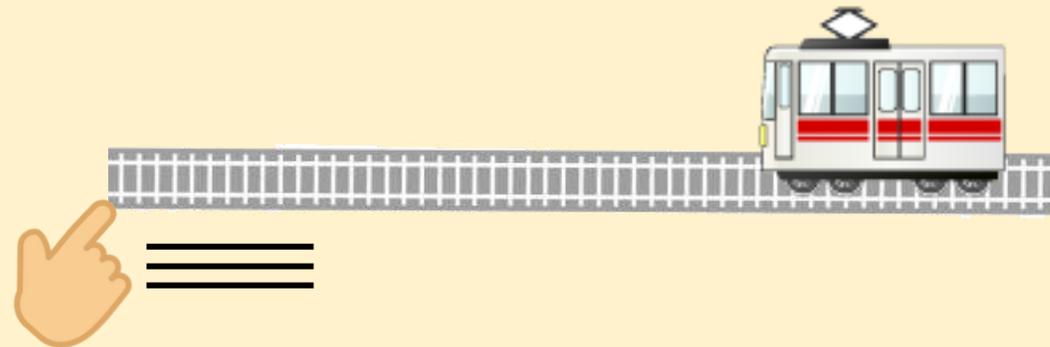


ドロー ア ルート
Draw a route

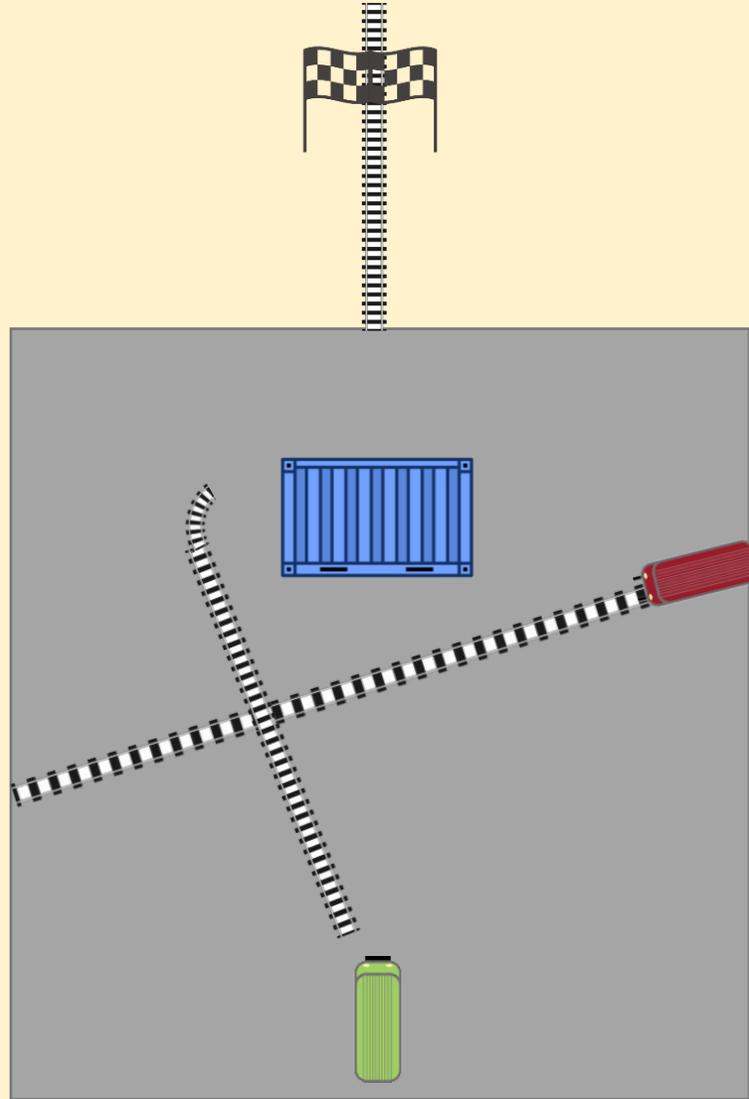


対応 OS: iOS/Android
ジャンル: シミュレーション
コンセプト: チャレンジを繰り返しながらクリアするゲーム

※使用している画像はイメージです

企画書制作日 2022年 1月20日
