

MISSING CASE NO.189

HOW?

NEWS

Mysteri

潜



変化



絆

MYSTERIOUS DISAPPEARANCE

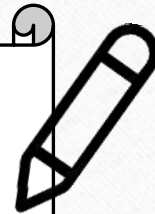
WHO?

ジャンル: 潜入謎解きアクションゲーム

MISSING

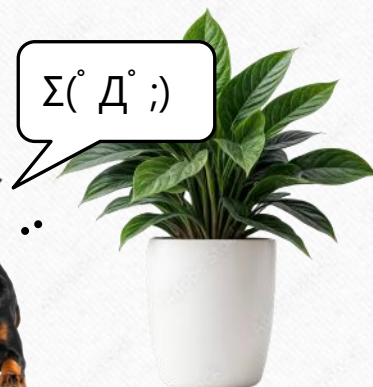
WHY?

# コンセプト



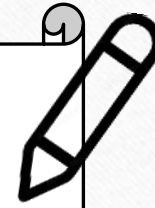
1

常に敵と隣り合わせな**緊張感**と  
二つのキャラクターで協力して謎を解く  
**達成感**を感じてもらう





# ゲーム概要

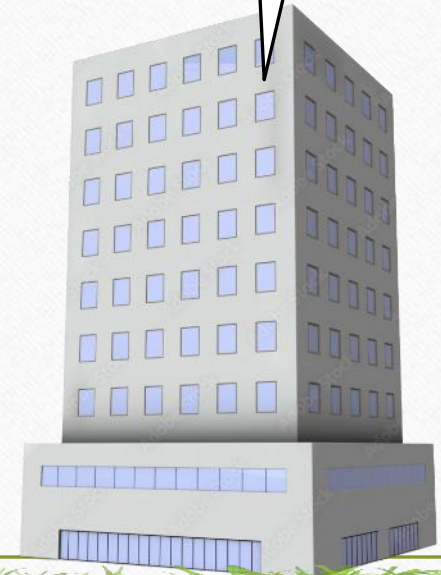


2

*HELP!!*

仲間の**イヌ**が密猟者に**捕まってしまった！！**  
制限時間内に、一人と一匹で**協力**して  
助け出せ！！

絶対助ける！



# ゲームイメージ1

- ビルの中には嚴重な**警備**と複雑な**仕掛け**がいっぱい！
- 二匹それぞれの特徴を生かして、仲間のイヌの居場所を探せ！



イヌは**物**に変化



人間は**別人**に変装



## ゲームイメージ2



変化



イヌ



敵

変化中は敵に捕まらない

変化した物によっては  
どこかに  
“運ばれる”ことも…?



変化すると、  
元の人間が  
持っている物も  
使うことができる

## ゲームシステム1



敵

変化



鍵を使用



人間





Xボタンや青いカーソルが  
出ているものは「**記憶**」することができる



## ゲームイメージ2

6

最大同時に**二つ**までしか  
「**記憶**」することができない

何を「**記憶**」するか？  
どの場面で何に変化するか？を  
プレイヤーに**試行錯誤**させる

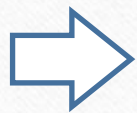
敵に見つかりと警戒度が上昇する

警戒度が上昇すると、  
敵が強化されてしまう

# ゲームシステム1

7

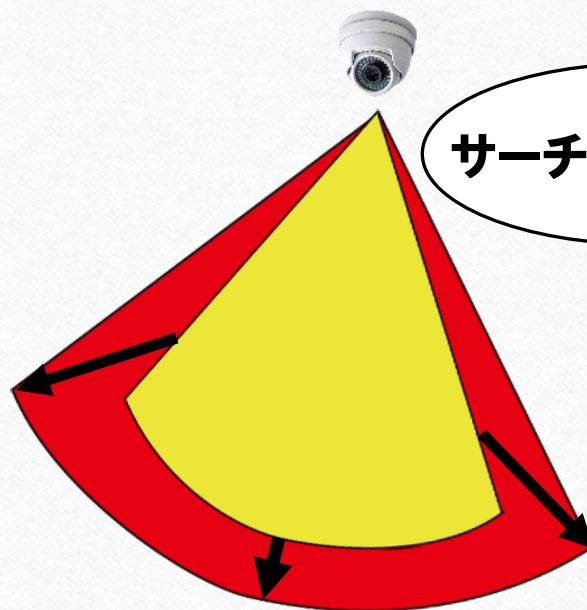
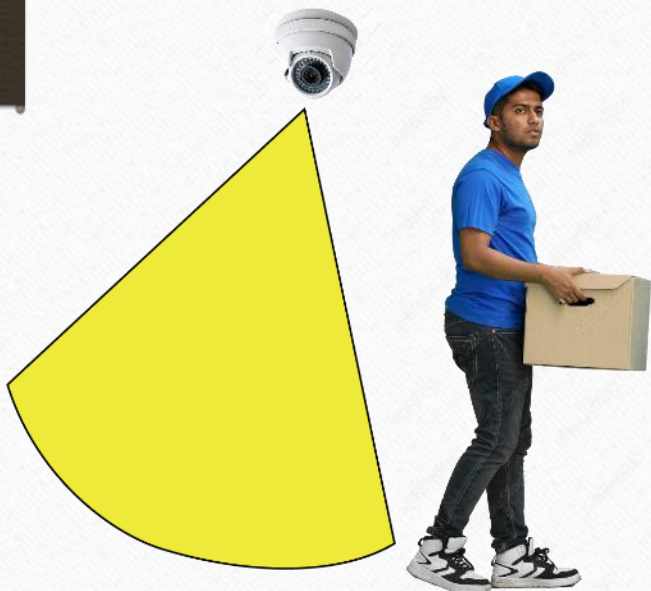
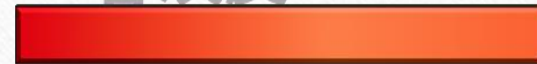
警戒度 0%



警戒度 50%



警戒度 100%





## ゲームシステム2



敵に見つかってしまうと**残機**が1つ**減り**、  
ひとつ前の中継点に戻されてしまう…

**残機**が0になる、もしくは**制限時間**が0になると

# ゲームオーバー

救出失敗…



# 最後に

9

ご清聴ありがとうございました！！

