血脈の刻印

依存と共鳴のダークファンタジー

自らの命を削り、相棒に依存して戦う



ターゲット

・２０代～３０代のコアゲーマー
・戦闘での「リソース管理」や「状況判断」が好きなプレイヤー

プラットフォーム

PC（steam）・PS4/PS5

ジャンル

アクションRPG

プレイ人数

シングルプレイ（１人）

HAL名古屋　ゲーム４年制学科　ゲーム企画専攻　３年　富田かのん

コンセプト

大切な相棒の「血」を糧に
命を繋ぎ、敵を討て



① 血を使って戦う



② 消費した血を相棒から回復する



③ 血を回収する相棒を守る

プレイヤに感じさせたい事

命を削って戦う苦しさ　互いがいなければ生き残れない共依存関係　相棒の回復なしでは戦えない緊張感

世界観・ゲーム画面

人を喰らう存在に支配され、永遠の夜に覆われた世界

元凶を討ち、2人で光を取り戻せ



プレイヤ血液ゲージ
・敵からの攻撃で減少　・自身が攻撃する際で僅かに減少

相棒血液ゲージ
・敵からの攻撃で減少　・吸血されたら減少



プレイヤ

人間×吸血鬼

血を消費して戦う

相棒

吸血鬼

この世界を支配する
元凶の娘
元凶に力を封印されており
戦う力は持たない



接近すると吸血ボタン出現

プレイヤ/相棒のどちらか片方でも血液が尽きるとゲームオーバー → 最後にセーブしたセーブポイントからやり直し

ゲーム概要

探索 → 戦闘 → 血の回収・管理 → 成長 → ボス討伐

①探索

フィールドを歩き回り
各地の敵/ボスを見つける



②戦闘

・血を消費して戦う
・相棒に噛みつき血を回復



③血の回収・成長

・プレイヤの指示で回収に向かう
・敵がいたら無防備な相棒を守る



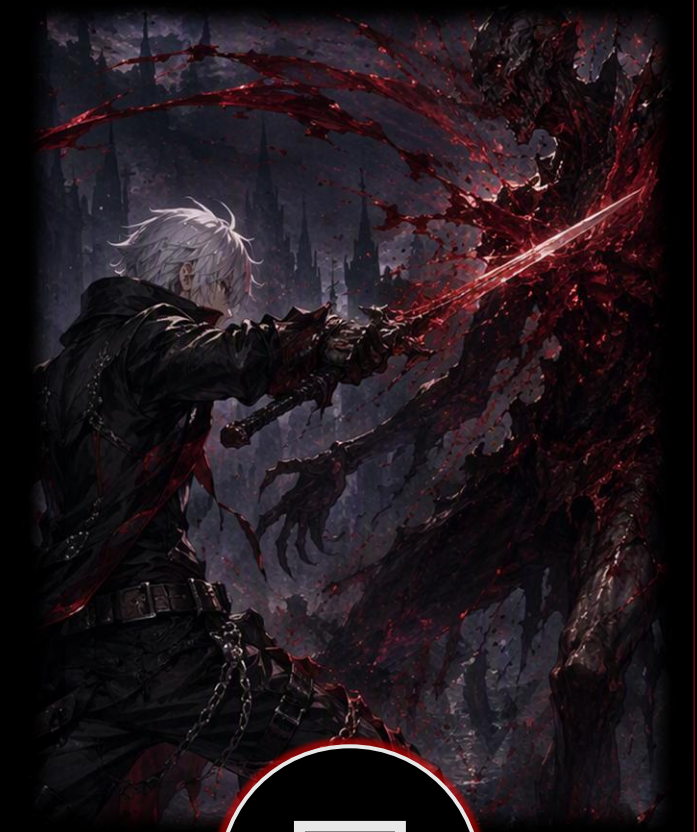
血が無ければ戦闘を
継続できないため
敵がいても回収させる
必要がある

・各地のボス撃破、ボスの血を吸血で
２人のゲージ上限増加



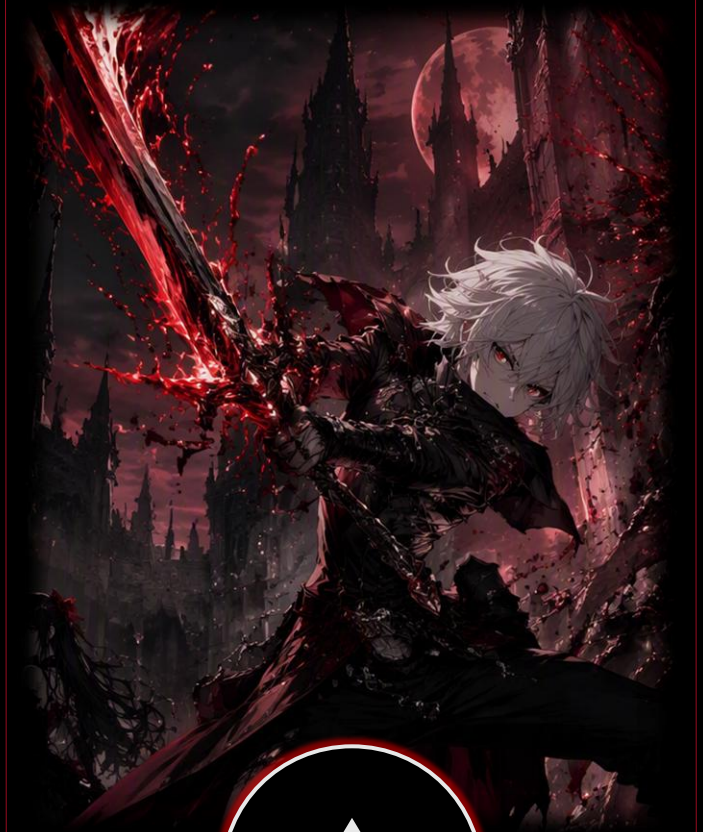
戦闘　基本アクション

①通常攻撃
隙が無く連続攻撃可能



□ボタン入力

②強攻撃
高威力の一撃



