

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	

メカニクス Page:1

画面に表示する内容が、どの要件（ルール）に沿って発生し、その操作・内部データがどのように変更されるか記述する

[illegible]

ルール内容の詳細をフィーチャーごとに記述する。フィーチャーごとに複数のルールが在っても良い。

対応する メカニクス No	要件No	システム要件の内容

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

全体的な画面遷移

画面遷移についての補足事項

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

[illegible]

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								

クエスト名：			開始条件：	
レベル名：			終了条件：	

[illegible][illegible]

レベル概要：

特別なMechanics	想定するDynamics	期待するAesthetics