

## 仕様概要書

タイトル

ジャンル：2D シミュレーションアクションゲーム

ターゲット：何か探るのが好きな人、謎を追求する人

プレイ人数：1人

## コンセプト

「能力を使って秘密を探る楽しさ、秘密を基に追い詰める快感を体験！」

## ゲーム概要

「ここは異世界のとある治安の悪い街、主人公は能力を駆使して街で悪さをする奴らの対処を行う“便利屋”を営んでいる！今日も事件の依頼が舞い降りた。「さあ！今日も始めましょう！“便利屋”が通るよ！」

## “全体的な雰囲気”

異世界ものだが、割と平和で明るい感じに仕上げたい。また異世界人ならではの事件みたいなものを5ステージ制作したいと考えている。キャラクター達もポップなイメージ想定。かわいいのにグロイメイドインアビスとかが近いかも。

## ストーリーについて

ストーリーについては、あまり長くならないようにする

依頼者から話を聞く→便利屋動き出し→調査パート→ストーリー→断罪パート→結末  
この流れを五回

## ・本ゲームの要素

### ①調査パート

- ・おもに犯人（敵）の住処や職場などで物的証拠を押さえるパート。
- ・モノや家具を背景から切り取り選択できるように調整。もしくは当たり判定などで認識させ調べられるように調整する。
- ・基本操作はマウスとクリックのみ
- ・証拠はグラフも合わせて10個程度は用意。企画では制限時間と明記したが制限回数を設けた方がいいかもしれない。一回調べることに、一分経過みたいに。
- ・証拠自体はいつでも確認できるように、インベントリみたいなものは用意したい。キーで用意するか画面内でクリックするかは相談
- ・警戒レベルについては3ステージあたりに用意したい。これも制限時間とリンクしてい

るので回数とリンクさせるか、警戒レベルのみ n 秒にどれだけ上がるみたいなものを設定するといいかも。この際に動いた場合は気づかれたものとして調査パートを強制終了させる。

## ②断罪パート

- ・ボス戦。証拠は完全自動装填か自分で、選択し、装填するかどちらかにしたい。個人的には後者。

- ・証拠は

意味のないもの→敵からの反撃

赤文字での重要な証拠→クリティカル攻撃

なんかふざけた証拠→攻撃

みたいな感じでダメージを与える/受けると分けたい（最後の別に無視してもいい）

- ・攻撃の際に演出を入れる。必殺技みたいな

※ペルソナ、うたわれるもの、ダンガンロンパ等

- ・ターゲットマーカーは自動で動くようにするか、どうするか。

- ・シリンダー部分の証拠はマウスホイールで操作できるものとし。左クリックで攻撃を行うものとする。

（※証拠の詳細がわかるといいかも？要相談）

## システムについて

セーブ機能、インベントリ（証拠確認）、オート（シナリオ）機能、スキップ機能

これらはほしいと考えている