

就活作品制作

Parkour Edge

企画書

# コンセプト

ダイナミックな動きから繋がる爽快感

ターゲット層

アクション好きな20代男性

# ゲーム画面イメージ

## 目的と進行



現在の場所がこのままでは崩れる

脱出を目指してパルクールを駆使して先に進んでいく



道中の邪魔してくる敵は倒して先に進む



ゴール前に存在するボスを  
倒して脱出する！

# 自身の動きから繋がるパルクールは複数！！！！



ジャンプから派生

走るだけでは進めない  
段差を乗り越えろ!!!



壁走りで  
地面のないところも進もう！



壁キックで  
より高いところへ！

## 基本の動きはジャンプとスライディング！！



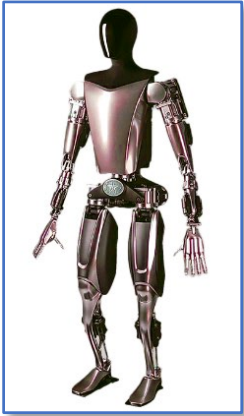
勢いをつけて低い場所も  
潜り抜けろ!!!!



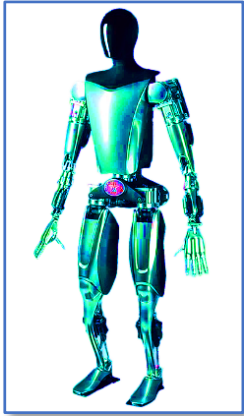
移動＋アクションで全てを  
止まることなく駆け抜けろ!!!

# 敵(アンドロイド)が道中に存在する

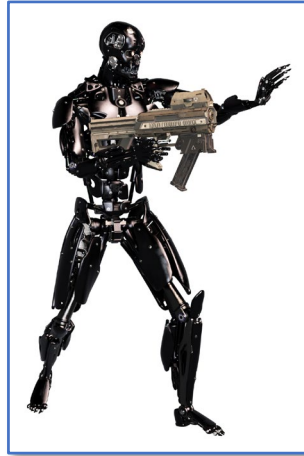
数種類存在する



体術を使う近距離  
(拳や足)



攻撃を防いでくる近距離  
(シールドを持っている)

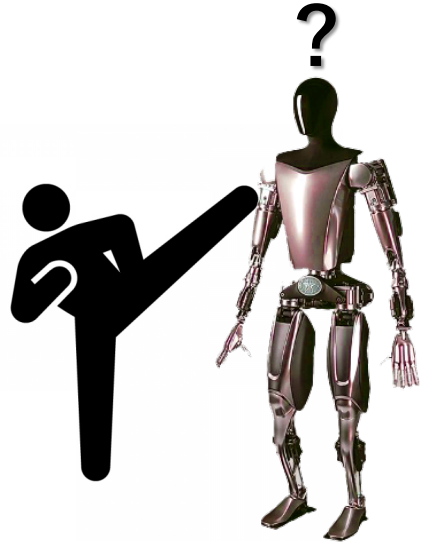


武器を持って中距離で戦う  
(銃などで距離を取って)



最後まで行くと**ボス**がいる  
今までの経験を生かして  
**倒し脱出**しよう!!!

# 戦いにもパルクールを掛け合わせてダイナミックに！！！！



そのまま直接攻撃すると  
キマってないのであまり効かない…  
(脱出までに時間がかかってしまう！)



相手の攻撃をうまく合わせてギリギリで回避！  
ゾーンに入って自分以外がスローになる  
すべての攻撃がキマる！！

6



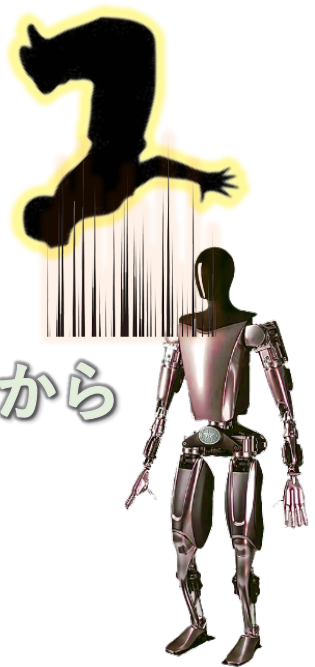
パルクールの動きと組み合わせて  
カッコよくキメて攻撃！！



壁キックから

敵を足場の上から

勢いを乗せて



マップの地形は全て自身の武器になる！！  
相手の攻撃を生かすか地を生かすかは自分次第  
全てを生かしてスタイリッシュにキメて倒せ！！！！



# アピールポイント

パルクールでキメて先へ進む疾走感

動きから繋がって敵を攻撃する爽快感

考えるより先に動くダイナミックさ