



ゲームジャンル: キャンプサバイバル
ゲームハード: スイッチ
プレイ人数: 1-4人

制作者: 亀山健志

1:ゲームコンセプト

焚火×ご飯×テント設営
マルチタスクの**忙しさ**
安定したときの**達成感**

環境にあるものだけで活路を拓く
RogueL i k e
ならず者のような、
自然と共に生きる**レインジャー**
のようなサバイバル



環境にあるものを利用して
キャンプを無事に過ごす**キャンプ体験の再現**

キャンプで一晩過ごす

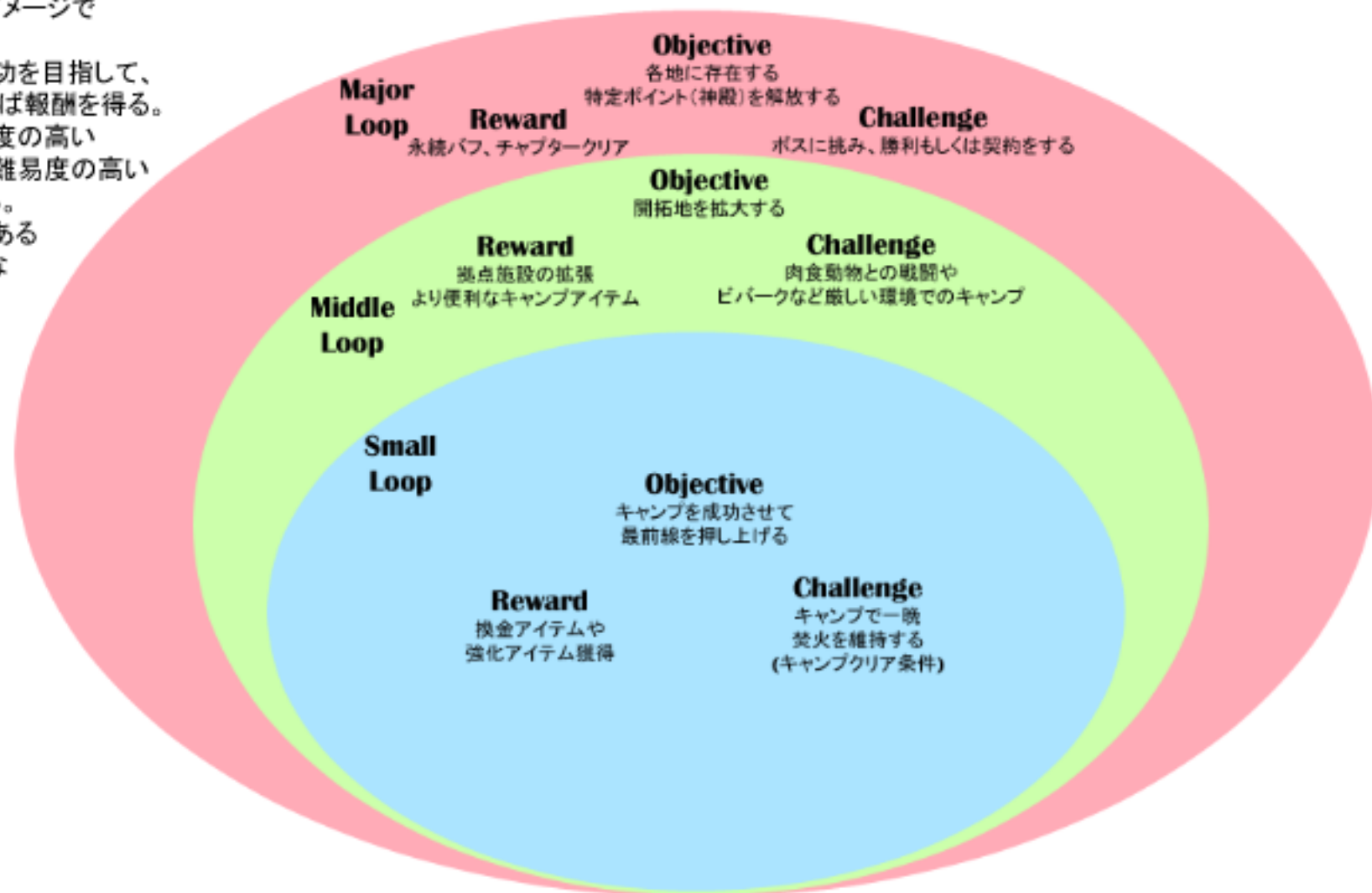
装備の強化
技術の習得



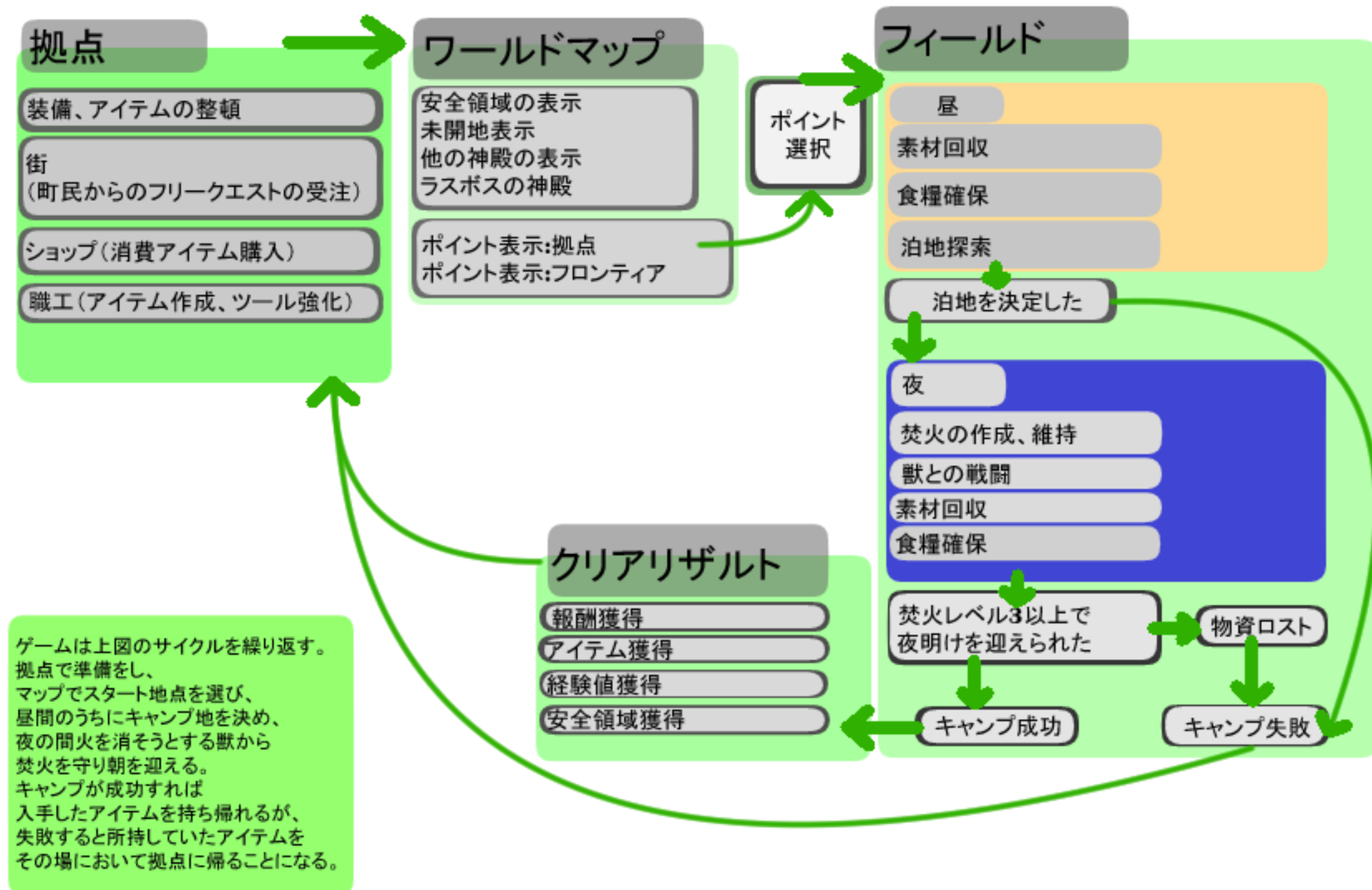
ローグライク
アクション

2:ゲームループ

ゲームは左図の円が大きくなるようなイメージで
ゲームの展開を大きくしていく。
ゲームの最小単位であるキャンプを成功を目指して、
プレイヤーは焚火を維持し、クリアすれば報酬を得る。
得た報酬で装備を充実させてより難易度の高い
