

ピクトレース
▶ PICTRACE ◀

様々な種族を吸収しながら冒険する
アクションRPG

プラットフォーム：ニンテンドースイッチ

ジャンル：オープンワールドRPG

ターゲット：動物、恐竜、生き物好き 写真を撮るのが好きな人

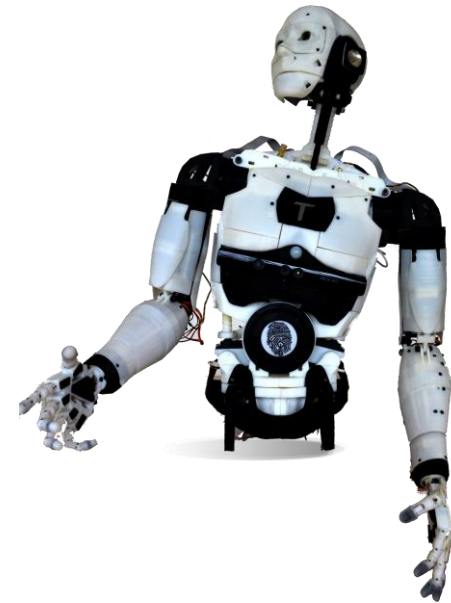
制作者：宮坂冬哉

世界観・ストーリー

主人公は西暦3000年に製造されたロボット
「Type-P」。

過去の生態系調査の為タイムトラベルを行ったが
タイムトラベル先でデータにある生物以外の
様々な生命？に出会う。

「Type-P」はデータ収集を行いながら
西暦3000年への帰還を目指す。



Type-P イメージ

ゲームの目的

Type-Pは制作者の意図により、
一定数以上の生命を発見(ゲーム画面内で確認)
するまで西暦3000年に帰ることができません

オープンワールドの世界で

多くの生命を発見しましょう

操作説明

L/Rトリガー：枠選択



Xボタン：
吸収

Aボタン：
決定/攻撃

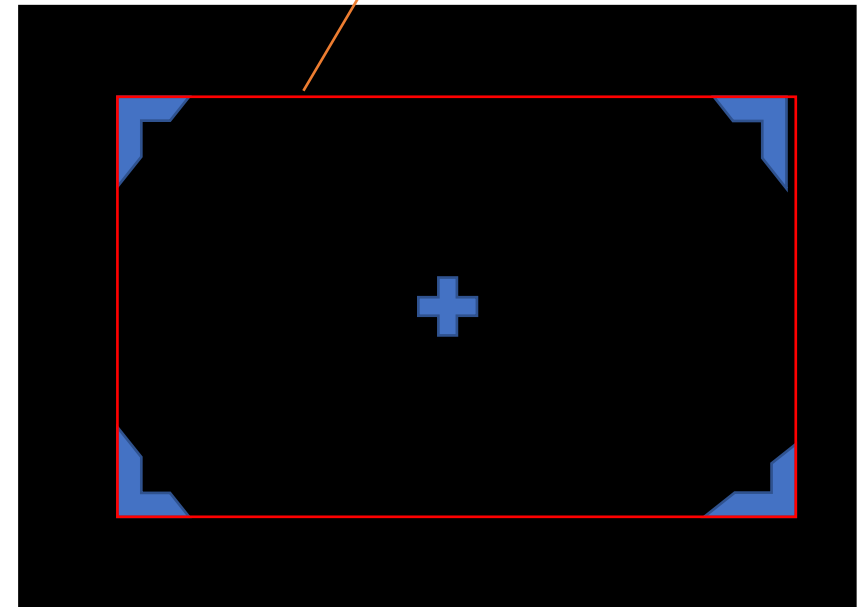
Bボタン：
キャンセル/
ジャンプ

Yボタン：
回避

ジャイロ/左アナログ：
キャラクター視点操作/
選択

右アナログ：キャラクター移動操作

この範囲内に生命を入れると
「生命を確認」ということになります



【ゲーム画面視点イメージ】

システム チカラ吸収

Type-Pは画面内にいる生命の種族を吸収し、
自分のチカラとすることができます。

例えば恐竜を吸収すれば恐竜の様に強力な攻撃力を得ることができます。
種族により得られるチカラは異なります。

【吸収できる種族とチカラ】

恐竜：攻撃力

魚：移動速度

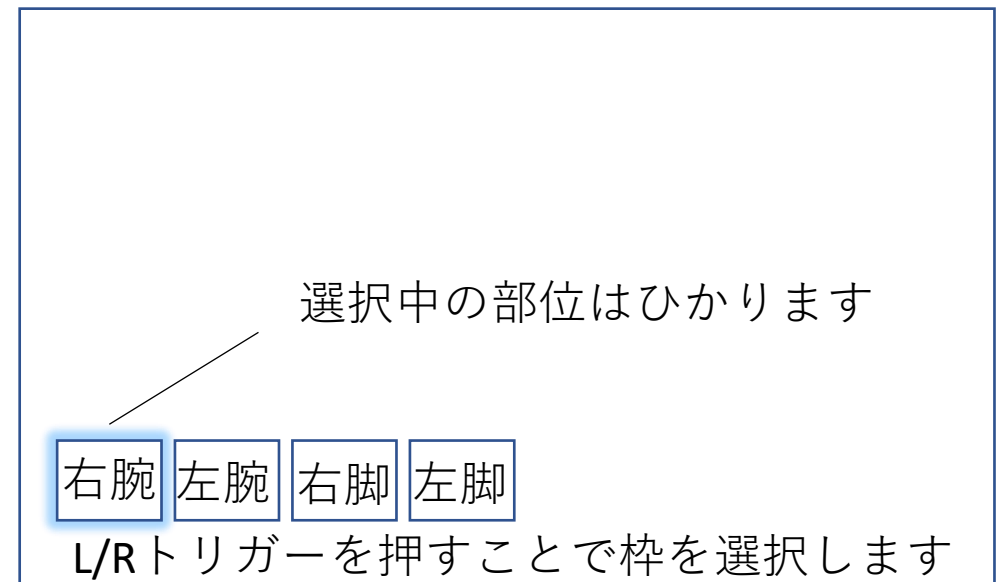
鳥類：跳躍力

昆虫：回避力

システム 吸収

吸収は体の各部位「右腕/左腕/右脚/左足」に行うことができます。

部位に対応した各ボタン(A,B,X,Y)にて部位を選択した後再度Aボタンを押すと画面中央にいる種族をその部位に吸収します。



【ゲーム画面 UIイメージ】

ジオラマモード搭載

ストーリーとは別で「ジオラマモード」を搭載します。

「ジオラマモード」では作中で登場した
生命や建物などを自由に配置し
スクリーンショットを撮影、共有することが
できるモードとなります。

ジオラマを作るのが好きな人、
映画のワンシーンを作るのが好きな人、
写真を撮るのが好きな人にオススメのモードとなります。

Q & A

- ・プラットフォームについて

ジャイロ機能を使用した作品を制作したかった為、
上記機種を選択しました。

- ・オンライン要素について

世界の人々が制作/オンライン上に公開している「ジオラマ」を
自由に探索できるようにしたいと考えています。

- ・課金要素について

課金要素を実装する場合以下のコンテンツを考えています

特殊生命（宇宙人/他作品キャラ等）

キャラクタースキン（左右腕脚）

ジオラマモードで使用する設置物