

- 想定人数
  １～２人プレイ
- 想定ハード
  Switch、PC

能力の非対称性を活かした全く新しい協力ゲーム

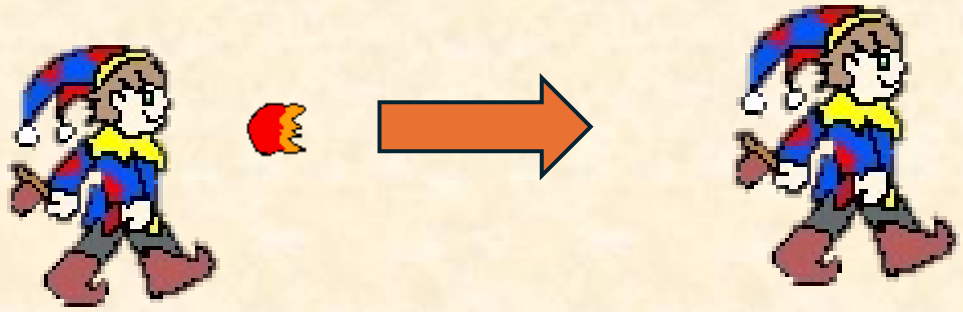
１.企画コンセプト

無敵と個性で織りなすバディアクション

・１Ｐ

敵の攻撃が全て効かない

『完全無敵』！



・２ｐ

ステージのギミックを解き

『道を切り開く』能力者！

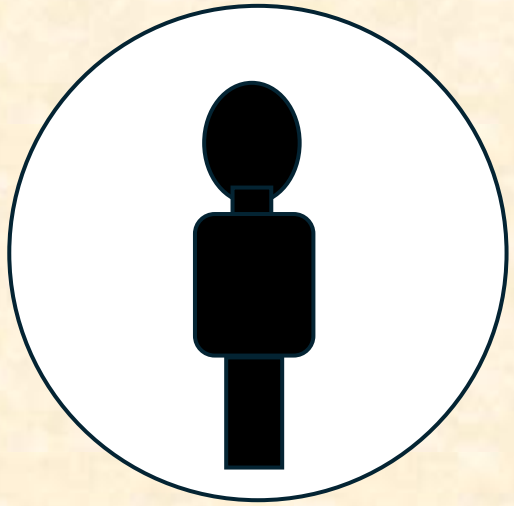


2　コアコンセプト

能力の非対称性で協力しながらステージを進んでいく！



協力



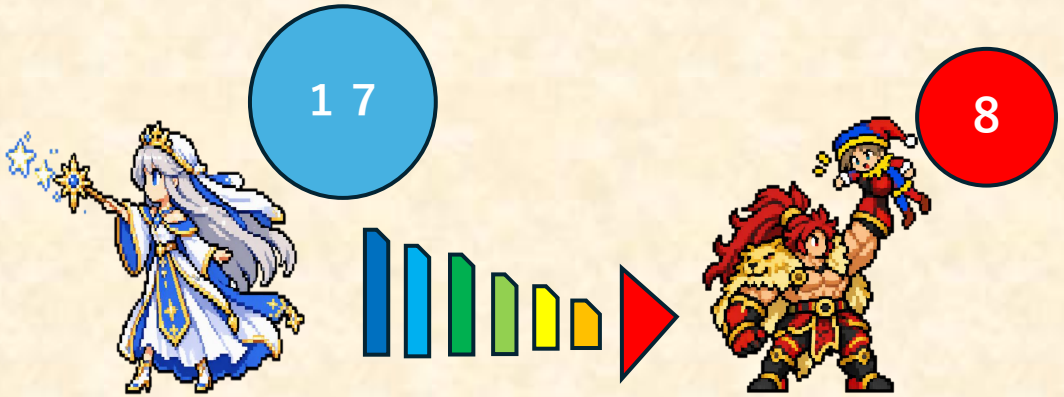
1P【愚者】
「**無敵**」だけど「無力」！
攻撃は当たらないけれど仕掛けは動かせない

