

2Dシミュレーションゲーム 企画・コンセプト

企画名 :「天地鳴動～千変万化を生きる軍師～」

ジャンル: 2Dターン制シミュレーションゲームRPG/戦略シミュレーション

ターゲット層: 20代～30代のプレイヤーで、以下のようなゲーム体験を求める方々

- ・将棋のような思考力や読み合いの深い戦略性を好むプレイヤー
- ・「ファイアーエムブレム(FE)」シリーズのように、ユニットの育成や配置、そして戦術が勝利に直結するシミュレーションRPGに熱中できるプレイヤー
- ・刻々と変化する戦況への適応力と、柔軟な発想で活路を見出すことに喜びを感じるプレイヤー

既存ゲームとの比較:

- ・ランダム要素の導入
ユニット強さと敵AIとの単なる駒遊びに不確定要素が加わることで戦闘全体に変化を与えることで盤面全体での遊びを実現する
- ・戦略シミュレーションのマンネリ化脱却
FEファンは、育成と戦略の奥深さを求めるが、マンネリを感じている場合もある。このゲームでは、不確定要素によって常に新しい戦略が求められるため、そのマンネリを打破できる

コンセプト:

プレイヤーは、戦乱の世を生き抜く一軍の**「軍師」**となり、自身の統率する軍勢を率いて天下統一を目指します。目的は、戦略的な采配によって敵拠点を制圧するか、敵総大将を討ち取ることです。

本作の核となるのは、「ターン経過によって刻々と変化するマップ」と「予測不可能な不確定要素」が織りなす、ダイナミックな戦略性と「不確定要素が単なるランダム性ではなく、プレイヤーがその影響を予測・利用できるデザイン」による重厚な戦略性を組み合わせたものです。

ゲームプレイは、プレイヤーと敵軍が交互に部隊を指揮するターン制で進行します。「騎馬兵」「弓兵」「海賊」といった多様な特性を持つ各ユニットを巧みに動かし、敵AIの行動を予測し、最適な戦略を練っていきます。

さらに、「天地鳴動」というタイトルが示す通り、戦場の地形が変化したり、天候が急変したりするなど、ターン経過と共に様々な不確定要素が発生します。これらの変化は、時に有利な状況を生み出し、またある時は予期せぬ困難をプレイヤーに突きつけます。変化する要素によって影響を受けたユニットや地形を見極め、状況に応じて戦略を柔軟に修正する「臨機応変な判断力」こそが、勝利への鍵となります。

主要システム:

- ・基本ゲーム進行: プレイヤーと敵軍が交互に部隊を指揮するターン制で進行
- ・主要なゲームプレイ:

- ・「騎馬」「弓」「水棲」といった多様な特性を持つ各ユニットを動かし、敵AIの行動を予測し、最適な戦略を練っていく
- ・「天地鳴動」の名の通り、戦場の地形が変化したり、天候が急変したりするなど、ターン経過とともに様々な不確定要素が発生する
- ・変化する要素によって影響を受けたユニットや地形を見極め、状況に応じた戦略を柔軟に修正して勝利を目指す

・勝利条件/敗北条件

勝利条件: 敵の総大将の撃破または、重要拠点の制圧

敗北条件: プレイヤーの総大将の撃破

・ゲームシステム

- ・移動ポイント: プレイヤー・敵それぞれ決まった移動ポイント内で各ユニットを動かす
 - ・プレイヤーは限られたリソースの中で、各ユニットを不確定要素の変化に応じた最適な配置と行動順序を熟考する必要がある、戦略的な深みを生み出す

- ・ユニット全体の移動を制限することで将棋のような1手ごとの重要性を高める

- ・時間システム: 決まったターン数が経過することで時間が進む
 - ・プレイヤーにゲーム内で今後起こる不確定要素の変化の一部を指し示すことで、プレイヤーに不確定要素への予測を交えた戦略を立てる機会を提示する

- ・ユニット: 不確定要素に対応する戦略を組み立てる遊びを重視するため不確定要素に対する影響を固有特性のみにした

・固有特性

- ・歩兵: 天候による影響をあまり受けないが、地形による影響を受ける
- ・水棲: 水場なら移動力が増すが、一部天候による影響を大きく受ける
- ・飛行: 地形による影響を受けないが、天候による影響を大きく受ける
- ・騎馬: 移動力は高いが地形・天候による影響を大きく受ける
- ・重兵: 防御力は高いが地形・天候による影響を大きく受ける
- ・弓兵: 遠距離攻撃ができるが、地形より天候による影響を大きく受ける
- ・山族: 一部地形で、地形・天候による影響を受けない

その他にも追加予定

・ステータス

- ・移動: 各ユニットが一度に移動できる範囲
- ・攻撃: 攻撃をする際に与えるダメージを決定する
- ・速さ: 一回の戦闘で複数回攻撃が可能を決める、また敵の攻撃の回避に影響する
- ・技: 攻撃する際の命中率を決定する
- ・防御: 敵や不確定要素から受けるダメージを決定する

・強化

:育成

- ・経験値の獲得によるレベルアップ
- ・特定のアイテムを使ったクラスチェンジ

:装備

- ・武器、アクセサリによる能力値の変化、特殊効果の付与

・不確定要素システム

:天候＝天候の変化は完全に予測不能ではないが、「特定の条件下で発生確率が高まる」「一部天候の変化の際に前兆がある」などから、プレイヤーがある程度予測し、リスクマネジメントできる設計にする

