

# ゲーム企画書

---

## *Castle Origin Online(3DS)*

作成者:h.esaki

※このゲームでは上画面のみの仕様となります。

# タイトル名 : Castle Origin Online(3DS)

- ・タイトル名の由来

ゲーム内のイメージがお城での冒険であるため、お城の英語表示であるCastle。

今回が初めてのゲーム制作物のため、Originの意味である原点を忘れないようにという思いを込めて、Castle Origin Onlineをタイトル名にしました。



↑タイトル画面

# コンセプト

- ・ テーマ:

「シンプルな2DのRPGゲームを  
多くの人を楽しめるゲーム」

- ・ ターゲット:

10代前半～40代後半の男性

- ・ ジャンル:

2D+RPG(ロールプレイング)



↑ ゲーム画面

# コンセプト

- あらすじ:

剣士(主人公)がお城の屋上にいるドラゴンの討伐

- 世界観:

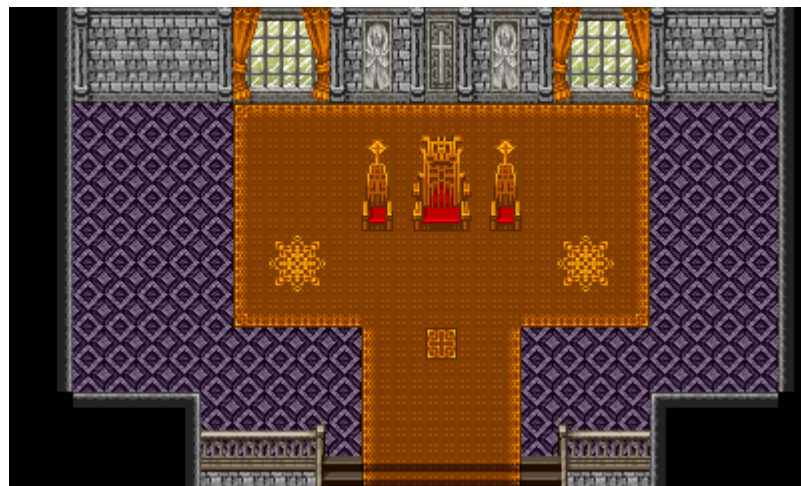
お城のダンジョン

- 主人公:

18歳の男性

- 敵モンスター:

スライム、ゴースト、ドラゴン



↑ お城の中の王室

# 工夫した点

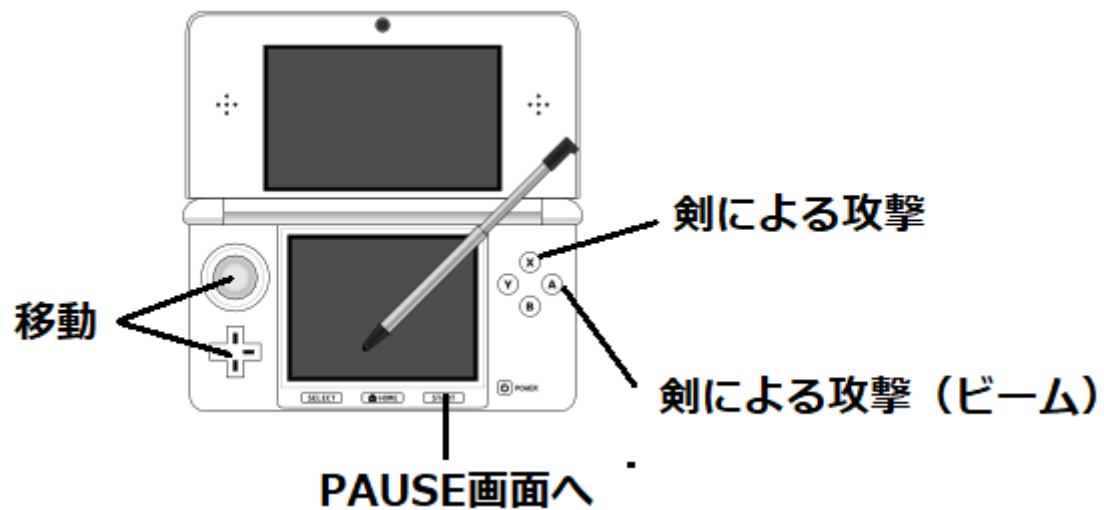
マップを作るときに、自分がやってみたいマップを意識して作りました。  
(全体マップは別ファイル参照)

