

1: プロジェクト概要

ゲーム名(仮): 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

対象プラットフォーム: PC (Steam)、Switch

開発構成:

- ・ゲームデザイナー: 深井幸翼
 - ・プログラマー: 深井幸翼
 - ・シナリオ(未定): AIツール/Gemini
 - ・グラフィック: アセット利用・AI生成ツール
 - ・サウンド: アセット利用・AI生成ツール
 - ・QA: 深井幸翼
-

2: コアコンセプト

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。

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。

3: ゲームプレイシステム

3.1: コアゲームループ

3.2: 勝利条件/敗北条件

3.3: バトルシステム詳細

3.4: 簡易レベルデザイン

4: シナリオと世界観

5: アート・サウンド

5.1: ビジュアルデザイン

5.2: サウンドデザイン

6: 技術要件と開発環境

- ・開発言語: C#
- ・開発環境: Visual Studio Code
- ・グラフィック:
- ・サウンド
- ・バージョン管理: Git
- ・データエディタ: CSVまたはXML形式でインポート/エクスポート可能
- ・エンジン: Unity
- ・AIツール: Gemini

7: 企画

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

差別化要素:

- ・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「地形」「天候」「時間」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

8: 課題

- ・バランス調整: ユニットの強弱、難易度、アイテムドロップ率など、膨大な要素のバランス調整、さらに独自システムである「不確定要素」を踏まえたバランス調整もあるため
バランス調整は非常に困難。
- ・QA: 不確定要素のシステムがあるため、膨大な組み合わせが存在。数回のテストプレイで突出したバランスにならないように配慮し、バグ修正に関してはゲームプレイが不可能などゲームプレイ自体に支障が出るものを最優先として修正をし、その他のバグに関しては対応できる範囲で行う。

9: 開発ロードマップ

- ・作業1: 企画・コンセプト
 - ・作業2: プリプロダクション
 - ・主要システムのプロトタイプ開発
 - ・マップの基本デザイン、アートスタイルの決定
 - ・作業3: プロダクション
 - ・3マップの実装
 - ・バランス調整
 - ・サウンド、UIの実装
 - ・デバッグ
 - ・作業4: ポストプロダクション
 - ・最終デバッグ、バグ修正
 - ・マスターアップ(ポートフォリオ完成)
-

10: 拡張要素

11: ポートフォリオ作成での開発プロセス・工夫点