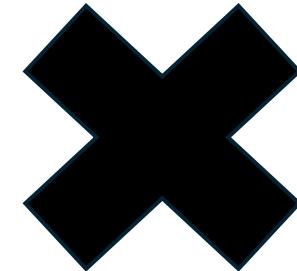
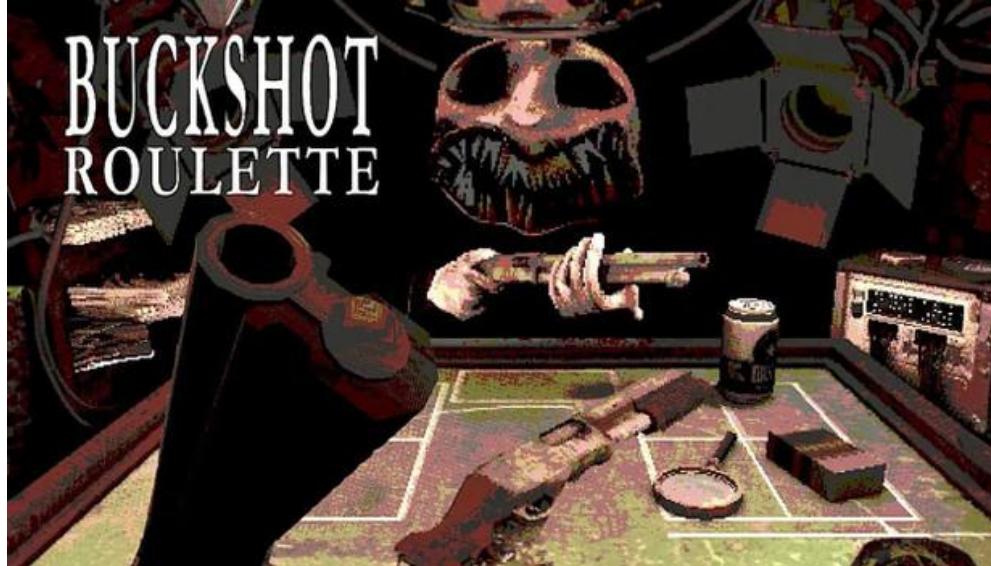




