



天地鳴動

変化し続ける戦場で指揮する、2DシミュレーションRPG

戦場の天と地の変化に対応して生き残れ。

ターゲット層

- ・将棋のような思考力や読み合いの深い戦略性を好む 20代～30代のプレイヤー
- ・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

プラットフォーム(仮)

PC(steam)、switch

制作期間

企画立案フェーズ(開発期間:約3年想定)

企画・提案

深井 幸翼

連絡先

URL



天地鳴動

刻々と変貌する戦場で、天災と人智が交錯する 2Dシミュレーション RPG

天変地異を読み解き、盤面を制する。軍師よ、千変万化の戦場を生き残れ。



ジャンル

2Dターン制シミュレーション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

プラットフォーム(仮)

PC(steam)、switch

制作期間

企画立案フェーズ(開発期間:約3年想定)

企画・提案: 深井 幸翼

連絡先

URL

メインビジュアル

修正(1回目)



●ゲームコンセプト

【天地鳴動】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、ダイナミックかつ重厚な戦略性が核となる2DシミュレーションRPGです。本作の最大の特徴は、**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**を追求している点にあります。これにより、深い読み合いと、変化への適応力が求められる、唯一無二の戦略体験を提供します。

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。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。

●ターゲットユーザー

思考力や読み合いの深い戦略性を好むプレイヤー

: 敵AIとの駆け引きに魅了を感じ、刻々と変化する状況下での最適解を導き出すことに喜びを感じる層

「ファイアーエムブレム (FE)」シリーズをプレイしているシミュレーション RPGファン

: ユニットの育てて自分好みの軍を築き上げたい層

高難易度のゲームを求めるプレイヤー

: 変化する戦況への対応力と、柔軟な発想で活路を見出すことに喜びを感じ、手応えのあるゲームプレイを求める層

●既存ゲームとの比較とセールスポイント

・「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。

修正(1回目)



●ゲームコンセプト

【天地鳴動】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、ダイナミックかつ重厚な戦略性が核となる2DシミュレーションRPGです。本作の最大の特徴は、**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**を追求している点にあります。これにより、深い読み合いと、変化への適応力が求められる、唯一無二の戦略体験を提供します。

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。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。

●ターゲットユーザー

思考力や読み合いの深い戦略性を好むプレイヤー

: 敵AIとの駆け引きに魅了を感じ、刻々と変化する状況下での最適解を導き出すことに喜びを感じる層

「ファイアーエムブレム (FE)」シリーズをプレイしているシミュレーション RPGファン

: ユニットの育てて自分好みの軍を築き上げたい層

高難易度のゲームを求めるプレイヤー

: 変化する戦況への対応力と、柔軟な発想で活路を見出すことに喜びを感じ、手応えのあるゲームプレイを求める層

●既存ゲームとの比較とセールスポイント

・「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。



ゲームコンセプト

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

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。

ターゲットユーザー

- ・思考力や読み合いの深い戦略性を好むプレイヤー
: 敵AIとの駆け引きに魅了を感じる層
- ・「ファイアーエムブレム」シリーズをプレイしているシミュレーション RPGファン
: ユニットを育てて自分好きな軍を築き上げたい層
- ・高難易度のゲームを求めるプレイヤー
: 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

セールスポイント

不確定要素 × シミュレーション：

- ・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。

不確定要素による難易度の上昇

- ・不確定要素によって定石が存在しなくなることで、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が必要になることによる攻略の高難易度化。



●ゲーム基本システム

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

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

●ターゲットユーザー

思考力や読み合いの深い戦略性を好むプレイヤー

: 敵AIとの駆け引きに魅了を感じ、刻々と変化する状況下での最適解を導き出すことに喜びを感じる層

「ファイアーエムブレム (FE)」シリーズをプレイしているシミュレーション RPGファン

: ユニートを育てて自分好みの軍を築き上げたい層

高難易度のゲームを求めるプレイヤー

: 変化する戦況への対応力と、柔軟な発想で活路を見出すことに喜びを感じ、手応えのあるゲームプレイを求める層

●既存ゲームとの比較とセールスポイント

・「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。



ゲームシステム・特徴

コアシステム

天候変化：

天候は完全に予測不能ではなく、「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、

ゲームシステム・特徴

コアシステム

天候変化：

天候は完全に予測不能ではなく、「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、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です。

