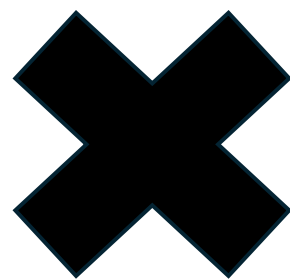




新入生企画チームF

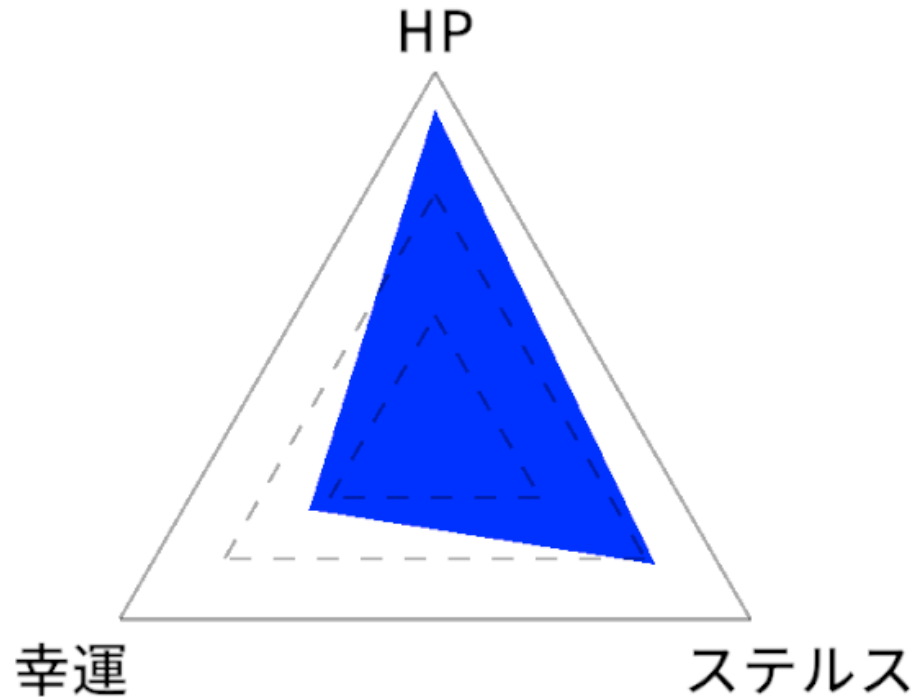
# コンセプト



成長要素

四人でロシアンルーレット  
勝利して上層階へ行き、地上に脱出

# 成長要素①：能力値



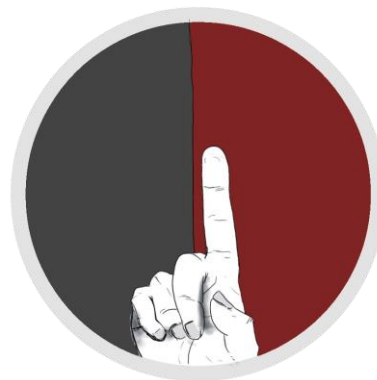
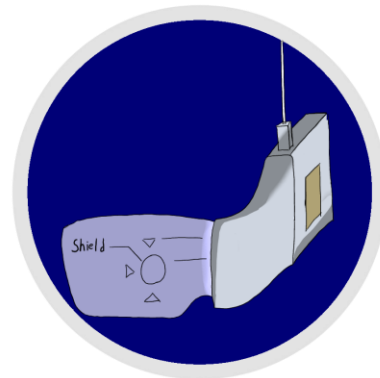
HP：最大HPが上昇する

