

Flag to Flourish

ジャンル：対人型 TPS

メインターゲット：青年向け

想定ハードウェア：PC,PS5

企画書作成

神戸大学 理学部 4 回

いちのみや りょうへい

一ノ宮 綾平

はじめに ホウババンデイラ×TPS (Third Person shooting game)

このゲームは**ブラジルの古典的な遊び**であるホウバ・バンテイラを元に企画をしました。

ホウバ・バンテイラは2チームに分かれて相手陣地にある旗を取り合ういわゆる**旗取り合戦**です。

相手陣地内で敵に**タッチ**されると、そのプレイヤーは**味方が助けにくるまで動くことができません**。

このルールをもとに **TPS** の要素を加えたオリジナルなゲームをユーザーに提供します。

ブラジルの遊び：ホウババンデイラ



- 2チームによる旗取り合戦
- 相手陣地でタッチされるとその場で止まる
- 敵にタッチされた人は味方に再びタッチされると動けるようになる。
- 先に自分の陣地に相手の旗を持って帰ったチームの勝利

ゲームのコンセプトイメージ

時間が止まったように静かな街，島，神殿，学校 ... ，空気すらも凍り付いたようなその場所に、どこからともなく人が集まってくる。

彼らは皆、なにかモノ足りげな顔をしている。

ある人は死んだ妻を探して、またある人は失った記憶を探して、そしてまたある人は自らの生きる道を探して。

彼らは皆、繁栄への旗を探している。

「その旗を多く集めたものは失ったものを取り戻せる。」

そんな言い伝えを信じ、朝日すらのぼらないこの場所を幾日も幾日もさまよい続けている。



操作は 3 人称視点

広大なフィールドでの旗とり合戦

リアルなマップ

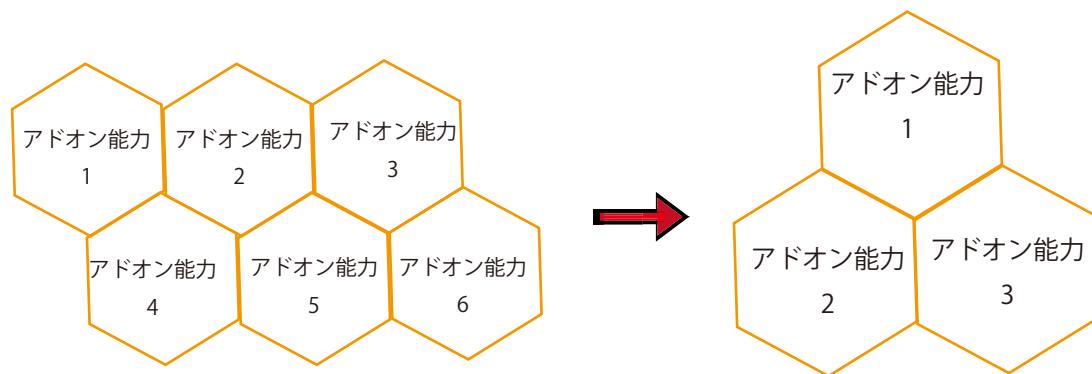


- ・リアルな顔立ち。
- ・かわいらしいキャラクターだが、どこか悲しげな雰囲気。
- ・戦いに勝てば喜び、負ければ悲しむ。

ゲーム概要

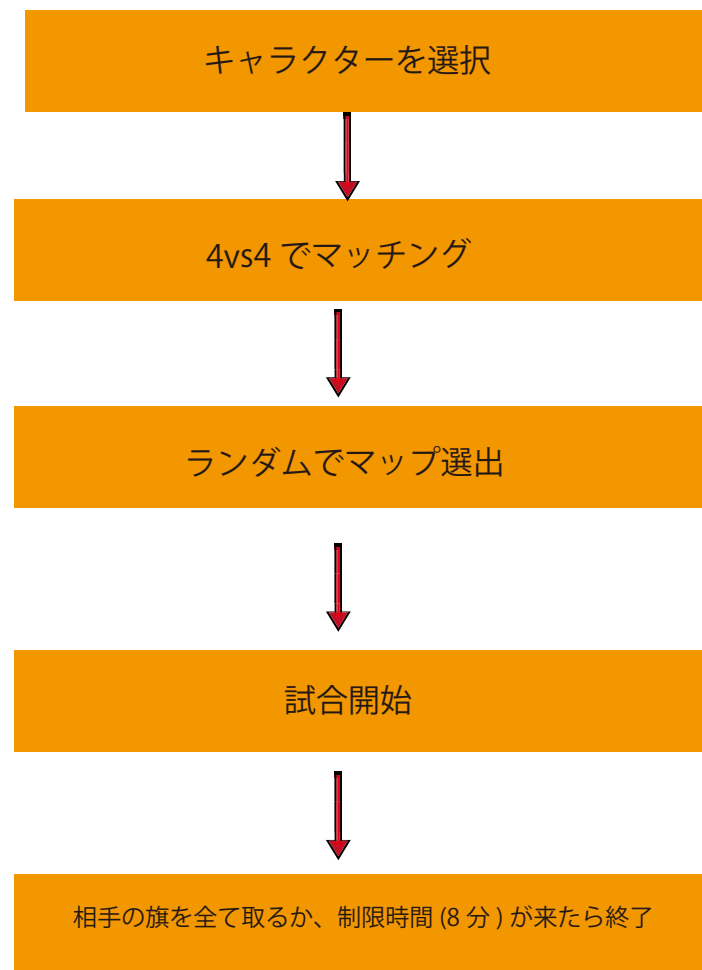
- ・ **4人 VS 4人** の対人型対戦ゲーム
- ・ 相手陣地に隠された旗を多く自分の陣地に持ち帰ることで勝利する。
