就職大作戦2015　ゲーム企画案　仕様書

テーマ「青春」

「学園」、「絆」、を軸としたゲーム

タイトルは「コネクト」

ジャンルはRPG

プラットフォームはスマートフォン

コンセプトはボリュームのあるストーリー・バトルをスマートフォンでも手軽にプレイできるゲーム

ターゲットは小学生から高校生の若者中心

シーンは「タイトル」、「チャプター選択」、「アドベンチャー」、「バトル」、「キャラステータス確認」、の五つを作る

セーブ機能あり

BGM、SEはフリーの素材を使用

（<http://dova-s.jp/>）

（<http://pansound.com/panicpumpkin/music/index.html>）

（<http://conte-de-fees.com/>）

シーンごとやチャプターごとにBGMを変える

画面をタッチしたときのシステム音やバトルで敵を攻撃したときの効果音などそれぞれSEを変える

立ち絵は「株式会社サクセス」が無料で提供している画像作成ツールを使用する（ゲームで使うにはコピーライト表記が必要）

（<http://suc.au-chronicle.jp/web/generator/index.html>）

キャラのモデルは実際の立ち絵をもとにソフト「brender」を使用し自ら作成する。

キャラは主人公＋仲間（男二人、女二人）を予定

簡単なイメージを言うと

主人公はカッコいい系

男①は知的な秀才系、男②はガタイのいい兄貴系

女①は恥ずかしがり屋、女②はリーダーシップのある委員長系

モーションは歩きモーション、攻撃モーション、体力が０になった場合の倒れるモーションを作る

攻撃モーションは装備している武器によって変える（剣の場合は剣を振りかざしているモーション）

敵のモデルもキャラ同様「brender」を使用し自ら作成する

敵の立ち絵はフリーの素材を使用

敵はボス、近接攻撃の得意な敵、遠距離攻撃の得意な敵の3種類を予定

敵が強くなるにつれて色を変わるようにする（最初のチャプターでは青色、最後のチャプターでは赤　のように）

敵に武器の弱点属性を作る（剣の苦手な敵の場合、剣というタグがついたオブジェクトの武器で攻撃された場合ダメージが1.5倍になる　など）

モーションはキャラ同様歩きモーション、攻撃モーション、体力が０になった場合の倒れるモーションを作る

武器はアセッツストアのものと、「brender」を使用し自ら作成したものを利用する

武器の立ち絵は不要

武器は剣、弓、杖、回復杖の4種類を予定

剣は近接攻撃

弓は遠距離攻撃

杖は遠距離攻撃

回復杖は一定時間ごとにキャラを回復させる

（弓と杖はどちらも遠距離攻撃なので何かしらで区別化させる）

武器は敵からドロップする（数値を設定しランダムにする）

敵が強ければ強いほどダメージ値の高い武器がドロップするようにする

武器によって敵に与えるダメージが変わる

タイトル：

BGMはRPGの始まりの町のような落ち着いた雰囲気のBGMにする

ゲームのタイトルは「コネクト」

タイトルのロゴはフリーのロゴジェネレーターやPhotoShopを使用

スタートボタンを作りボタンが押されたらチャプター画面にシーンチェンジするようにする

タッチの際のSEも入れる

ゲーム終了はタイトル画面でBackボタンが押されるか、現在使用中のアプリのタグが消されたら終了するようにする

チャプター選択：

一つのチャプターの一連の流れは　チャプター選択→アドベンチャー→バトル

一連の流れを10分以内にプレイできるようにする

新たなチャプターは現在解放されてるチャプターの中の一番新しいチャプターをクリアすると新たなチャプターが解放されるようにする

イメージでいうとすごろく

クリアすると新たなチャプターが解放されマスが進むような感じにする

BGM、SEは雰囲気に合ったものにする

このチャプター画面でキャラのステータスが確認できるシーンにチェンジできるボタンを作る

このシーンからタイトルシーンに戻ることができるボタンを作る

キャラステータス確認：

チャプター選択シーンからキャラステータス確認シーンへチェンジできる

選択したキャラの基本情報とステータスが見られるようにする

キャラの立ち絵を表示する

画面構成はフリーの素材を組み合わせてステータス画面っぽくする

レベルという概念がない代わりに装備させる武器によってステータスが変動する

現在、友好度というステータスがどれくらいたまっているのか確認できる