2P【各アルカナ】
「非力」だけど「**特別**」！
体力の限界はあるけど仕掛けを動かせる

3　ゲームシステム

①プレイヤーの役割
1P：移動・ジャンプ・敵の攻撃をすり抜け
2P：能力でギミックを解く

②２P体力＝難易度
序盤：体力も高く難易度は低い
終盤：体力が少なくなってきて難易度は高くなる



3-2.バディの特殊能力

【星】　体力17



希望を導く神官

・各方位へシューティング

【隠者】体力9



光を求め彷徨う賢者

・１ｐに触れた飛翔物の反射

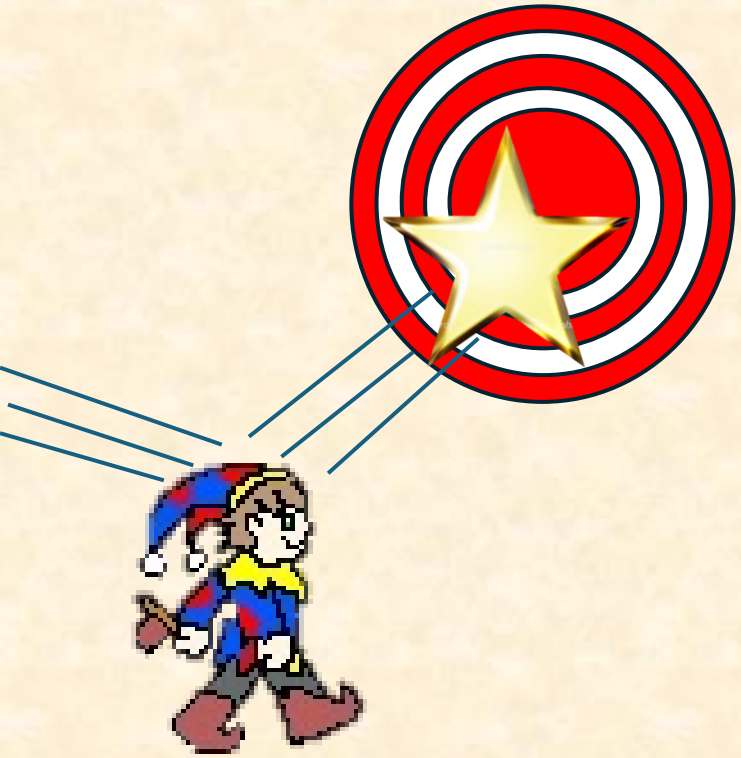
【力】　体力8