Climb or Die

新入生企画チームF

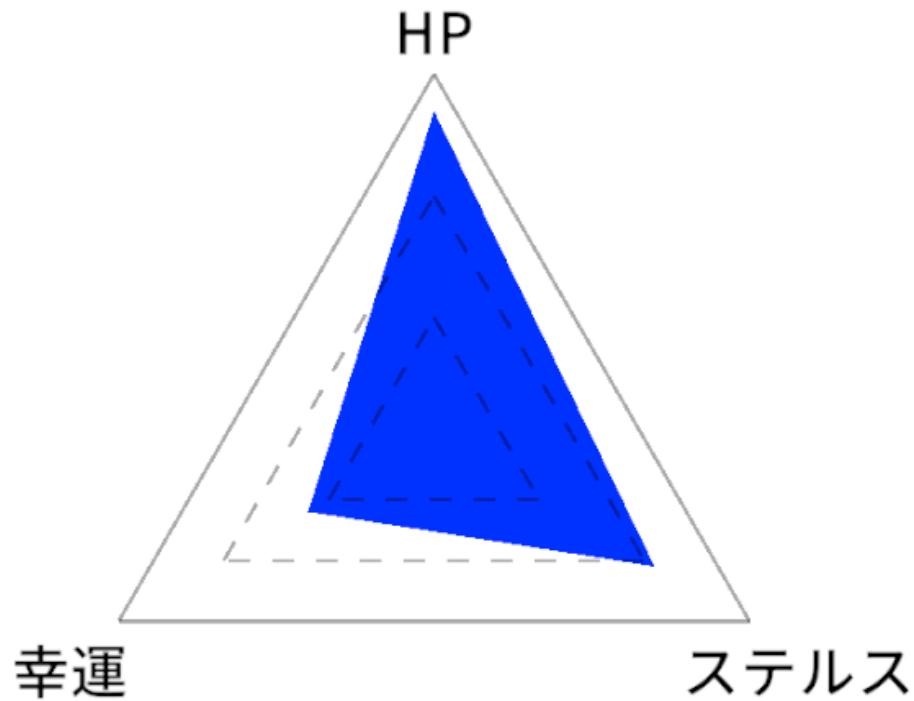
コンセプト



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



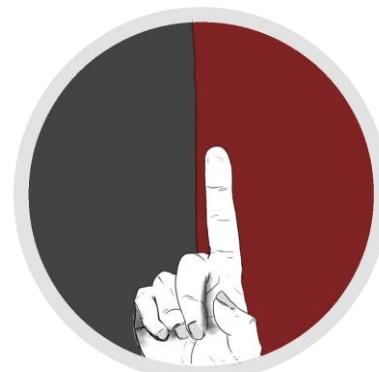
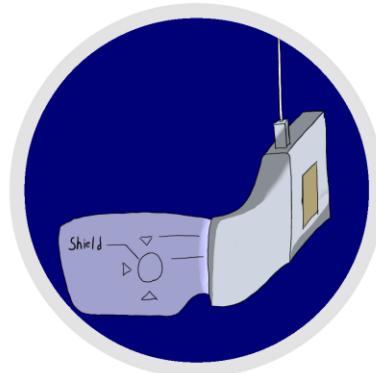
HP : 最大HPが上昇する

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

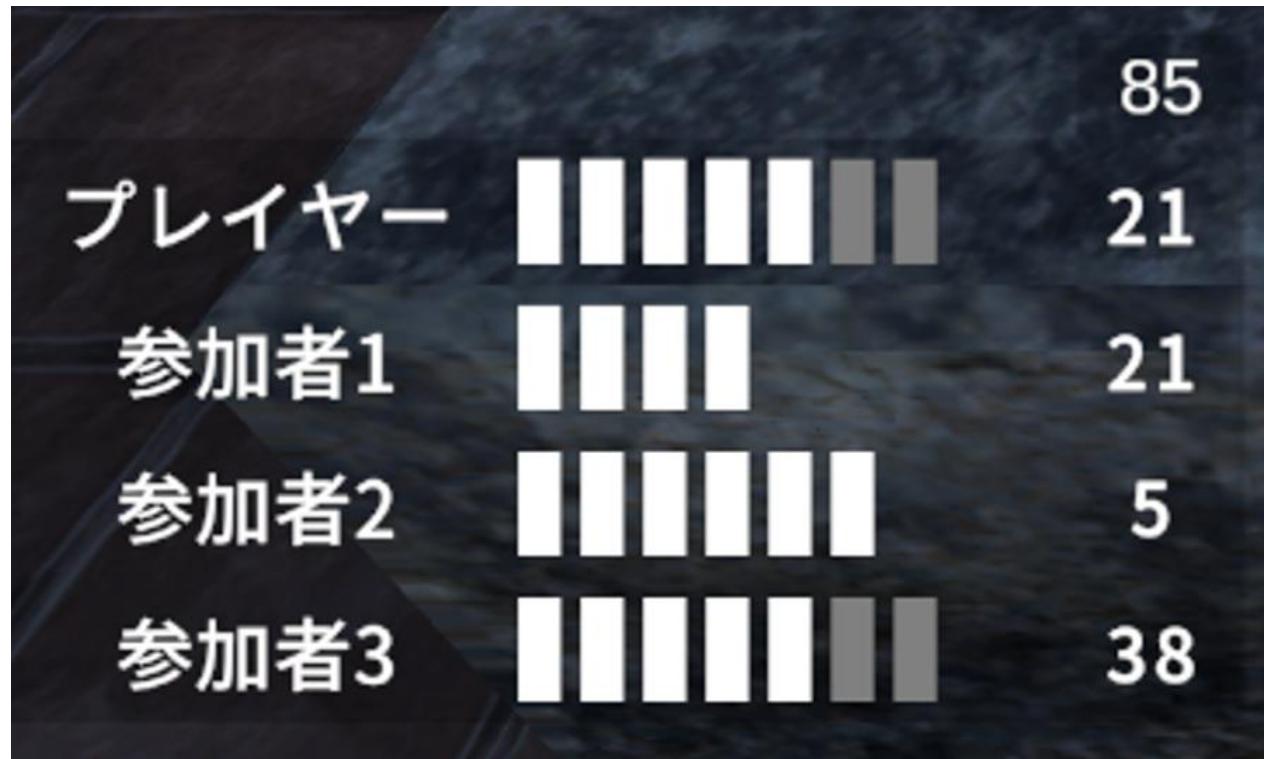
三種類の能力から選択
レベルに応じてパラメーターを上げる

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」か分かる。

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



次のレベルアップまで

10exp.

Lv.21

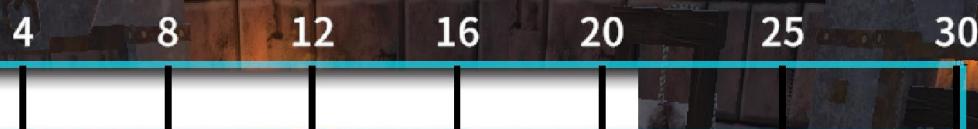
残り能力値ポイント数

2pt.