幸運：アイテムをより多く入手できる

ステルス：狙われにくくなる

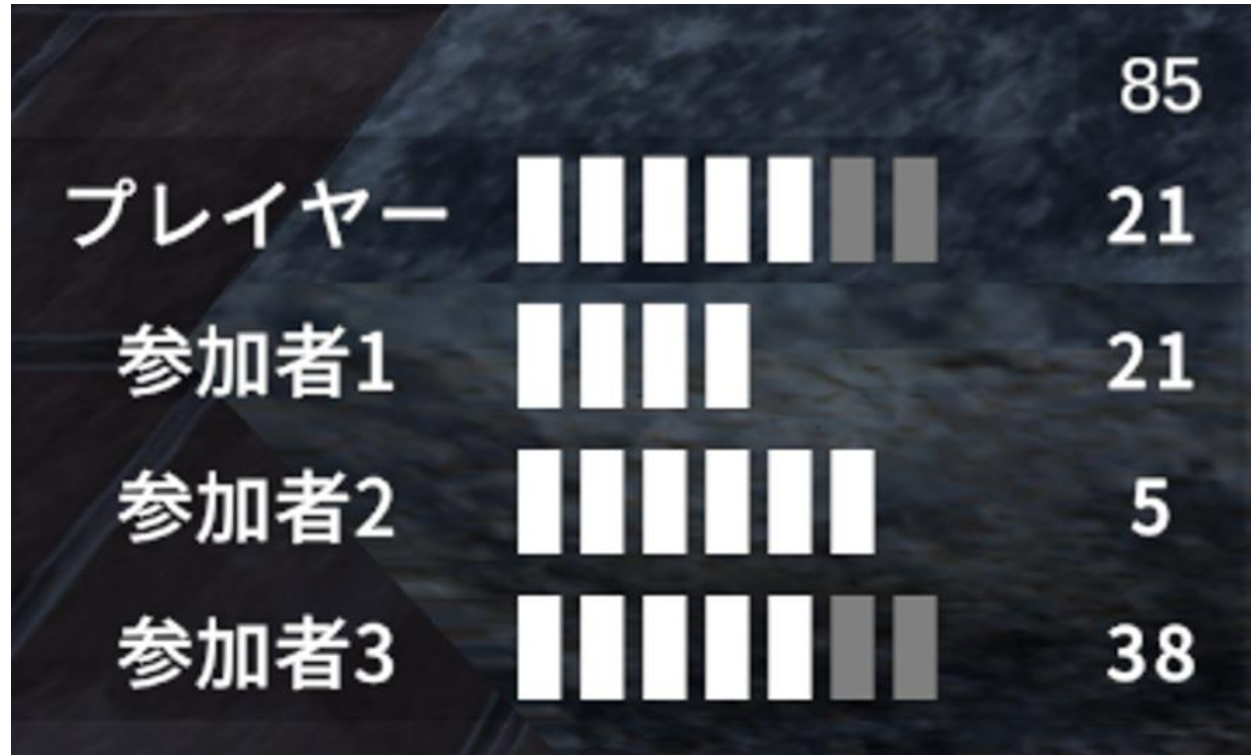
三種類の能力から選択  
レベルに応じてパラメーターを上げる

# 成長要素②：スキル



ゲーム中に一回使用できるスキル  
レベルに応じて解放できるスキル数が増える

# ヘイト値



左のボックス：HP  
右の数値：ヘイト値

ヘイト値が高いほど狙われやすい  
意識してヘイト値を減らす行動をとることで関与できる

# アイテム

虫眼鏡：次の弾が「空砲 or 実弾」が分かる。

回復スプレー：HPが+1される。

銃口補強：実弾の威力が2倍になる。

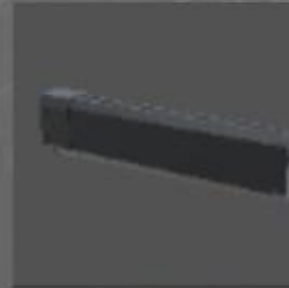
虫眼鏡



回復スプレー



銃口補強



本家にも存在するアイテム  
数を減らし、重要な3種類に絞った

実際のゲーム画面



# RussianShot

ステージ選択

能力調整

遊び方



ステージ選択

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

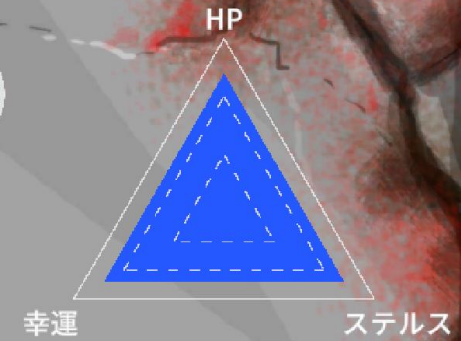
PLAY



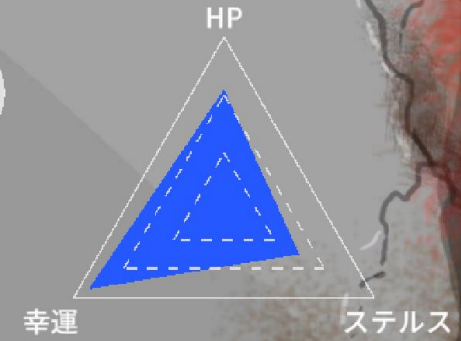
ステージ8

獲得Exp:14000

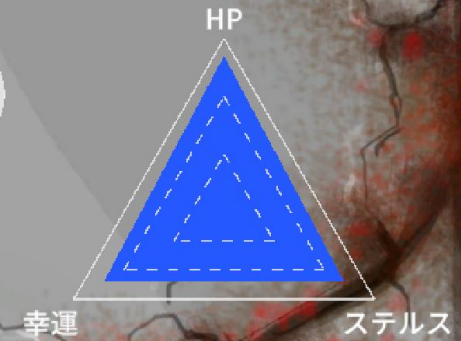
参加者1



参加者2



参加者3





次のレベルアップまで

10exp.

Lv.21

残り能力値ポイント数

2pt.

