

# ハクスラ企画書



# ハクスラ要素を盛り込んだパーティゲーム

斜め見降ろし視点ステージクリア方式のハクスラパーティゲーム

様々なお題が出されるのでクリアしていく

初期ステータスの違う4キャラから選択。全員が同じキャラを選択可能

クリア時にプレイヤーのステータスを強化していく

操作は移動と攻撃、ジャンプ、道具の使用

# 要素

課されるお題は目的地到達、敵のせん滅、アイテム収集、目標の防衛、一定時間生存など  
お題毎の時間を短くいろいろなお題をあそんでもらう。

1お題10~30秒、1プレイ最大10~20ステージ程度を想定

最終ステージをめざしてステータスを上げていく。イメージはマイクラダンジョンズのタワー

ステータスは攻撃力や移動速度など

複数のステを満遍なく伸ばしていくか一つに特化するかは自由

ステータスの伸ばし方で様々な攻略法が生まれ役割分担にもつながる

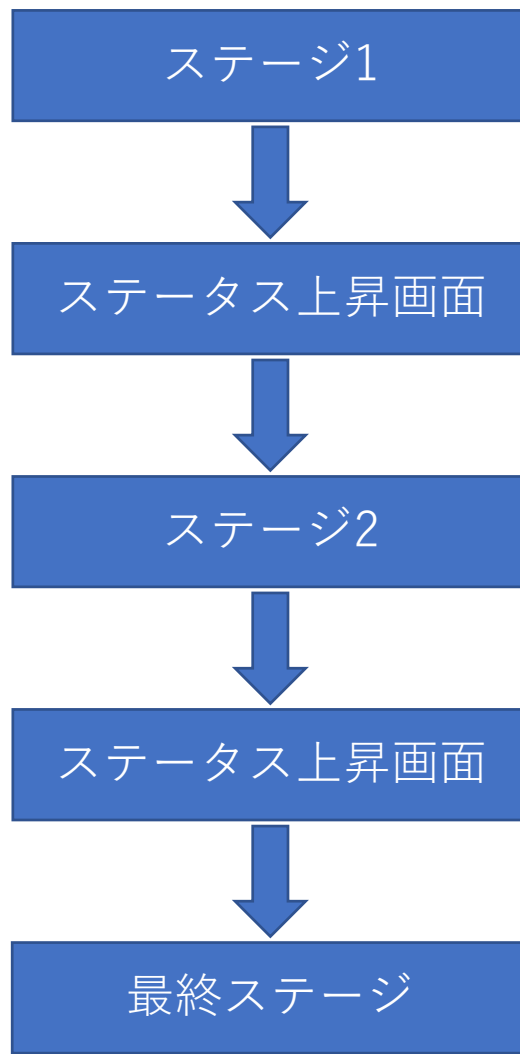
ステージクリア時にステータスを上げる画面へ。いらない場合は取らないこともできる

1人プレイ時は4回まで上げれる

4人プレイ時には1人1回上昇のようにソロの利点を作る。死亡者がいる場合生存者で上昇量を分け合う  
(4人プレイ時3人死んだ場合残った一人が4回上昇。1P優先)

# 要素の深堀

ゲーム内での動きは  
右のフローチャートを想定



# 要素の深掘

お題の出し方のテンポはメイドインワリオをイメージ

目的地到達：時間内に目標地点到達。マリオ3Dワールドのミステリーボックスをイメージ

せん滅：フィールドに出てきた敵を全部倒す。時間制限なし。レディセットのマップが小さい版をイメージ

アイテム収集：時間内にマップに落ちているアイテムを回収しゴールに運ぶことでクリア。

拠点の防衛：タワーディフェンス方式で一定時間守りきることでクリア。

一定時間生存：パターン1は大量の敵から生き延びる。ヴァンサバをイメージ

パターン2は隕石などのギミックから生き延びる。マリオパーティをイメージ

難易度調整は敵の攻撃力やギミックの頻度、アイテムの集める数で調整

最終ステージはボスや長めのコースを用意する。