福岡デザイン&テクノロジー専門学校
1年 ゲームプランナー専攻 坂本浩輝

ゲーム概要

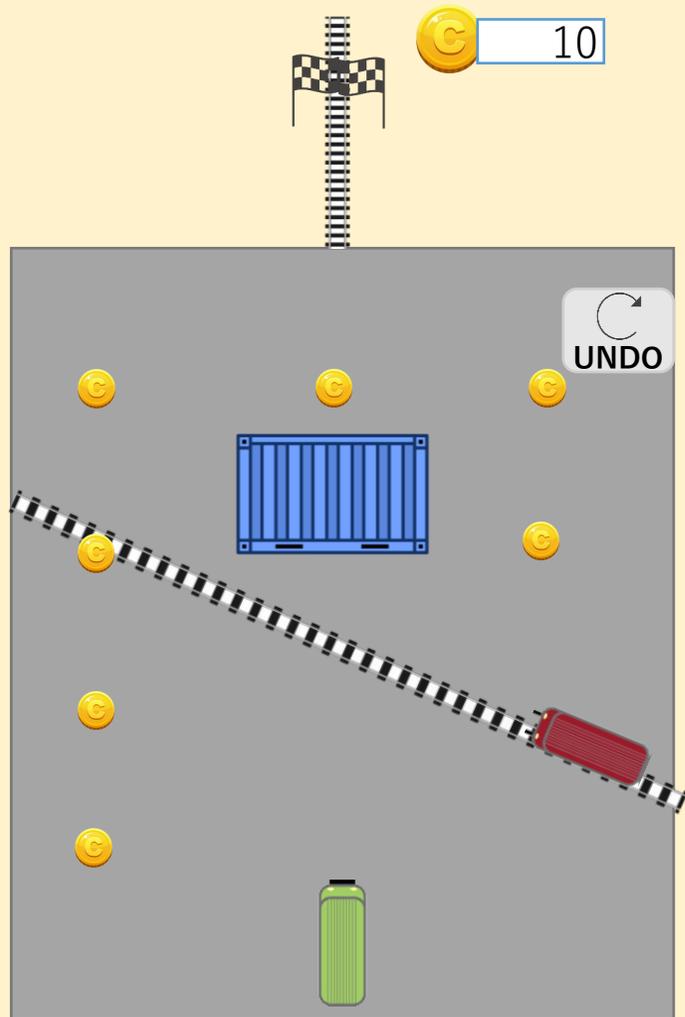


電車を画面上の線路まで移動させるゲームです

今あるものに置き換えた表現

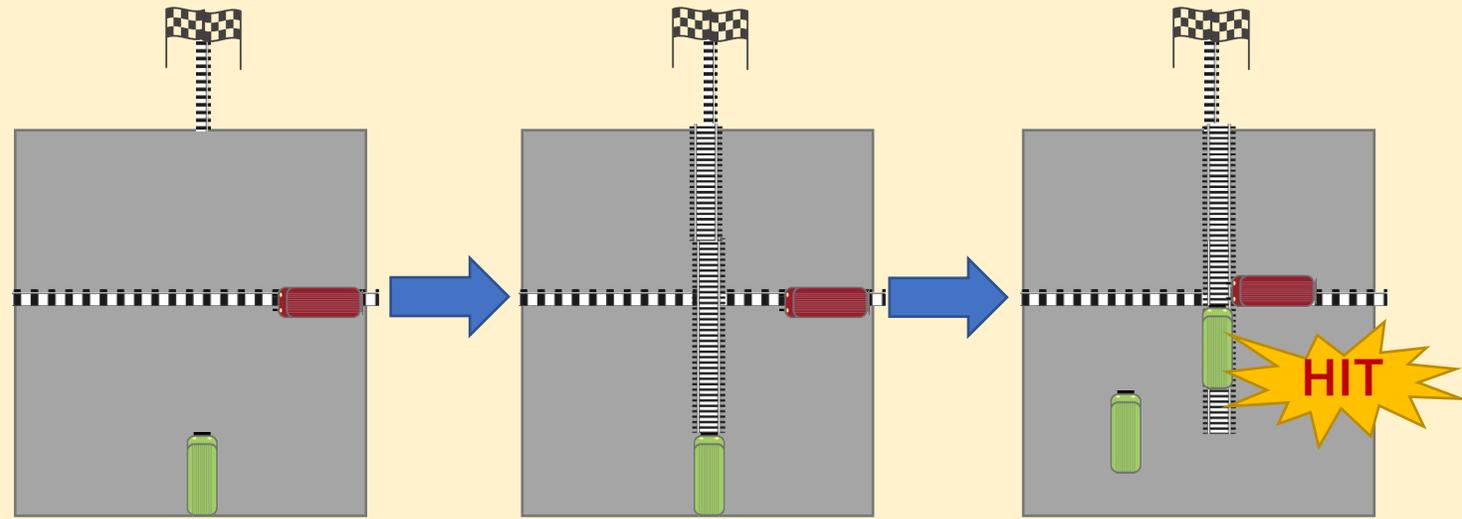
Park Masterのゲームシステムを電車という要素を使って表したもの

ゲーム画面