ボスの行動をベクトルなどの数学を使うことで、8の字に動くようにし、倒したとき、強大なエフェクトが発生するようにしました。

ポーズ画面の時に、スタッフロールが表示するようにしました。



# 操作方法



# キャラクター詳細

- ・ 主人公(黒髪の剣士)



↑ 主人公の絵

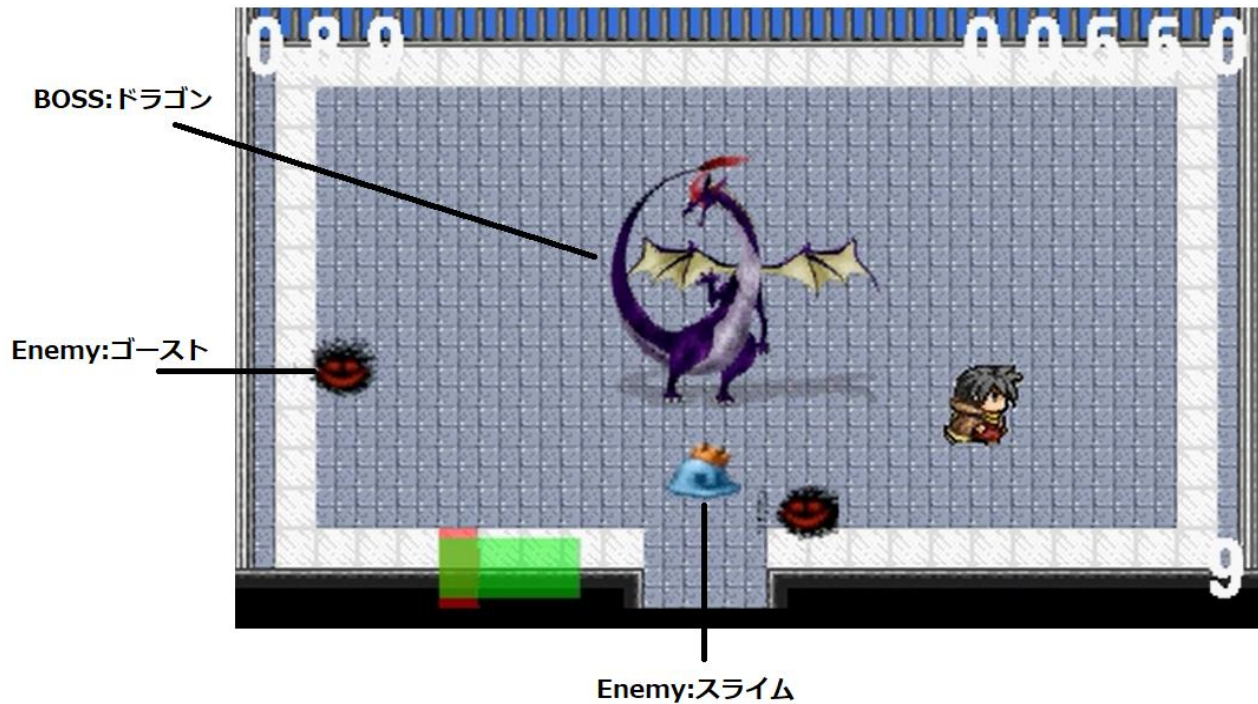


↑ 2Dの主人公



# キャラクター詳細

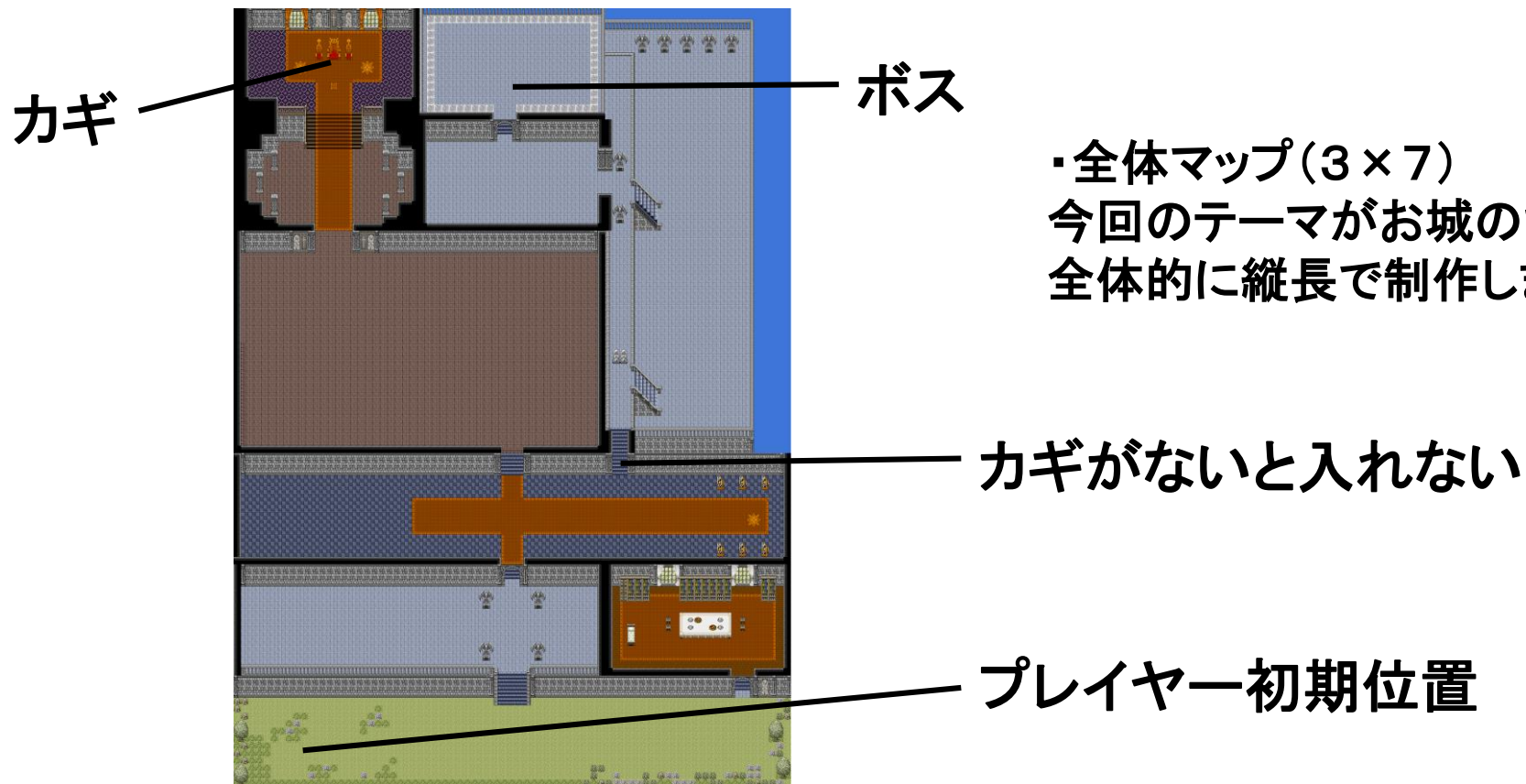
- 敵モンスター



・敵キャラクターの仕様  
敵キャラクターは、  
倒した後のエフェクトが  
発生する。  
ボスは、強大なエフェクトが  
発生する。



# マップ詳細



# その他

- ・ 感想

ゲームを初めて作ってみて、市販されているニンテンドー3DSで、自分の作ったプログラムが動いたとき、すごく感動しました。

今回のゲームを作ってみて、もっと多くの人が楽しめるゲームを開発したいと思いました。

今回は2DのRPGでしたが、今後3DのRPGを作っていきたいと思います。

企画書を最後まで見ていただき、ありがとうございました。

*Fin*