4 8 12 16 20 25 30

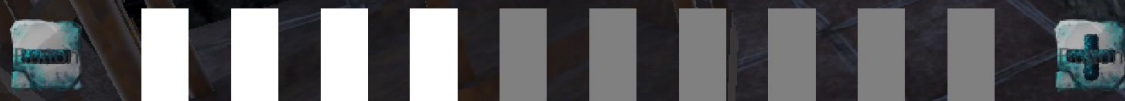


スキル開放

HP



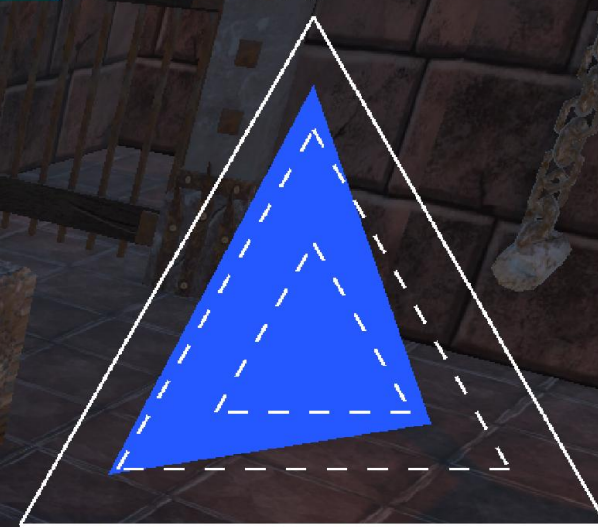
幸運



ステルス



HP



幸運

ステルス

スキルを習得できます

☐ フェイクショット ☒ カウンター

☐ 弾丸分析 ☒ 実弾転移

☒ スキル感知 ☒ チェックメイト

☐ シールド



※遊び方はゲーム中にも確認できます

基本 ゲーム画面 アイテム **スキル** 能力値 ヘイト値 その他



## 概要

※ラウンド：あなたのターンが始まって、次にあなたのターンが来るまでの単位

1ゲームにつき一回だけ使用可能な**スキル**が存在します。「**能力調整**」から習得できます。



### フェイクショット

弾丸を消費せず、空砲のように打つ。ターンの処理は空砲を打った時と同じ。



### 弾丸分析

5ラウンドの間、残弾の空砲数/実弾数が分かる。



### スキル感知

3ラウンドの間、他参加者のスキル使用状況が分かる。



### シールド

2ラウンドの間、実弾によるダメージを受けない。





×2

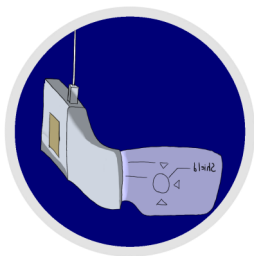


×1

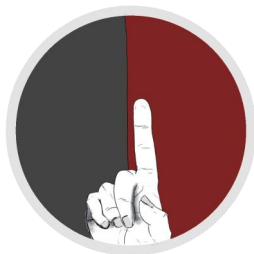
プレイヤー		85
参加者1		21
参加者2		5
参加者3		38

参加者1				
参加者2				
参加者3				

# 魅力①：スキルによる戦略



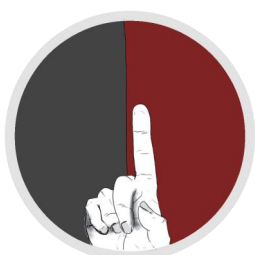
ダメージを4倍