○動画映えポイント

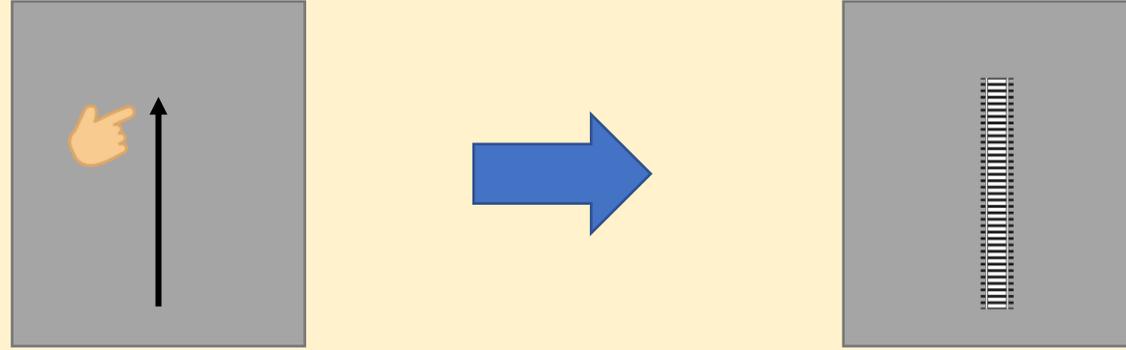
失敗



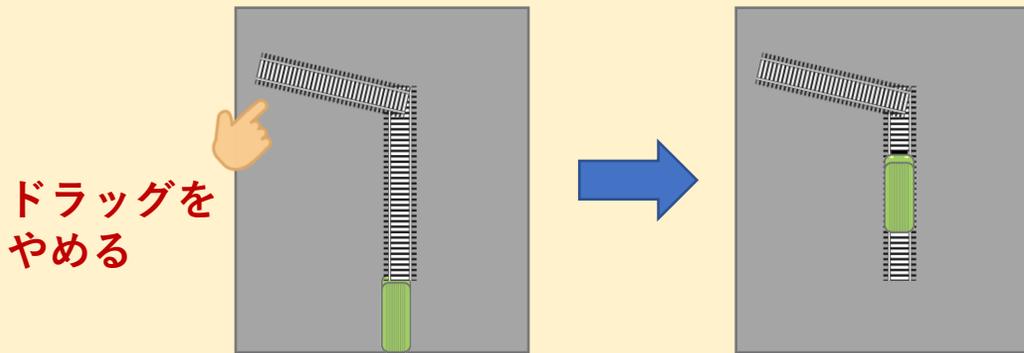
真っすぐとゴールまでの線路を作る。
そして線路通りに電車が動き出すが、
他の電車とぶつかってしまう。のような場面を3ステージ
ほど見せる

(ユーザーに自分ならできるのにと思わせるためにも
その3ステージは複雑でないものに)

