ってもらい、  
そのほか一部、Adobe Stock様で頂きました。

チーム「Hexagon Makers」制作メンバー

野村:企画書・進行・一部素材      荻島:背景/武器デザイン・UI

川合:背景デザイン      福田・後藤:背景モデリング・モジュール・カメラ

大畑:UI/キャラクタデザイン/モデリング/リギング      岩立:プログラム