

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:

- ・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り、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、アクセサリー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:天候自体の変化が最も起こりやすい
- ・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く、少し視界が悪くなる

: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。

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

- ・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。

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
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。

- 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。

- ・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

ダムとか流砂とか

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が必要です

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。

ご懸念、よく理解できます。将棋的な要素を強化する方向性は良いものの、それに伴うゲームの複雑化と情報量の増大は、企画を進める上で避けられない課題です。

複雑性の問題について

「天候を豪雨と想定した場合、マップに川がある場合、上流に破壊可能なダムを設定することでプレイヤーが任意でより重大な水害を引き起こすことができる」というアイデアは、非常に面白く、戦略の幅を広げる可能性を秘めています。しかし、おっしゃる通り、こうした要素を一つ一つ追加していくと、ゲームシステムが際限なく複雑になる可能性があります。

この問題に対処するには、以下の点を考慮すると良いでしょう。

1. 段階的な導入とプレイヤーへの提示方法の工夫:

- 全ての「罨」要素を最初からプレイヤーに提示するのではなく、チュートリアルやゲームの進行に合わせて徐々にアンロックしていく形にする。
- UI/UXで、プレイヤーが現在利用できる「罨」の選択肢や、それによって引き起こされる可能性のある変化を分かりやすく提示する。例えば、マップ上に「ダムを破壊可能」といったアイコンを表示し、選択時に予想される影響を簡潔に説明する。

2. 「罨」の抽象化と汎用化:

- 個別の「罨」要素を詳細に作り込むのではなく、より汎用的な「地形操作」や「環境変化誘発」といったカテゴリにまとめ、その中でいくつかの具体的なパターンを用意する。
- 例えば、「環境を操作するスキル」のようなものをユニットや軍師の能力として持たせ、そのスキルを使用することで特定の不確定要素の発生確率を上げたり、影響範囲を拡大させたりする、といった形にする。

3. 「不確定要素」と「プレイヤーの介入」のバランス:

- 全ての不確定要素をプレイヤーが任意で操作できるようにすると、ゲームの難易度が上がりすぎたり、逆に単調になったりする可能性があります。
- 一部の不確定要素はあくまでランダム性の高いものとして残し、プレイヤーが介入できるのはそのうちの一部に限定するなど、バランスを調整することが重要です。例えば、「天地鳴動」というタイトルなので、自然災害的なものは完全にプレイヤーがコントロールできない部分として残すのも一案です。

情報量増加の問題について

「罨」となる要素を企画書に落とし込むとなると、確かに情報量は増えます。しかし、これは「将棋」というコンセプトを明確にする上で、ある程度は必要な情報です。情報量を整理し、効率的に伝えるための工夫が求められます。

1. 「主要システム」内で簡潔に記述:

- 既存の「不確定要素システム」の項目に、「プレイヤーによる介入(罨)の可能性」というサブセクションを追加し、そこで主要な概念と例を簡潔に記述する。
- 「豪雨」の項目で、「生じる課題」と「戦略の拡張性」に加え、「プレイヤーによる介入例:ダム破壊による水害の誘発」のように記述する。

2. 具体例は厳選して記述:

- 全ての「罨」のアイデアを詳細に記述するのではなく、最もゲーム性を象徴するような代表的な例をいくつかピックアップして記述する。
- 「その他にも(砂嵐、竜巻、火山活動、日照り、白夜など)」とあるように、具体的な要素は「など」で括り、全ての情報を盛り込まない。

3. 図や概念図の活用:

- テキストだけでなく、簡単な概念図やフローチャートを用いて、プレイヤーが不確定要素を予測し、罨として利用する流れを視覚的に表現する。これにより、文字情報だけでは伝わりにくい複雑なシステムも理解しやすくなります。
- 例えば、「予測(前兆)→プレイヤーの選択(罨の設置)→不確定要素の発生(結果)」といった流れを図示する。

これらの工夫によって、ゲームの複雑化をコントロールしつつ、将棋的な「読み」と「仕掛け」の要素を魅力的に伝えることができるでしょう。企画の初期段階では、すべての要素を詳細に詰め込むよりも、核となるコンセプトとそれが生み出すゲーム体験を明確にすることが重要です。