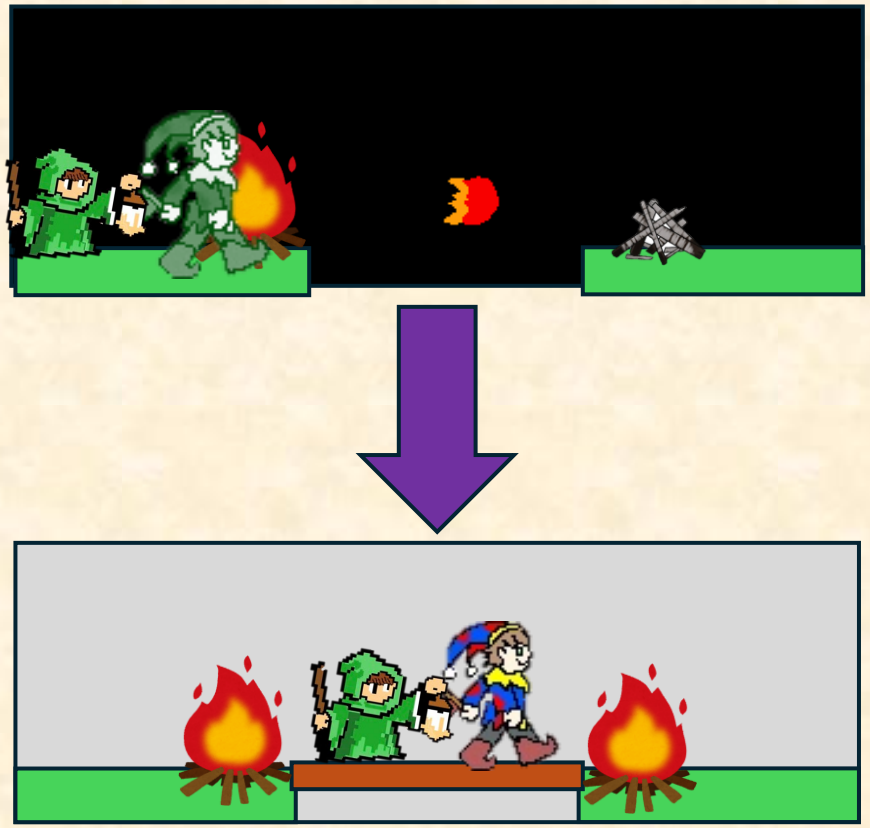
道を切り開く豪傑

・１ｐを自機の任意方向に置く

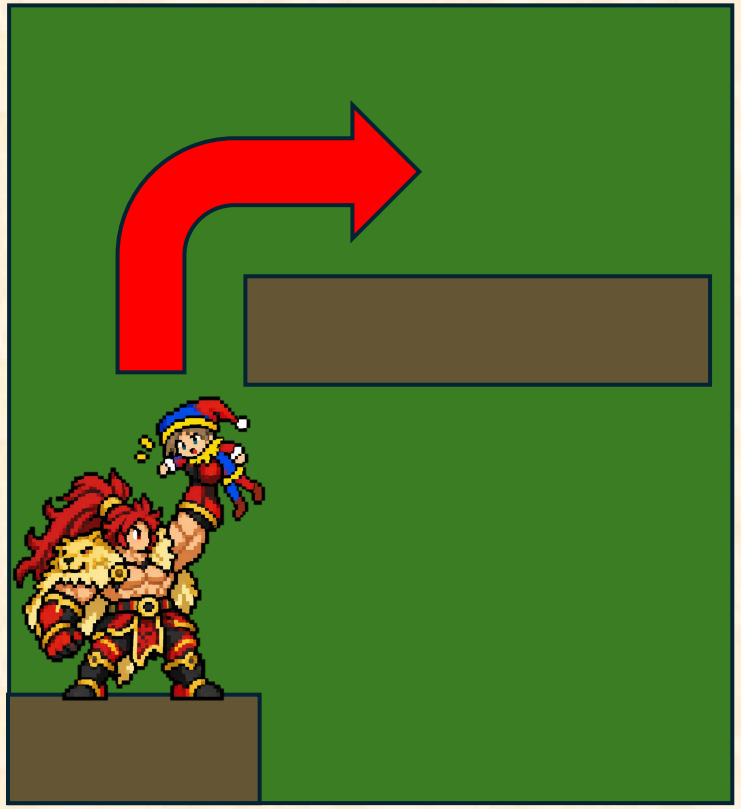
4　ステージギミック



【　星　】
・頭上の的に当てる
　１ｐが当たると方角が変わる



【　隠者　】
・１ｐで松明の火を反射
　→道が照らされ道が現れる



【　力　】
・１ｐを自機の上に置く
　→ジャンプでは届かない道へ

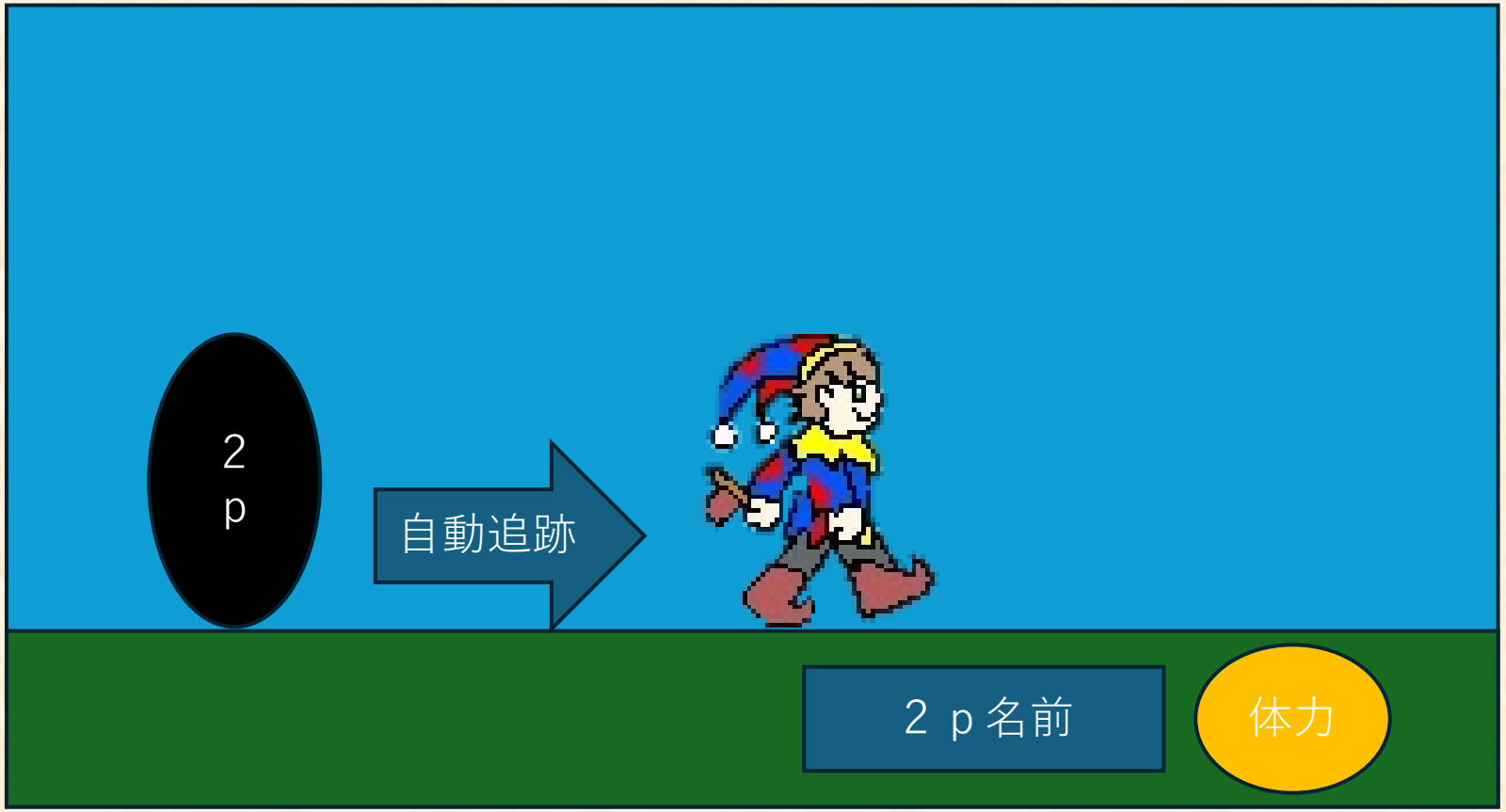
5　UI・操作説明

・移動
　←→

・操作キャラ切り替え
　↑ ↓

・ジャンプ
　Aボタン

・２ｐギミック
　Bボタン
例】星
　任意方向にシューティング



・２Pは１Pに自動追随してジャンプも連動して行なわれる

・１人操作なら切り替えで１Pなら移動、２Pなら能力でギミックを解くことができるようになる

6　このゲームがもたらすバディ体験

◆無敵なのに一人で進めない：
敵の攻撃は効かないが仕掛けは動かせない。
誰かと共に冒険する必要がある

◆特別にも限界がある：
アルカナ達には体力に限界がある。
守ってもらいながら仕掛けを動かす。

◆二人が揃うと道が開ける：
無敵と個性。異なる役割によって
プレイヤーは協力感を味わうことができる

