

ゲーム企画書

3DアクションRPG

3 班



基本内容

▶ ジャンル

- アクションR P G

▶ プレイ人数

- 1人

▶ プラットフォーム

- P C、コンシューマー



世界観とストーリー①

- ▶ 平和だった王国の周辺に突如、凶悪な魔物が遺跡から出現。

魔物によって国外との交流は途絶え、国民は物資不足に陥っていた。腕利きで名を馳せていた主人公は国王からの依頼でこの事態の収拾にあたることになる。

依頼を進めるうちに、徐々に姿を見せ始める黒幕の影。遺跡を全て攻略し終えたその先に待つものとは。

- ▶ 魔物を生み出しているボス達を倒すためには、主人公がボスの住処となっている遺跡を攻略しなければならない。

世界観とストーリー②

- ▶ 王国の周囲には**冰山**や**砂漠**など、様々なエリアが存在
各地帯のボスを倒し王国の平和を取り戻そう！
ストーリーの進行度に応じて新しいエリアが解放される。

- ▶ ボスを倒してストーリーを進める

ストーリーの進行には、ボスの撃破が必要となる。

ボスを撃破するために、エリアを探索し遺跡を見つけて攻略しよう。

NPCの頼みを聞いたり、遺跡をくまなく探索することで攻略において重要な情報が手に入ることも...



ゲーム概要

- ▶ オープンワールドを自由^{自由}に探索。
- ▶ 各遺跡にはそれぞれ特色があり、新しい発見^{発見}がある。
- ▶ 様々な冒険を通して、主人公を成長^{成長}させる。
- ▶ すべてのボスを倒し、王国の平和^{平和}を取り戻す。

勝敗条件

▶ ゲームクリア

ストーリーを最後までクリアする。

▶ 遺跡のクリア

遺跡のボスを倒す。

▶ ゲームオーバー

ライフが0になる  × 0

ライフが0になると途中からスタート

ゲームサイクル

▶ オープンワールドを探索

世界を探索し、敵を倒してプレイヤーのレベルを上げよう。

敵を倒したり、宝箱を開けたりして**武器**と**防具**を集めろ！

▶ NPCとの繋がり

NPCと交流を持つことも重要となる。頼みを聞くと特別なアイテムや情報が手に入ったり、王国内の店に新しい商品が追加される。

▶ 遺跡へ

プレイヤー**レベル**を上げ、**装備**を揃えたら、いざボス退治へ！

プレイヤーの性能①

▶ 主人公の攻撃方法

主人公は剣や様々な魔法を使い幅広い戦闘を可能にする。

魔法は攻撃やバフなどが存在し、制限は無いが強力なもの程隙が大きい。

▶ ステータスについて

主人公はHP、スタミナ、攻撃力、防御力の
パラメーターを持っている。

▶ 装備について

敵を倒したり、宝箱を開けたりすることで、防具や剣などの装備が手に入る。

より強い敵を倒すことで、より強い武器が手に入るぞ！

プレイヤーの性能②

▶ HP

HPは♡ × 3のように表示され、ダメージを受けるごとに1個減る。

▶ スタミナ

走るときや、敵の攻撃を回避するときに消費するゲージ。

なくなると、しばらく**行動不能**になります。

▶ 経験値

敵を倒すたびに、経験値がもらえる。

一定値ためると、主人公のステータスがUP↑

装備について

▶ 武器

様々な武器があり、それぞれ異なる特性を発揮する。

例としては「火や雷の属性を持つ」「特定の敵に対する特攻」
「攻撃速度の上昇」「特定の魔法の強化」などが存在する。



▶ 防具

防具にも種類によって効果があり、例としては
「ステータスの一部が上昇」「移動速度の上昇」
「HPの自動回復」などが存在する。



敵について

▶ モブ敵

主人公を見つけると攻撃してくる弱い魔物

▶ 中ボス

遺跡に存在する門番、レベルを上げ装備を揃えて挑もう！

▶ ボス

魔物を生み出している元凶。

とても強力で、他の敵とは全く異なる特徴を持つことが多い。

特徴を把握し、弱点を突くことが重要。