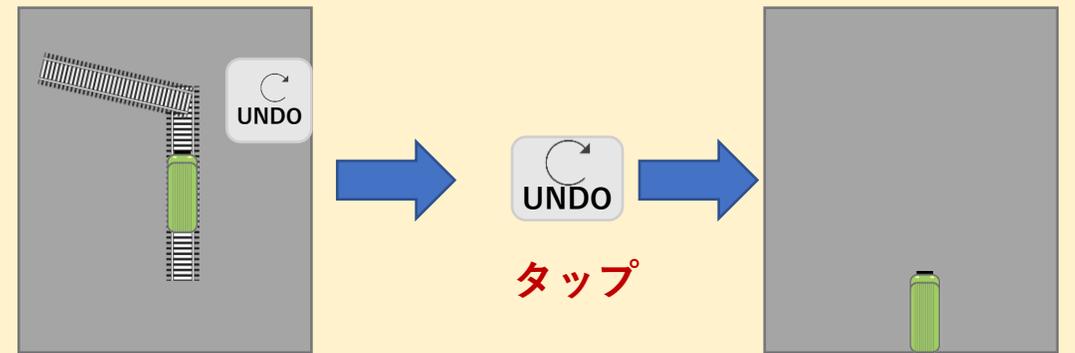
ゲームの流れ①



画面をドラッグして電車が通るルート（線路）を作ります

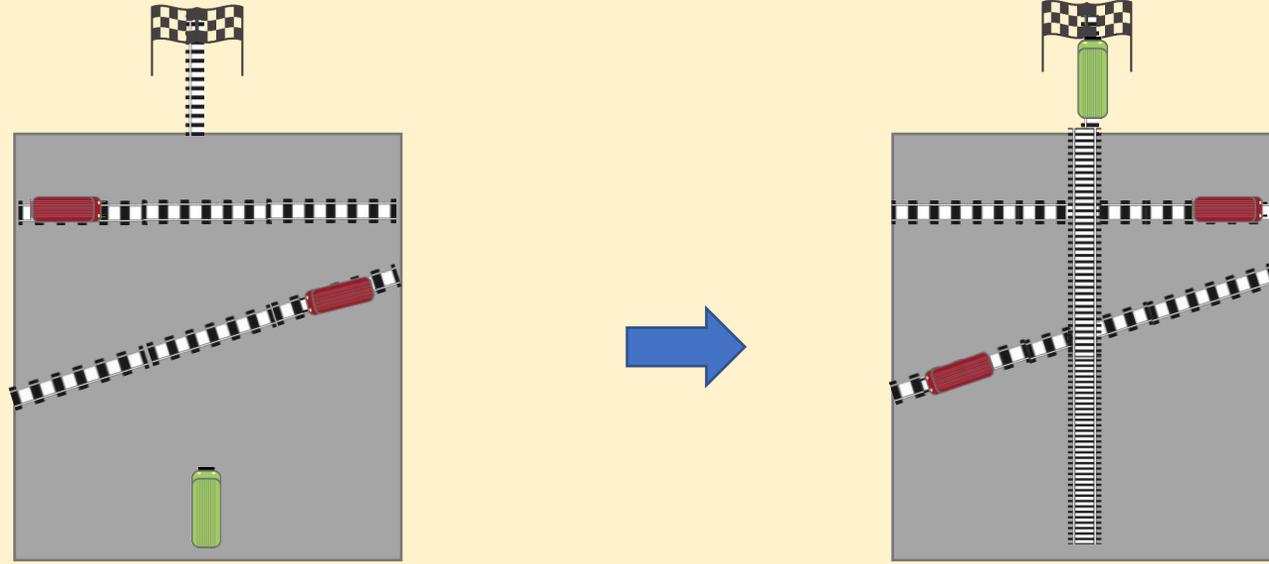


ドラッグをやめると線路通りに動きます
(障害物も動き出す)



