

企画タイトル：

文責：

開発メンバー		
役割	名前	備考
PI		
Gr		
Pg		

変更履歴	
日付	変更内容

# 広報的内容 ゲームとこの資料の概略を知らせる

## ゲーム概要

タイトル

ジャンル

販売プラットフォーム

コア・アイディア/  
テーマ

ハイ・コンセプト

セールス・ポイント

ターゲットユーザー

想定販売数

想定価格

# ゲーム概要（ゲームの企図するおもしろさを表現する）

ゲーム概要	
初期状態	
プレイヤーや世界のギャップ	
世界観	
クリア条件	
ゲームオーバー条件	

# フィーチャー（プレイヤーの行為と反応的に発生する現象）

フィーチャー（プレイヤーがゲーム内で出来ること・経験すること）

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13





# キャラクター Page:1

キャラクター名:

外見の特徴

ゲームにおける  
役割・特徴

備考

キャラクター名:

外見の特徴

ゲームにおける  
役割・特徴

備考

# 全体的な画面遷移

画面遷移についての補足事項

A series of horizontal dotted lines for taking notes.

画面名：タイトル画面

画面No：01

画面遷移についての補足事項

画面名：

用途：

操作：

※ここからさらに遷移するときは画面Noの

末尾に-1、-2等と続けること。

※前ページの画面遷移図と画面名を必ず一致

させること。

# 全体マップとレベル間移動

レベル間移動についての説明

A series of horizontal dotted lines for writing notes.

# ビート・チャート補足 アイテム#

アイテム名:

特徴

レベル内の位置

ゲームに関わる説明

アイテム名:

特徴

レベル内の位置

ゲームに関わる説明

# ビート・チャート補足 キャラクタ#

キャラクタ名:

特徴

レベル内の位置

ゲームに関わる説明

キャラクタ名:

特徴

レベル内の位置

ゲームに関わる説明

クエスト・ビート・チャート

クエスト名								
想定合計プレイ時間								
クリア条件								
テーマ								
ストーリー要素								
レベル概略								

クエスト名								
想定合計プレイ時間								
クリア条件								
テーマ								
ストーリー要素								
レベル概略								

クエスト名								
想定合計プレイ時間								
クリア条件								
テーマ								
ストーリー要素								
レベル概略								

レベル・チャート

クエスト名 :			開始条件 :	
レベル名 :			終了条件 :	

レベル内容

時間・天候	イベント内容	ボス敵	新しいバリア	再利用バリア	設置アイテム	獲得新能力	ボーナス要素	代表BGM	イメージカラー

レベル進行

プレイ/イベント	イベント名	種別	時間・天候	イベント内容	発生条件	終了条件	会話内容		

**■ 特記事項 ■**

詳細な情報ファイル :

想定するプレイ時間 :

使用するバリア :

重要なインタラクション :

  
  

レベル概要 :

特別なMechanics	想定するDynamics	期待するAesthetics