土地を開拓しやすくなり、そこから更に難易度の高い
土地を開拓することが出来るようになる。
その中で各地に存在するボスキャラである
神の神殿を攻略し、報酬として永続的な
バフを得てラスボスに挑戦しやすくなれる。



3:ゲームサイクル



4:ゲーム説明:ワールドマップからキャンプまで

ワールドマップ



ワールドマップでは拠点同士で囲まれた、プレイヤー側の領域である安全地帯が緑色で示される。
プレイヤーはこの領域からラスボスである赤いポイントを目指す。
プレイヤーが無事一夜を過ごせたキャンプ場は新たな拠点となる。拠点は新たなスタート地点として選択できるようになる。
ゲームが上手いプレイヤーは最短の道のりでクリアを目指し、初心者は安全地帯を広げて順当にレベルアップをして攻略が出来、プレイ幅を広げることが出来る。

キャンプ 昼



ゲーム内時間の朝6時からスタート。拠点から安全地帯外へと進んでいく。プレイヤーは夕方18時までにキャンプ地を決めなければならず、時間までに決定できなかった場合はそのキャンプは失敗となり拠点に戻される。
キャンプ地が決定した後は夜に備えて薪を集め、食料を拾い、キャンプ地周辺の立地を確認する必要がある。薪は拾っているものを拾ったり木を切ることで入手できるほか、持参したものをを用いる。食料についても同様だが、持参できる量はレベル次第では少ないため現地調達が必須となる。

夜



19時から夜となり、翌朝6時まで焚火が消えないように立ち回らなければならない。焚火とプレイヤー(の持つ松明)周辺以外は暗くなる。夜になると敵キャラが火とプレイヤーに襲い掛かってくるようになる。敵により火が弱くなったり、そもそも昼間のうちに十分な薪を集められなかったプレイヤーはこの危険な暗闇の中で薪を集めなければならない。
キャンプ中に火が消える、プレイヤーの体力が0になった場合、そのキャンプは失敗となり、消費アイテムなど重要アイテム以外すべてをその場に放棄した上失敗扱いとなり何も得ることが出来ない。
朝6時まで火を守れた場合、キャンプ成功として報酬が得られる上、そのキャンプ地はプレイヤー側の新たな前線の拠点として、次プレイ時にスタート地点として利用できる。

