・タイトル

-------------------------------

・ジャンル

-------------------------------

・コンセプト

Who（〜が）:

When（〜の時代に）:

Where（〜において）:

Why（〜のために）:

How（〜することで）:

What（〜をする）:

-------------------------------

・プラットフォーム

-------------------------------

・ターゲット

-------------------------------

・開発担当

ディレクター:

企画:

デザイン:

プログラム:

サウンド:

-------------------------------

・世界観

-------------------------------

・ストーリー

-------------------------------

・概要 (フィーチャー)

※ ルール・システム、操作、イベント、ステージ展開をゲーム開始から終了まで時系列て゛列挙する

クリア条件:

ゲームオーバー条件:

-------------------------------

・ステージ

ステージ名:

見た目・特徴:

追加フィーチャー:

備考:

画面イメージ:

-------------------------------

・キャラクター

キャラクター名:

役割:

見た目・特徴:

登場ステージ:

備考:

画像イメージ:

-------------------------------

・操作方法

|  |  |
| --- | --- |
| 項目 | 操作方法 |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

-------------------------------

・画面遷移

-------------------------------

・セルフチェック

ゲームに必要な要素か゛含まれている (ロジェ・カイヨワの遊びの分類)

|  |  |
| --- | --- |
| 項目 | レ |
| 競争原理が働いている |  |
| ランダム要素がある |  |
| まねっこ・なりきり要素がある |  |
| ドッキリ・ハラハラ要素がある |  |
| コレクション要素がある |  |

プレイヤーの感情に訴えている (アスセティクス 8項目)

|  |  |
| --- | --- |
| 項目 | レ |
| 見た目や音楽が良い |  |
| 非現実感を味わえる |  |
| ストーリーやキャラクターが良い |  |
| やりこみ・駆け引きができる |  |
| 主人公に仲間がいる・コミュニティに属している |  |
| 探検ができる |  |
| 主人公の装備や見た目をカスタマイズできる |  |
| 暇つぶしに使える |  |