
1 CARTOON
カートゥーン
色鮮やかで、
のびやかな世界。
2 LINE ART
線画
描くことで、
道が生まれる世界。
3 MANGA
漫画
コマの中に、
道が広がる世界。
4 PAPERCRAFT
ペーパークラフト
切って、折って、
道をつくる世界。
5 LOW POLY
PS1風
シンプルだからこそ
見えてくる世界。
6 PIXEL ART
32bit風
どこか懐かしく、
新しい世界。
7 PAINTING
絵画
筆致が生み出す、
美しい世界。
Mixed Canvas™
描いて、歩いて、世界をつなぐ。
A Journey Through Blended Worlds
7つの画風が混ざり合った世界を旅し、“表現”そのものを使って進む
オープンワールドアドベンチャー。
ジャンル
オープンワールドアドベンチャー
プレイ人数
1人
対応予定
PC / Nintendo Switch

CONCEPT コンセプト

# 画風の違いを、“見る”だけでなく“遊ぶ”。

## ―― 描いて、歩いて、世界をつなぐ。

7つの画風が混ざり合った世界を旅し、
描く・消す・塗る・切ることで道を切り開く。
“表現”そのものを遊びにしたオープンワールドアドベンチャー。




描き足して、道を完成させる。




切る・折る・めくって進む。

「景色が違う」のではなく、
「遊び方が変わる。」




伸びる・跳ねる物体を利用する。

## 01 混ざる



7つの画風がひとつの世界に。

3D・漫画・線画・紙・ドットなど、
異なる表現が同じ景色に共存。

## 02 触れる



画材で世界に干渉する。

描く・消す・塗る・切る。
画材は武器であり、
探索道具でもある。

## 03 旅する





5つの区画を自由に巡る。

街・森・海・遺跡・機械都市。
区画ごとに異なる景色と遊び
が待つ。




コマや集中線を移動に使う。



## WORLD & STORY
世界観・ストーリー

# 創造しすぎた世界が、ひとつに混ざった。

人々が創り続けた作品は、
世界を管理する『メインシステム』に蓄積されていった。
しかし、作品データはついに限界を超え、
システムがクラッシュ。
緊急修復された世界では、本来異なる7つの画風が混ざり合ってしまった。

