

ゲーム企画書の例

- ・タイトル

Dragon Tiles

- ・コンセプト

サクサク進むアクションゲーム

- ・ここが面白い！

簡単な操作で、マップを縦横無尽に駆け巡れる！

ガンガン敵を倒して、ボスを目指す従来のアクションゲームらしいシンプルさがウリ

- ・ゲームをクリアするまでの流れ

全5ステージ

各ステージはボスを倒すとクリア

ステージ1：城下町

ステージ2：草原

ステージ3：氷の洞窟

ステージ4：火山

ステージ5：城（ステージ1とは別）

- ・操作方法

ゲームパッドを推奨する

方向キー、ジャンプボタン、攻撃ボタン、ダッシュボタンを用いて操作する

キーコンフィングでプレイヤーがボタン配置を決められるようにしたい

- ・ストーリー

魔法を使う人間と、空を舞う竜が共存する世界で突如異変が起きる

名のある魔法使いが次々と失踪していく

さらに突如竜が人の街を襲い始める

理由もわからないまま、主人公は人々を守るため剣を振りかざすのだった