



# Love Bullet

小野田企画 Steam販売ゲーム

# 目次

企画コンセプト

ゲームの流れ

導入（ノベルパート）



# 企画コンセプト(ゲーム性)

- ①選択
- ②ローグライク
- ③恋愛
- 選択という要素が一番大事  
選択によって戦闘による結果、過程が大きく変わり  
戦闘報酬による選択によって恋愛の結果も大きく変わる  
恋愛の選択により戦闘にさらなる選択や戦略、幅が生まれる
- ローグライク x 恋愛ゲーム

# 企画コンセプト(ストーリー性)

- 学校のセンパイに一目惚れした主人公は  
センパイに悩みを相談されるも何も答えられなかった  
そこで主人公は突然現れた謎生物「ラビヤレット」の力をかりて  
センパイの心の住む凶悪なモンスターや心の壁を破壊して  
悩めるセンパイの相談に答えるために奮闘する
- 主人公、センパイの性別は問わない

# ゲームの流れ

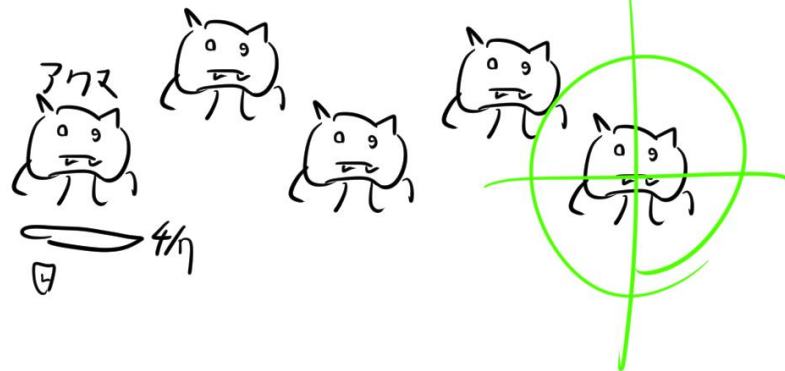
- ①導入ムービー ④+⑤のような感じ
- ②戦闘パート
- ③戦闘リザルト（経験値割り振り & スキル選択）
- ④恋愛パートA
- ⑤恋愛パートB
- 戦闘パート ②へ
- ⑥恋愛リザルト（結果 & エンドムービー）12Loop後

# 導入ムービー

- 決めきれていないので割愛します
- 予定はインゲームを使ったタイムラインで表現します
- 余裕があるようであればムービーor一枚絵の複数で表現

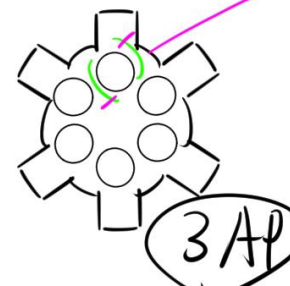
# 戦闘パート

□□□ パッシブなど



カード  
詳細

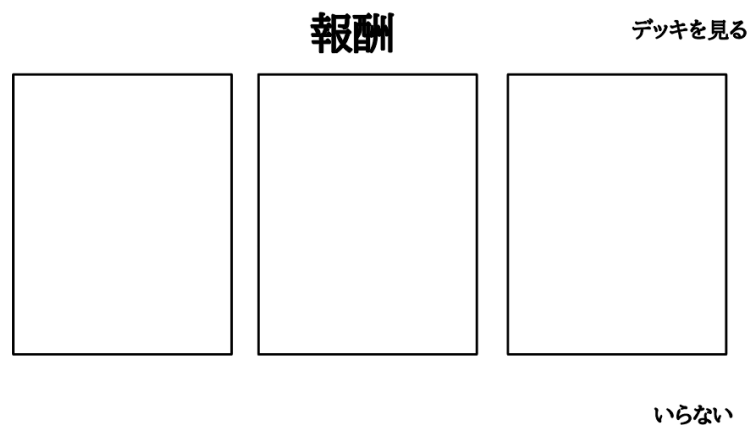
Shot	AP2
Reload	AP1
Cocking	AP1



• プロトで見せます

# 戦闘リザルト

- プロトで見せます



報酬25 回答ポイント  
ターンボーナスx1.5



終了



# 恋愛パートA



恋愛パートAは  
ストーリーへの没入感を高める  
ために存在する

学内を歩いて友人や黒板をみたり  
して世界観へ浸らせるために  
存在する

落ち着いてスキル状態も見たり  
オプションをひらくなど  
休憩タイミングでもある

# 恋愛パートB ノベル



恋愛パートBはメインストーリー  
を流すために存在する

開始とともに上下の黒帯が伸び  
会話が自動的に流れていく

美しいグラフィックスの最高の舞台  
である



# 恋愛パートB 選択

12 6 18 所持回答ポイント

4  
君の意見を通すべきだ

7  
論理的に考えてみては？

2  
君の意見を尊重する

0  
...(何も言えない)

お二人さんいつの間にいい感じに？

報酬

1 ストライク

強化された通常攻撃

7 0

好感度

18%

47%

78%

俺は...

きみはどうしたらいいと思う？

戦闘により得た回答ポイントで  
選択を選ぶことができる

選択によって報酬や  
上がる好感度の色が変わる  
(会話の内容に合わないときは  
下がることもある)

好感度は最終的なEDの変化になる

# マネタイズ、アップデートとか①

- 選考アクセスで定価500円で売ります
- 選考アクセスの時点での完成物は恋愛対象は1人  
カード数は30~70種類  
恋愛パートBにおけるイベントは24ほど  
エンディングは情熱、冷静、親愛の計3種類 +  
バッドエンド(好感度不足)計1種類
- アップデートを重ねるごと(恋愛対象増加1)に定価を+500円します  
資本は10000円で小野田持ち  
利益/(人数-1)を割り振り、作業評価制で残り1を振り分けます

## マネタイズ、アップデートとか②

- 終了条件  
アップデート終了予定は恋愛対象が3人になったら終了します  
選考アクセスで利益が出ず、資本回収ができない場合
- 継続条件  
ゲームの販売が軌道に乗り、選考アクセスで利益が出るようであれば恋愛対象2,3を作成