### 1 CREATE
人々が作品を創る



人々がそれぞれの想いで、
様々な作品を生み出す。

### 2 SAVE
作品データが増え続ける



生み出された作品は
『メインシステム』に蓄積されていく。

### 3 CRASH
システムが限界を超え、世界が混ざる



ついにデータが限界を超え、
システムがクラッシュ。
世界は混ざり合ってしまった——

## ALLEN'S JOURNEY

### アレンの旅

若き芸術家アレンは、
世界の異変の原因を確かめるため、
5つの区画を旅する。
各地のガーディアンを突破し、
世界の中枢『メインシステム』を目指す。




5つの区画を自由に巡り、世界の中枢へ。

本当に、"元通り"にすることが
正解なのか？

GAME FLOW

# ゲームの流れ

探索するたび、次の冒険が描かれていく。

どの区画から挑むかは
プレイヤー次第。

描いて、
歩いて、
また描く。

Town
Forest
Sea
Ruins
Machine City

## 01 準備

武器やアイテムを整え、
次に向かう区画を選ぶ。



## 02 探索

街・森・海・遺跡・
機械都市を歩き、
敵・素材・異変を
見つける。



## 03 戦闘・謎解き

敵と戦い、
描く・消す・塗る・切るで
仕掛けを突破する。



## 04 ガーディアン戦

区画の奥のガーディアンを倒し、
力を取り戻す。



## 05 次の区画へ

別の区画へ進むか、
拠点に戻って
再び準備する。



5区画達成後

## FINAL

## 5つの区画を巡り、メインシステムへ。

各区画で力を取り戻し、集めた力で世界の中枢「メインシステム」への道を開く。

失われた風景を、
もう一度この手で。

この旅の先に、
まだ見ぬ世界が待っている。

# 操作説明

## の基本操作とゲーム画面

描いて、歩いて、
まだ見ぬ景色に出会う。

異なる景色、
異なる想いが、
この世界で出会う。

この手で描く。
だから、
きっとどこまでも
行ける。

A WORLD TO BE PAINTED




### 移動

W
A S D

WASD で移動。

### 視点操作

マウスでカメラ操作。

### ジャンプ

Space

Space でジャンプ。

### 通常攻撃

左クリックで攻撃。

### 特殊アクション

右クリックで
特殊アクション。

### 調べる / 会話

E

E で調べる・会話する。

### 武器切替

マウスホイールで
武器切替ホイールを開く。

### メニュー / マップ

Tab　M

Tab でメニュー、
M でマップ。

探索・戦闘・ギミック解除を、もっと身近に。

ART TOOLS & ACTION
画材武器と戦闘・探索

# 画材は、武器であり、探索道具でもある。

戦う・描く・消す・塗る。ひとつの画材が、戦闘と探索の両方を変える。

描いて、塗って、
消して、進む。
それが、この世界の歩き方だ。



**ペン**（近接武器）

突く・斬る → 描く

描いた先に、道ができる。



**消しゴムハンマー**
（近接武器）

壊す → 消す

消すことで、進める。



**ペイントガン**（遠距離武器）

撃つ → 塗る

塗れば、行ける場所が増える。



**パレット**（盾・支援装備）

守る → 支える

色を守り、次の一手につなぐ。



## COMBAT 戦闘

近接・遠距離・防御を使い分けて戦う。



ペンで斬る



ハンマーで叩く



ペイントガンで撃つ



パレットで守る

状況に合わせて、
戦闘中でも画材を切り替える。



ペン → ペイントガン → パレット

## EXPLORE 探索

描く・消す・塗ることで、世界そのものに干渉する。



線を描いて道を作る



障害物を消す



壁や床を塗って仕掛けを起動



インクを蓄えて次の行動につなげる。

### ほかにも多彩な画材武器

使い込むほど、自分の好きな画材が育っていく。



コンパス　筆　パレットナイフ　チョーク　練り消し

The world
is a canvas.
And you can rewrite it.

**敵を倒すだけじゃない。世界そのものを描き変える。**

AREA & EXPLORATION
エリア・探索

# 5つの区画、5つの冒険。

行く場所によって、景色も遊びも変わる。

## 01 街
人と芸術が集まる拠点

## 02 海
開放的な水辺のエリア

## 03 森
自然を生かして進むエリア

どの区画から旅するかは、プレイヤー次第。

## 04 遺跡
過去の謎を探るエリア

## 05 機械都市
仕掛けが多い管理エリア

## 寄り道で見つかるもの



**隠し場所**
秘密の道



**画風ギミック**
表現を使う



**素材・効果**
強化につながる



**人との出会い**
依頼や交換

## 寄り道するほど広がる



武器を育てる



効果を集める



素材を集める



景色を見つける

**目的地へ進むか、寄り道するか。**
**冒険の順番はプレイヤーが決める。**

CHARACTER RELATION
主人公と管理者

# 5つの区画で、5人の“守る理由”と出会う。

A WORLD TO BE PAINTED

アレンは管理者たちとの出会いを通して、世界の異変とメインシステムへの手掛かりを知っていく。



## リオネル
— Lionel —

担当区画 街

### 人と文化を守る

街で暮らす人々と、
芸術文化の migration を
アレンに伝える。

出会う



## フィオル
— Fior —

担当区画 森

### 自然と生命を守る

世界の異変が、自然や
生命に与えた変化を
アレンに伝える。

出会う



## オルディア
— Ordia —

担当区画 遺跡

### 過去と記録を守る

世界の過去と、異変に
つながる手掛かりを持つ。

出会う



## セイル
— Sail —

担当区画 海

### 海と流れを見守る

広がる異変と、
区画同士のつながりを
アレンに伝える。

出会う



## アレン
— Allen —

世界の異変を追う旅人

5つの区画を巡り、
管理者たちから
手掛かりを集める。

出会う
↓
知る
↓
手掛かりを得る

出会う



## ノクス
— Nox —

担当区画 機械都市

### 作品とシステムを管理する

メインシステムに最も近い、
重要な情報を持つ存在。

同じ世界を守っていても、守りたいものはそれぞれ違う。

- 街 —人と文化
- 森 —自然と生命
- 海 —海と流れ
- 遺跡 —過去と記録
- 機械都市 —作品とシステム

MAIN SYSTEM

The world awaits another stroke.

## 世界を直すだけではない。それぞれが守りたい“世界”を知る旅。