◆タイトル

「Re:Seisyun」

◆プラットフォーム

スマートフォン

◆対象年齢層

高校生～３０代前半

◆世界観

ある少年少女は就職活動がうまくいかず悩んでいた。

ふとあるときに思った。「青春時代をもう一度やり直せたらなぁ」

次の日起きたら異変を感じる、時間は青春時代真っ最中の高校二年

もしかしたら今後の人生やり直せる！？

そう思った少年少女は青春時代を再謳歌しはじめた。

◆仕様素材

BGM、SE

制作できないのでフリーのサイトからもらってくる。

モデル（SDキャラ）

自作する

敵　アクションパートの敵イメージを元に自作

男子高校生　制服姿

文系　セーターと眼鏡を追加

理系　白衣と眼鏡を追加

体育会系　肌の色変更　半袖

女子高校生　制服姿

文系　セーターと眼鏡追加　黒スト

理系　白衣と眼鏡追加　ニーハイ

体育会系　肌の色変更　半袖　スパッツ

上位ジョブに関しては時間があったらモデルを追加する

イラスト

ジョブ毎に用意　自作

ステージ

３種類

学校（教室）

↑夢の世界みたいな雰囲気

↑邪念が渦巻いてる雰囲気

◆仕様

◎タイトル画面

スタートボタン実装

押してメインパートへ

コンフィグ画面※時間があったら実装

利き手変更やSEの変更

　◎アドベンチャーパート

２～４分の長さのストーリー

選択肢を用意してステータスに反映

　◎アクションパート

片手操作

リアルタイム操作はなく、セミオート

（移動はオート、回避はコマンド入力で回避する感じ）

アクションは必殺技的なのが２つ（ジョブ毎）

通常アクションは連続タップで３～４回連続攻撃

敵は煩悩、邪念、欲望

敵を倒して時間（経験値）が手に入る

ボスに邪念、悩み（各３種類づつ位）

ボスは経験値多め

雑魚に煩悩、誘惑（各６種類づつ位）

敵は別途エクセルにまとめてある。

煩悩サイド

好　気持ちいい。爽快感が伴う敵

悪　いやだ。めんどうな事を凝縮した敵

平　無感情。　無表情のお面みたいなの

浄　きれい。　すごくきれいな絵みたいなもの芸術品

染　きたない。　散らかってる部屋をモチーフに

誘惑サイド

遊び　ゲーム機を敵に

犯罪　ナイフや凶器を敵に

睡眠　ｚｚｚを敵に

食欲　おいしそうな食事を敵に

性欲　エロ本的なのを敵に

悩みサイド

人生とは　誰もが悩む自分の将来

親子　　　思春期ならではの親子関係　親をモチーフに

友人関係　友人関係を敵にストーリーで仲悪くなった友人を敵に

邪念サイド

雑念　一定数理系を育成すると出現

妄想　一定数文系を育成すると出現

邪念　一定数体育会系を育成すると出現

◎育成画面

ジョブシステム（６種類予定　時間があれば追加）

通常状態

文系　平均的なステータス

歩く広辞苑　上位ジョブ

理系　必殺技が強い

マッドサイエンティスト　上位ジョブ

体育会系　攻撃系がつよい

バトルマスター　上位ジョブ

ジョブ毎にモデルを変える

メイン画面のイラストも変える

メニューボタン実装（一時停止）

リタイアボタン　メインに戻る

リスタート　やり直し

クリアでリザルト画面へ遷移

　◎リザルト画面

アクションパートから遷移

獲得した時間（経験値）を表示

クリアタイム

◆各シーンの遷移（エクセルに別途まとめてある）

タイトル画面

スタート 遷移

コンフィグ

終了

コンフィグ

利き手変更

メインメニュー画面

ステータス画面 遷移

ゲームスタート 遷移

タイトルに戻る 遷移

ステータス画面

育成 遷移

パラメータ確認

メインゲーム画面

アクションパート　　　　 遷移

リザルト　　　　　 遷移

ポーズ（メニュー） 遷移

ポーズ画面

リタイア 遷移

勝敗画面

リスタート

メニューに戻る 遷移

装備変更画面

装備変更

育成画面

時間消費でステータスアップ

リザルト画面

獲得時間

評価

クリアタイム