ハンターズ

提案者：ゲーム企画・シナリオ2年　タンカ

概要：

プラットフォーム：プレイステーション

ジャンル：アクション+謎解き

プレイ人数：一人

プレイ時間：10時間+

コンセプト：

　主人公が盲人の弓使い。相棒の犬と一緒に動物を狩って、森の中に生きる。

　とある日獲物を追いかけて、森の奥の遺跡に入ったところで、物語が始まる。

ゲーム内容：

　犬相棒と一緒に敵を倒したり、謎を解いたりして、遺跡を探索。見えない主人公に犬が敵の動きを教えて、共に戦うことや、犬の賢っさを発揮して謎をとくことなどが期待できる。

　加えて、犬種の違いによる能力の変化や、レベルアップで選べる各種スキルなどで、何回も遊べるゲームになる。

売り：

　犬好きな人：見えない主人公の元にずっといるのは犬でした。犬の勇気や聡明などの品質が感じられる。ゲーム内でよく使う犬種を現実で飼うことも思うかもしれません。

　ゲーマーズ：見えない主人公しかできないアクション要素。戦闘、潜入、謎解きなどすべての要素が既存タイトルと違う感じになります。

コンセプト

主人公が盲人の弓使い

相棒の犬と一緒に動物を狩って生きている

とある日獲物を追いかけて、遺跡に入る

犬の役：

見えない主人公に敵の場所をお知らせする

近接戦担当

アイテム探し

謎解きの助力

違う犬種に上手な部分も違う

アクション+謎解き（類似コンテンツ：悪魔城ドラキュラ）

コンシューマーゲーム

一人プレイ用

プレイ時間：10時間+

売り：

盲人のアクション

犬との絆

犬の可愛さと賢っさをアピール