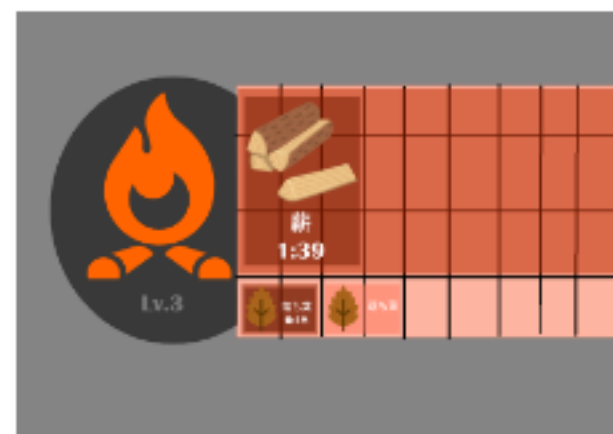
5:ゲーム説明:焚火システム

火について



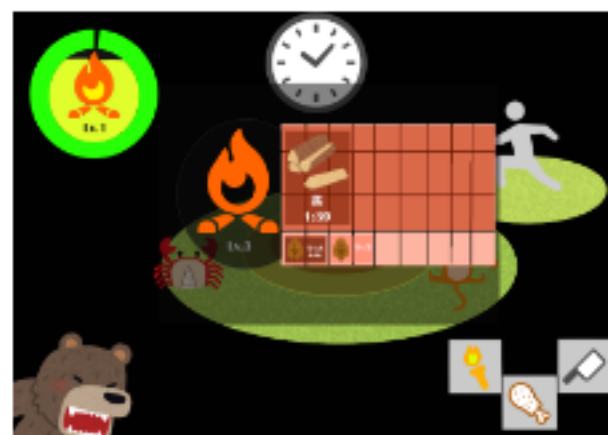
火と焚火に使う薪にはレベルがあり、焚火は自身のレベル+1のレベルを持つ薪しか燃やすことが出来ない。
焚火はレベル0の種火からスタートするため、急にキャンプクリアの最低条件であるレベル3の薪を燃やすことは不可能である。
最初は落ち葉などから燃やして雪だるま式に火を大きくしていく。
焚火には火勢という、焚火にとってのHPのステータスが設けられている。火勢は常に減り続けるため、この値を増やすために薪をくべ続ける必要がある。
薪には燃焼値という、焚火にくべた際に火勢に変換されるステータスが設けられている。薪が燃えている間、焚火は燃焼中の薪分の火勢を得ることが出来る。

焚火の画面



火はレベル+1のサイズのスロットを持ち、くべられたものを順番に燃やしていく。
薪はそれ自身のレベルに等しい太さを持っているが、初期状態である種火状態の1スロットだとキャンプクリア条件であるレベル3の薪を燃やすことが出来ない。

焚火の使い方



18時以降、キャンプ地に定めたポイントで焚火を開始することが出来る。
薪をくべたり、何もくべない状態が続いたりすると火が消える。
19時から翌7時の間で火が消えるとゲームオーバー。

6:プレイヤーについて



プレイヤー

プレイヤーに設けられたステータスは以下の4つ。

生命:近接攻撃力とHP、作業スピード

意志:特殊攻撃とMP、作業スピード

筋力:物理攻撃力と所持重量

敏捷:遠距離攻撃と移動速度

キャンプを成功させること、動物を倒すこと、調理や工作など手作業をすることによりスキルポイントを獲得し、その値を割り振ることでそれまでより強くなる。

初期装備:鞆

壊れないことを除けば変哲のないかばん。

初期状態ではキャンプで必要なものを充実させるにはあまりに小さいが、

ゲームを進めると神により強化がされ、

最終的には現地での調達が必要になるほどの物量を格納できるようになる。

柄や追加ポーチなど、カスタム要素多め。

初期装備:鉈

壊れないことを除けばごく普通の鉈。

最初は薪を作るのにも苦勞するが、ゲームを進めると仲間になる神により強化がされ、

最終的にはかみそりのような切れ味と戦槌のような重い一振りを発揮できる。

木を倒すのはもちろん、敵を攻撃するのにも使用する。

初期装備:松明

もっとも重要な初期アイテム。焚火はこれから生まれる種火で作る。

最初は松明としての役割しかないが、

ゲームを進めてキャラレベルがあがると攻撃手段が追加される。

最終的に火の玉を飛ばせる飛び道具としても機能するようになる。

その他:追加装備について

フィールド各地にはこの世界の神と彼らを祀る神殿があり、

その神と戦闘や口頭による交渉を行うことによって

追加のツールや既存ツールの機能を獲得できる。

裁縫を司る蝶の神と交渉を行えばバッグの機能を拡張出来、

綱を司る猿の神と交渉を行えば新たなツール、綱を獲得でき、

狼煙(通信)を司る狼の神と交渉を行えばオンライン機能を解放できるなど。