友好度はバトルでは合体技というシステムに結びついてくる部分、アドベンチャーではどのキャラのエンディングに入るか判断する部分で必要になってくる

このシーンで武器の付け替えができる

武器の所持数に上限をつける

上限に達している場合武器はゲットできない

武器は捨てることができるようにする

武器によってどれくらいステータスが変わるのか視覚で分かるように表示する

BGM、SEあり

BGMは雰囲気に合ったものにする

このシーンからチャプター選択シーンに戻ることができるボタンを作る

アドベンチャー：

チャプター選択シーンからチャプターを選択することでそのチャプターのアドベンチャーにシーンチェンジする

ADVをイメージしたテキストゲーム風

画面をタッチするとテキストが読み進められていく

テキストの合間に選択肢を入れる

押された選択肢によって友好度というステータスが変動する

エンディングはマルチエンディングになっている

友好度によってエンディングが変わる

エンディングを終えるとクリア特典としてそのエンディングに応じた武器をゲットできる

キャラ四人分のエンディングを用意している

BGM、SEあり

BGMは話している内容や雰囲気に合ったものにする

背景はフリーの素材を使用

チャプターによって背景を変える（森で話しているなら森の背景　など）

立ち絵を表示する

話しているキャラや内容によって立ち絵の位置を変えたりかわりばんこに立ち絵を表示したりする

そのチャプターのテキストをすべて読み終えるとバトルシーンへとシーンチェンジする

バトル：

参考イメージ（チェインクロニクル）

アドベンチャーを終えるとバトルシーンへと入る

バトルはタワーディフェンスゲーム

操作は自分たちのキャラを状況に応じて画面をタッチして動かす

キャラはステージを縦か横にしか動かせない

自キャラは近接武器を装備しているキャラの場合目のまえに敵がいたら自動で攻撃する

遠距離武器を装備しているキャラの場合、自分がいる列に敵がいる場合自動で攻撃する

ルールは自分たちのキャラが全員体力が０になるか、敵に自軍エリアである右端まで到達されてしまうと負け、こちらに進軍してくる敵をすべて倒すことができたら勝ち

敵をすべて倒し買った場合はWINと表示しチャプター選択シーンに戻り新たなチャプターが解放される

全キャラのHPが０になるか、自軍エリアに到達されて負けてしまった場合はLOSEと表示しチャプター選択画面に戻る

バトルはWave制にしてWaveごとに敵が出てくるようにする

敵はAIで動くようにしチャプターが進むごとに強くする

AIは近接攻撃が得意な敵の場合は、前に何もなければ進軍し、前にキャラがいれば攻撃するようにする

遠距離が得意な敵の場合は、列にキャラがいなければキャラがいる列に移動し、列にキャラがいる場合は攻撃するようにする

敵を倒した際、ランダムに武器を落とすようにする

友好度が一定値に達しているとそのキャラとで合体技が発動できる

合体技はキャラごとに違うものを設定する

合体技はキャラごとに一回のバトルで一回しか発動できない

合体技のボタンを作り合体技が発動できる状態だとキャラを選択した際ボタンが目立つようにする

ゲームをプレイしている際トイレに行くなど一時ゲームを中断したいと思った時にゲームをストップできるようにストップボタンを作る

チャプターの内容によってステージを変える（森に行く話の場合、ステージは森にする）

ステージは森、ダンジョン、学校の校庭など様々なものを用意する

ステージの見え方は、真横の斜め上から見たような画面にする

森の場合、アセッツストアから芝生や木、キノコのオブジェクトを組み合わせて作成する

ダンジョンの場合、アセッツストアからダンジョンのステージを利用する

学校の校庭の場合、アセッツストアからグランドの砂や芝生のオブジェクトを組み合わせて作成する

シナリオ：

主人公は相手の感情を色として認識できる不思議な力を持っている

ある出来事をきっかけに未来に飛ばされる

急に飛ばされて困っているところをヒロインの一人に助けられる

ヒロインの計らいで学園に入学を許可される

過ごしていく中で次第に友達、仲間ができていく

自分がなぜ不思議な力を手にしていてなぜ未来に飛ばされたのかが明らかになっていく

主人公はこの世界を救い過去に戻るためのこの世界に隠された魔導書を仲間と絆をつむぎながら探す

シナリオの細かいところはゲームを作っていく中で徐々に固めていく