- ・ それぞれのプレイヤーは共通の能力とアドオン能力がある。
- ・ プレイヤーは自由にアドオン能力を3つ選んでつけることができる。

アドオン能力について



いくつかあるアドオン能力の中から3つ選んで選択
アドオン能力はキャラクターのレベルをあげると選択肢が増えてゆく。

ゲーム全体のフロー



能力の説明

共通能力

- ・ 旗をつかむ



- ・ 相手プレイヤーに銃を撃ち捕獲する。(ネットランチャーのイメージ)



- ・ 味方プレイヤーを捕獲から救う。



- ・ 味方に敵の位置や旗の位置を教える



アドオン能力の例

- ・ サイキック：相手の旗のおおよその位置を特定する
- ・ フェニックス：1 マッチに 1 回だけ自ら縛りを解くことができる。
- ・ リーダー：一定範囲内の味方の位置をオーラで確認することができる。
- ・ 罠師：プレイヤーが通ると一定時間縛りつけることができる罠を設置できる。

開発コンセプト

1. シンプルなルール設定による敷居の低さ

設定が難しくなるほど新規の参入は少なくなります。

新規の参入者が少なくなればなるほどプレイヤー人口は少なくなり、ゲームの衰退へとつながります。

そこで、シンプルなルール設定にすることで長期継続が可能なゲームを目指します。

2. プレイするたびに上達するモチベーションの向上

→新しい E-SPORTS の可能性

どのゲームにもゲーム内のレベルには限界がつきものです。

しかし、プレイングスキルには限りがありません。

ゲーム内の仮想的なレベルに囚われず、プレイするたびに自分がうまくなるというモチベーションがゲームの継続を促します。

3. オリジナルで魅力的な世界設定

本ゲームはブラジルの古典的な遊びであるハウババンデイラを元に作ることでシンプルなルール設定になっています。そこに、オリジナルな要素として神話の世界観をとりこみ、魅力的なキャラクターを登場させます。

操作例



WASD: 移動

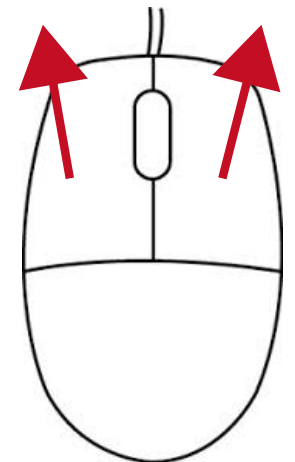
Q: 調べる

Z: しゃがむ

Ctrl: リロード



銃を撃つ 銃を構える



視点操作