- ・豪雨:移動力が全体的に低下し、一部の低地が浸水して特定のユニット(例:水棲ユニット)が有利になる。

生じる課題

- ・移動力の低下による行軍の鈍化
 - ・地形の変化による行軍ルートの再構築
- 戦略の拡張性
- ・特性水棲を生かした戦略
 - ・地形の変化の影響を受けた敵への戦略

- ・吹雪:特定のユニット(例:飛行ユニット)の移動力が大幅に低下し、一部の地形が積雪してユニットの移動力を低下させるが、水場が凍結し全てのユニットが移動可能な地形に変化する

生じる課題

- ・飛行ユニットの弱体化
 - ・地形の変化による行軍ルートの再構築
- 戦略の拡張性
- ・凍結した地形を使った新たな行軍ルートの増加

- ・濃霧:遠距離攻撃の命中率が低下する、または視界が狭まり敵ユニットの位置が特定しにくくなる。

生じる課題

- ・視界制限による敵からの奇襲
- ・特定ユニット(例:弓兵ユニット)の弱体化

戦略の拡張性

- ・遠距離攻撃の命中率の低下を考慮した行軍

その他にも(砂嵐、竜巻、火山活動、日照り、白夜など)

:時間＝天候の変化に一定のサイクルを設けることでプレイヤーがおおよそその地形・天候の変化を予測しやすくする

- ・朝:天候自体の変化が起こりやすい
- ・昼:天候自体の変化は起こりにくい、各天候が激化しやすい
- ・夜:天候自体の変化は起こりにくい、地形の変化が激化しやすい

:地形＝天候の変化に応じた地形の変化が起きる、地形の変化には「天候の変化」「地形の変化の予兆」「地形の変化」と変化するまでに段階を踏むことで

プレイヤーに予測から対応するまでの猶予を持たせる設計にする

- ・土砂崩れ: 特定ターンに指定されたマスが通行不可になる、またはそこにいたユニットがダメージを受ける。

プレイヤーに生じる課題

- ・通行不可マスによる移動の制限

戦略の拡張性

- ・土砂崩れを用いた戦略

- ・雪崩: 特定ターンに指定されたマスが通行不可になる、またはそこにいたユニットがダメージを受ける。

プレイヤーに生じる課題

- ・通行不可マスによる移動の制限

戦略の拡張性

- ・雪崩を用いた戦略

- ・水害: 平地の一部が水没し、移動コストが増加する、または特定のユニット(例: 水棲ユニット)が有利になる。

プレイヤーに生じる課題

- ・地形の変化による移動コストの増加

戦略の拡張性

- ・有利なユニット(例: 水棲ユニット)を用いた戦略

- ・積雪: 平地の一部が積雪し、移動コストを大幅に増加する

プレイヤーに生じる課題

- ・地形の変化による移動コストの増加

戦略の拡張性

- ・有利なユニット(例: 飛行ユニット)を用いた戦略

- ・新規出現: 特定ターンに新たな進軍ルートや高台、一部のエリアの消失などがマップに出現し、戦術の幅が広がる。

プレイヤーに生じる課題

- ・地形の大きな変化による行軍ルートの再構築

戦略の拡張性

- ・行軍ルートの大幅な変化

: 突発イベント=完全に独立して起こる不確定要素。各イベントも「イベント発生
の告知」「不特定ターン数経過」「イベント発生」の順で起こる
ことでプレイヤーに対応する猶予は与えるが予測はできない設計
とすることで、臨機応変な判断力を求める。

- ・天候急変: 天候変化の予兆がなくすぐさま天候が変化する。

- ・地震: 地形の一部が消失する、高台が出現するなどの大規模な変化を複数起こす。

- ・増援: 敵味方問わず、特定ターンにマップの特定箇所から増援ユニットが出現する。

- ・奇襲: 敵が予期せぬ場所から現れ、プレイヤーの戦術を揺さぶる。

・戦闘システム

- ・行動順: ユニットごとの素早さや特性に基づいた行動順、またはプレイヤー・敵の交互ターン制。
- ・攻撃の種類: 近接攻撃、遠距離攻撃、範囲攻撃、状態異常付与など。
- ・武器の三すくみ: 剣は斧に強く、槍は剣に強く、斧は槍に強い。
- ・相性システム: ユニットタイプごとの得意・苦手な相性(例: 天馬兵は弓兵に弱いなど)。

・罫(将棋の要素)未定

プレイヤーがゲーム内から得られる情報で不確定要素が引き起こす変化を予測してその変化を「罫」として使えるようにする

(例: 豪雨時のダムの決壊、砂嵐で砂漠化による流砂など)

将棋のように相手の意図を読んで「誘い込む」「詰み筋を狙う」といった、より高度な読み合いが生まれるようなシステム

ユニークなセールスポイント:

・「将棋」×「FE」の奥深さ:

ユニットの特性、配置、敵の動きの予測に加え、ターン経過によるマップ変化が絡み合うことで、単なる駒の動かし方以上の、重厚な読み合いと戦略が求められます

・常に変化する「不確定要素」:

地形変化や天候、突発的なイベントなど、予測不能な要素が戦場にランダム性を加え、プレイヤーには常に柔軟な戦略と状況判断が求められます。これにより、同じステージでもプレイするたびに異なる展開が生まれ、高いリプレイ性を実現します。

・軍師としての「采配の醍醐味」: 強力なユニットをただ前線に出すだけでなく、変化する戦場を見極め、時には非情な決断を下しながら、自身の知略で劣勢を覆す軍師としての達成感を味わえます。