例：

- ・**豪雨**：移動力が全体的に低下し、一部の低地が浸水して行動に制限がかかります。
- ・**吹雪**：一部の地形が積雪して移動力を低下させたり、水場が凍結し移動可能な地形に変化します。

その他、砂嵐、竜巻、火山活動、日照り、白夜など、多様な天候を検討中です。

地形変化：

天候の変化に応じて地形が変化します。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です。

例：

- 水害**：平地の一部が水没し、移動力が低下します。
- 積雪**：平地の一部が積雪し、移動力を大幅に低下させます。

時間サイクル：

天候の変化に一定のサイクル(朝・昼・夜)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なります。

朝：天候自体の変化が最も起こりやすい。

修正(1回目)



ゲームシステム・特徴

コアシステム

天候変化：

天候は完全に予測不能ではなく、「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、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です。

例：

- ・**豪雨**：移動力が全体的に低下し、一部の低地が浸水して行動に制限がかかります。
- ・**吹雪**：一部の地形が積雪して移動力を低下させたり、水場が凍結し移動可能な地形に変化します。
- ・**霧**：視界が狭まり敵ユニットの位置が特定しにくくなります。

その他、砂嵐、竜巻、火山活動、日照り、白夜など、多様な天候を検討中です。

地形変化：

天候の変化に応じて地形が変化します。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です。

例：

土砂崩れ：特定ターンに指定されたマスが通行不可になります。

水害：平地の一部が水没し、移動力が低下します。

積雪：平地の一部が積雪し、移動力を大幅に低下させます。

時間サイクル：

天候の変化に一定のサイクル(朝・昼・夜)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なります。

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ですが、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ですが、地形の変化が激化しやすい。

砂漠化

積雪化

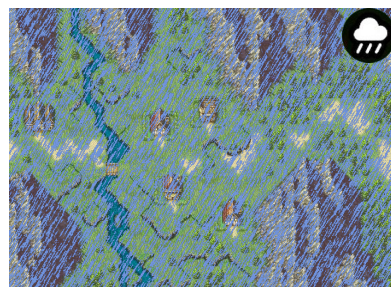
干ばつ化

コアシステム

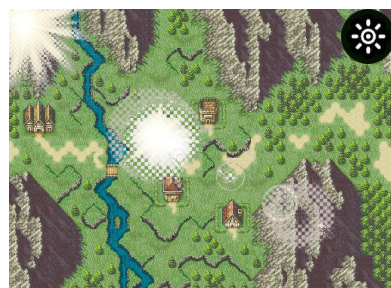


ターンが進むにつれて天候が急変します。例えば「豪雨」は移動力の低下や低地の浸水を招き、行軍の鈍化やルートの再構築を迫ります。また、「吹雪」は飛行ユニットの弱体化や、水場の凍結による新たな移動ルートの増加を引き起こします。さらに「濃霧」は遠距離攻撃の命中率を低下させたり、視界を狭め敵ユニットの位置特定を困難にしたりします。天候の変化は完全に予測不能ではなく、「特定の条件下で発生確率が高まる」「一部天候の変化の際に前兆がある」など、プレイヤーがある程度予測し、リスクマネジメントできる設計です。

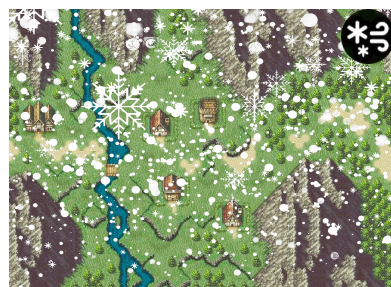
豪雨



日照り



大雪



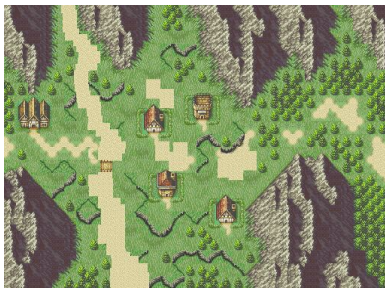
砂嵐





地形变化

水害化



時刻とゲームサイクル

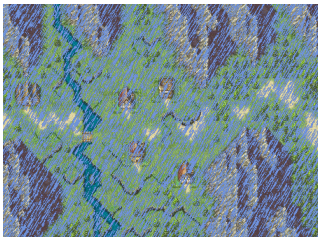
時刻



朝



昼



夜



その他の要素＋まとめ
ユニット：フロー：育成：