相手のHPや行動に関係せず、理不尽に即死させる



or



自身のヘイト値を減少させるためにも使用できる





実演します！

## 予備知識



### 実弾転移

**守護**と**攻撃**したい参加者を二人選択し、1ラウンドの間に**守護**された者へ実弾が打たれたら、**攻撃**に選ばれた者に対し実弾を転移させる。自身を守護、攻撃することも可能。



### チェックメイト

致死ダメージ（HPが0になる攻撃）を無効化＋**攻撃者即死**。ただし発動せずに1ラウンド経過で**自滅**。



プレイヤー



0

参加者1



0

参加者2



6

参加者3

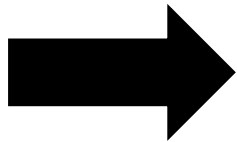


10

# 魅力②：考慮すべきことの多さ

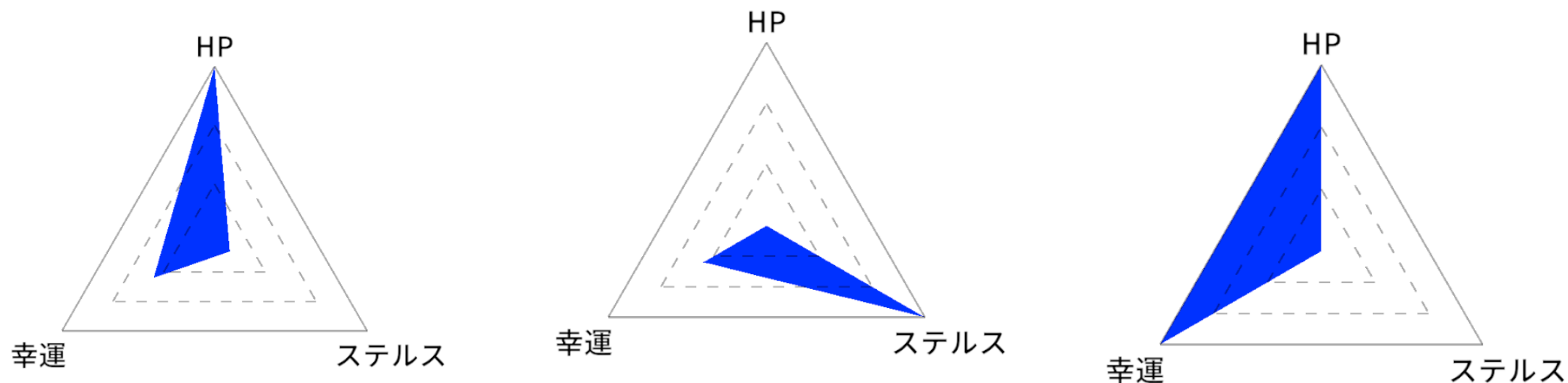
- 弾丸の数の暗記
- ヘイト値、アイテムの状況、現在の弾丸数を意識したスキル、アイテムの使用
- 相手が使用しているスキルの警戒  
etc.

自分のヘイト値が高い  
他の人のアイテムにダメージ2倍にするアイテムがある  
実弾の数が多い



カウンターのチャンス

# 魅力③：攻略の多様性



開放するスキル、尖らせたい能力値  
プレイヤーごとに攻略法を考えられる

# 反省点

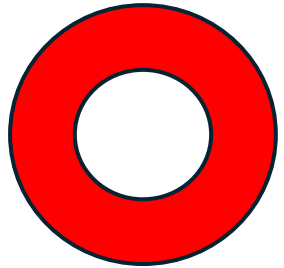
- UI、デザイン、演出などのグラフィック
- 一人称視点を導入したかった
- プレイヤーへの配慮（タイトルに戻らないと能力調整できないなど）



# 総括



グラフィック



ゲーム性

頑張って作ったのでプレイしていただけると嬉しいです！