HP

スキル開放



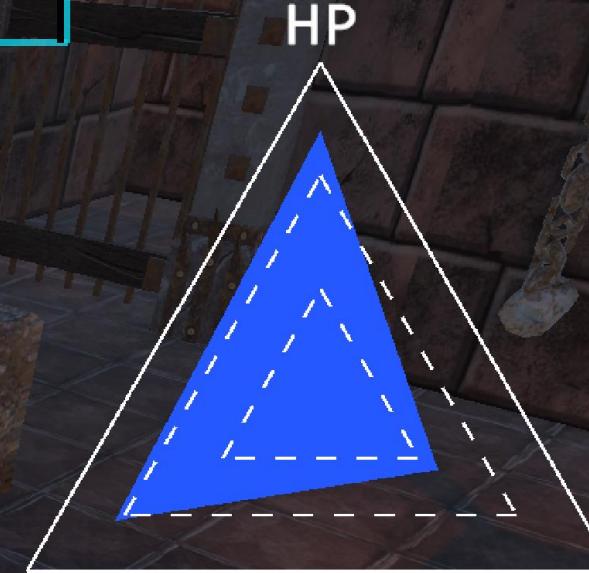
幸運



ステルス



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
- 弹丸分析
- 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。

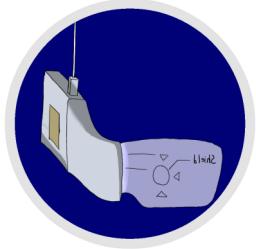


シールド

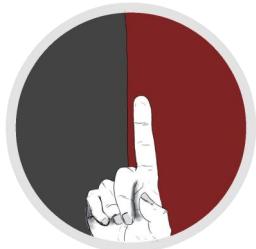
2ラウンドの間、実弾によるダメージを受けない。



魅力①：スキルによる戦略



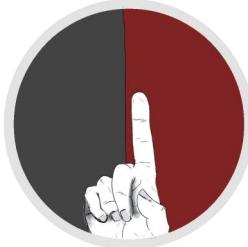
ダメージを4倍



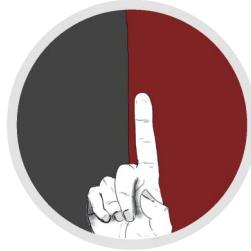
相手のHPや行動に関係せず、理不尽に即死させる



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**。



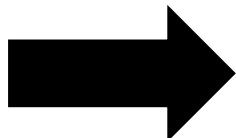
魅力②：考慮すべきことの多さ

- ・ 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

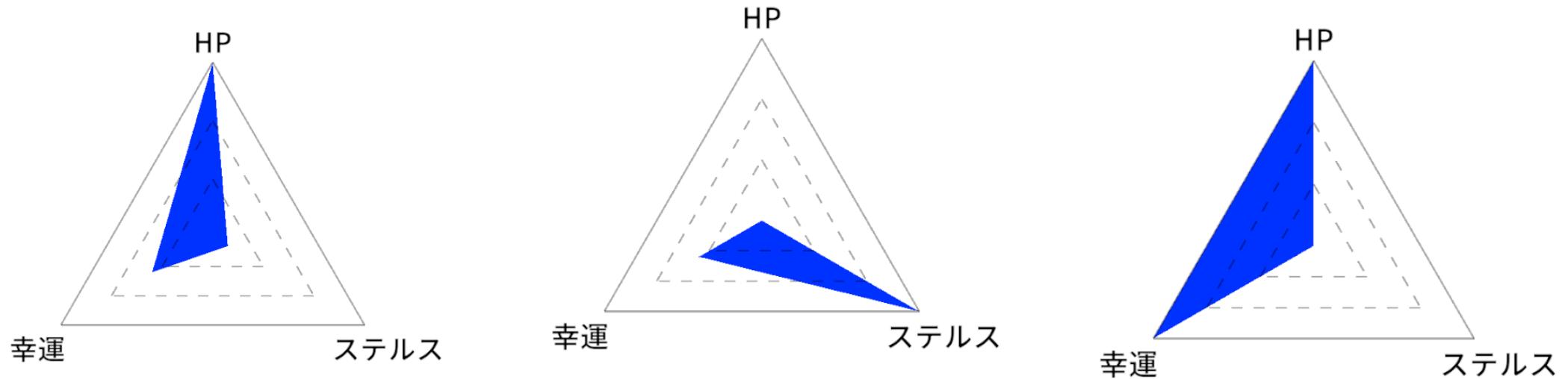
他の人のアイテムにダメージ2倍にするアイテムがある

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

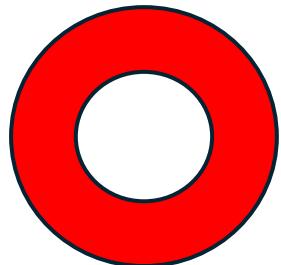
反省点

- 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！