

就活作品制作

Parkour Edge

企画書

ジャンル 3Dパルクールアクション

コンセプト

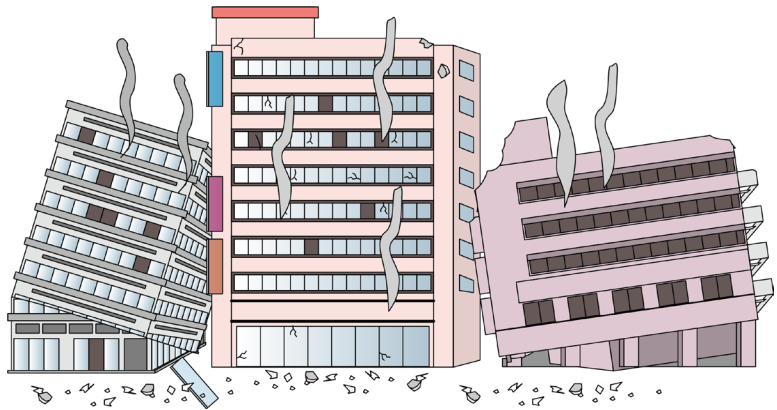
ダイナミックな動きから繋がる爽快感

ターゲット層

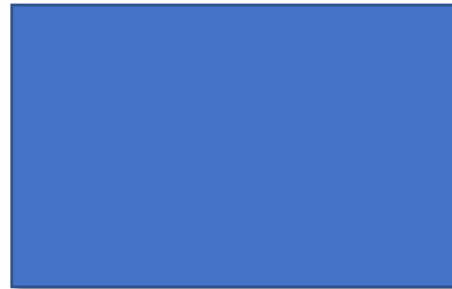
アクション好きな20代男性

ゲーム画面イメージ

目的と進行



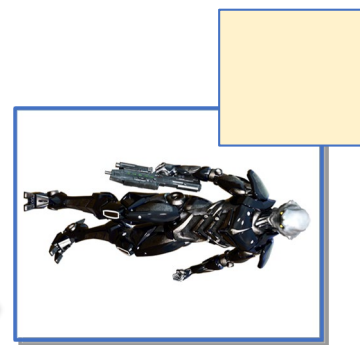
現在の場所がこのままでは崩れる



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！！



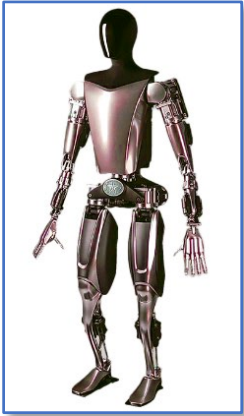
勢いをつけて低い場所も
潜り抜けろ!!!!



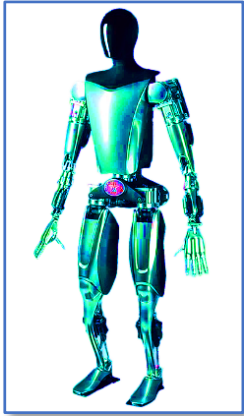
移動＋アクションで全てを
止まることなく駆け抜けろ!!!

敵(アンドロイド)が道中に存在する

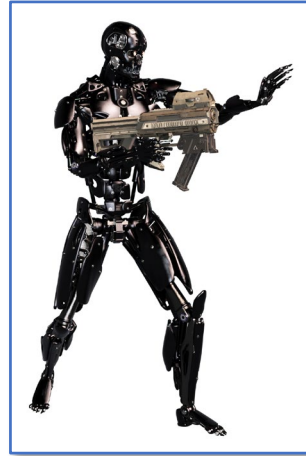
数種類存在する



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)



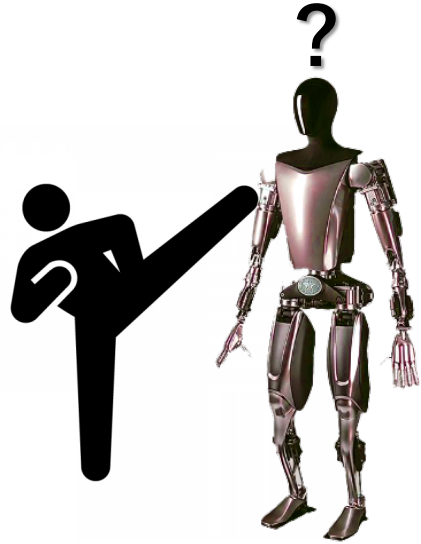
武器を持って中距離で戦う
(銃などで距離を取って)



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!!!

それぞれに合った戦い方で
相手を**攻撃**して**倒して**先に進もう!!!

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



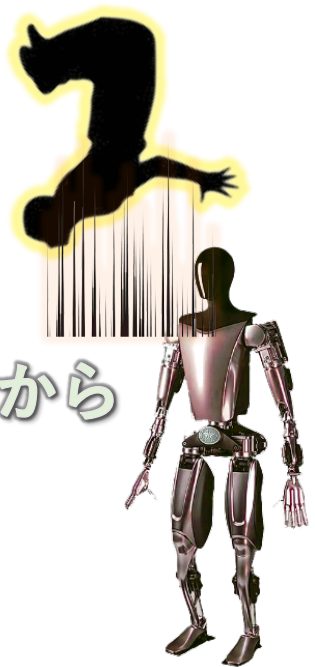
パルクールの動きと組み合わせて
カッコよくキメて攻撃！！



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