電車が動き出している途中でやり直したくなったり
ギミックと衝突した場合はUNDOボタンを押すと
最初の状態に戻ります

ゲームの流れ②



自機が他の列車と接触せずに電車を上の線路までたどり着くことが目的です

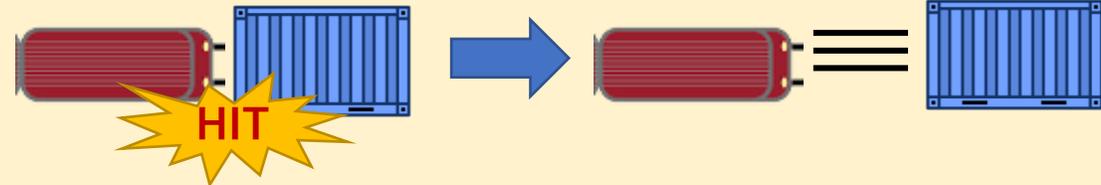
障害物①

自機以外の電車



電車は線路通りに動き出しますが
速さはステージによって変わります

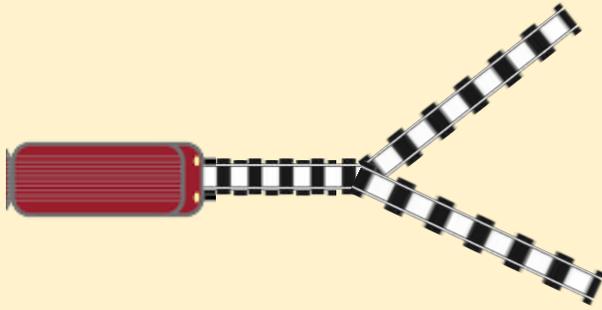
コンテナ



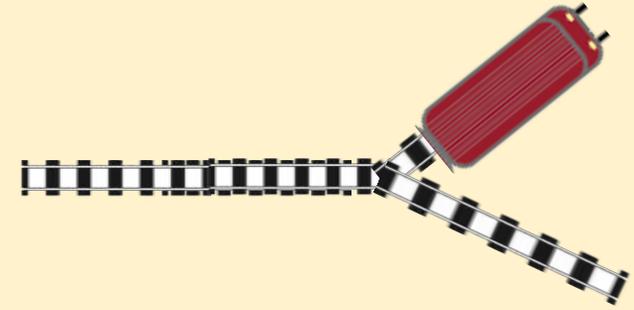
電車が通れない障害物、ただ電車が
コンテナとぶつくと反動で少し動く

障害物②

分岐した線路



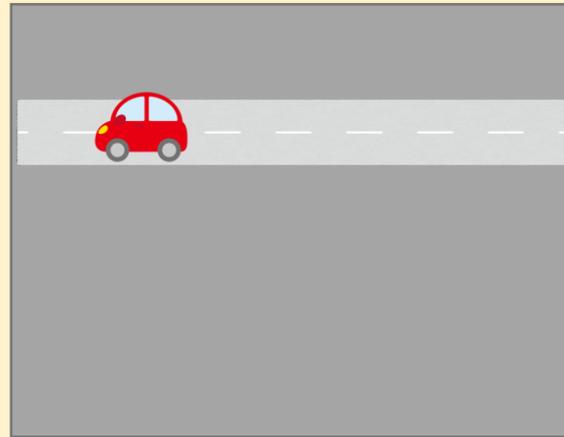
電車が
動かないと



どちらを通るかわからない

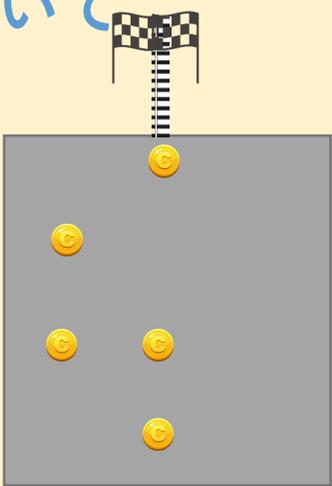
自機ではない電車の線路に分岐している線路があります
どちらの線路を通るかは動いてみないとわかりません

道路

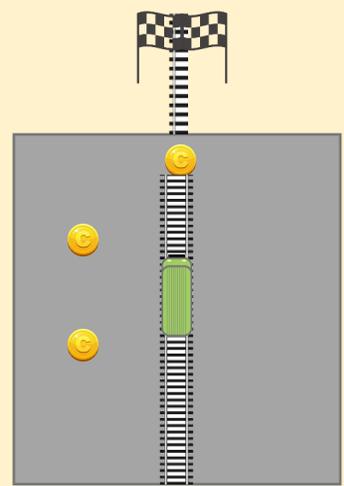
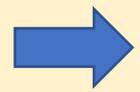


道路は車が通るので通っていない
隙をみて通る必要があります

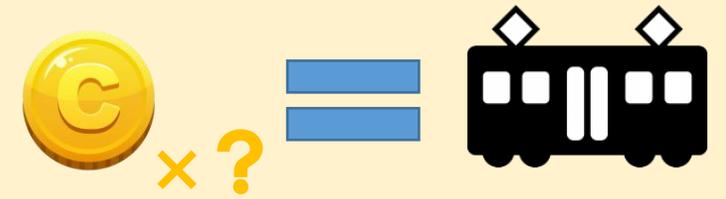
コインについて



ステージ内にコインが落ちてることがあります



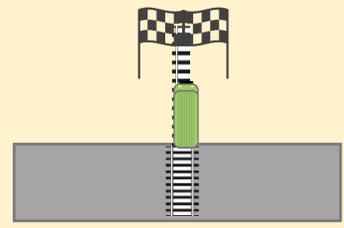
コインを回収して上の線路までたどり着く



コインで新たなスキンを獲得

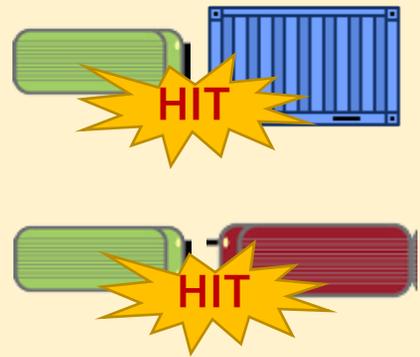
そのコインで他の電車スキンと交換できます

ゲームクリア



電車を画面上の線路まで移動させる

ゲームオーバー



他の電車やコンテナなどの障害物と接触