△ボタン長押し　→　離す

③防御
受けるダメージを軽減



×ボタン入力

戦闘の工夫

■敵の返り血を浴びながら戦う

攻撃をあたえると敵から血しぶきがあふれる
浴びながら、攻撃をすると血の消費量が抑えられる

より血しぶきをあげさせるには

①連続攻撃をする



②強攻撃をあたえる



■倒した敵から血を回収

相棒に指示を出す　R1　ボタン入力

敵がいないと安全に回収可能



回収中は無防備のため敵から狙われやすい
→相棒を守る必要がある



指示をする
タイミングが重要

R1

飢餓状態

■血が10%以下になると発動



一定時間
- 攻撃力/移動速度が上昇
- 血が減少しない

高火力で攻撃し続けるため、
敵を一気に押し切ることができる

■飢餓状態終了後のリスク



- 攻撃力/移動速度が急激に低下
- 数秒間その場でスタン状態になる

■飢餓状態が切れる前に
吸血でリスク回避可能



飢餓状態中は、我を失っているため
乱暴に大量吸血してしまう…



相棒のゲージ消費が多いのに対し、プレイヤの回復量は少ない

飢餓状態の乱発は危険となる

吸血

①相棒に接近して吸血開始



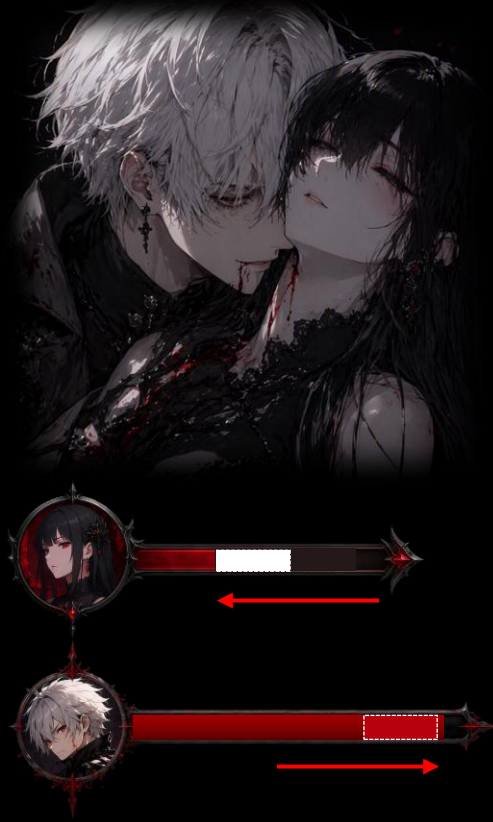
ボタン入力で針が回りだす

②成功ゾーンでタイミングよく入力



赤い成功エリアでボタン入力

③吸血成功



プレイヤが回復
相棒のゲージが減少

④成功エリア外で押した場合



失敗による中断
相棒が一時的に動けなくなる

魅力

瞬時の判断が求められる戦闘

血液ゲージを減らしながら戦闘するのか
隙を伺って吸血して回復するのか

臨機応変に対応する戦闘が好きなプレイヤーに刺さる



攻め続けることの重要性

攻撃を続けることで返り血を浴び、
血の消費を抑えながら戦闘が可能

しかし、立ち回りを誤ると
敵から攻撃を受けるリスクがあるため
的確な判断が求められる

立ち回りで結果が変わる戦闘が好きなプレイヤーに刺さる



相棒との共依存関係

プレイヤは相棒がいないと吸血できない
相棒は敵から身を守るために
プレイヤが必要

制約のある関係性や戦略的な判断を重視するプレイヤーに刺さる

