



Ghost Pint

ーゴーストピントー

企画書

企画立案：善本展央

ゲームコンセプト

『“ピントを合わせる”間に駆け引きを用いて攻防を行う“映す”2Dアクション』

ゲームジャンル：アクション

対応プラットフォーム：P C（スペック：win7以降が快適に動く環境想定）

ゲーム概要

『左右移動しか出来ない主人公』と『別操作のカメラフレーム』を操作して敵を退けながらステージ突破を目指す2Dアクションゲーム。

主人公位置からZ軸がずれたぼやけた敵（幽霊）が襲ってくるのでフレームとピントを合わせて『はっきり映す』ことで追い払う。主人公は一定時間映されていないと弱体化するため、カメラを戻して敵の攻撃をしのぐ必要も有る。

『攻めの映すと守りの映す』を使い分けて攻略する。

ゲーム画面イメージ



ゲームシステム

- ・主人公操作時はカメラフレームが常時主人公位置になる。
- ・主人公を映していない間は不安度が増加していく
- ・不安度が増加すると手振れ（フレーム操作、ピント調整）が大きくなる
- ・不安度はカメラを戻しても一瞬で回復しない。
- ・不安度が最高になった場合主人公操作ができなくなり、回復するまでカメラ操作が主人公位置に戻る。
- ・不安度は霊を追い払うことで一定値回復する。
- ・カメラフレームに幽霊を納めた際、ピントのダイヤルゲージにガイドを表示する。
- ・霊を追い払った後カメラフレームを主人公に戻さないまま次の霊を追い払うとコンボボーナス。

ピントのズレを駆使する敵

- ・近づくまで姿を現さない敵、Z軸をふらふらする敵、瞬間移動で逃げながら襲い掛かってくる敵、弾を撃ってくる敵など

- ・エネミーの挙動（基本）

X軸移動→主人公設定の1/2程度？

Y軸移動の方が遅め

ピントもフレームも合っていない→通常

フレームだけが合っている状態→減速

ピントだけが合っている状態→ピントをゆっくりずらす＋微加速

ピントとフレームが合っている状態→硬直後に除霊

ゲームテクニック

- ・カメラ操作のまま主人公をフレームに映して不安度を上げないようにして次の霊を狙う。
- ・主人公操作のまま後退しながら至近距離の霊にピントを合わせて映す。



250

F5.6

-2...1...0...1...2+

ISO 400



その他

- ・ピントにまつわるアイデア
拳動に慣性をつける
クリティカルピント
完全に合わせると即死できる？

