制作したいもの「ツヴァイ 魔」

令和2年5月18日 宮坂冬哉

アクション RPG コンシューマー

・作品について/本作の設定

本作は御社が2001年に発売した「ツヴァイ!!」「ツヴァイ2」を基にした作品です。 主人公は魔界の住人。魔界の生物は特定の属性しか持つことしかできないが 主人公のみ唯一複数属性を持てる存在だった。しかしゲーム開始時は全属性レベルが低い。 魔界は現在火、風、雷、水、土属性それぞれの魔王が覇権を争っています。 全ての魔王を倒し、魔界の王になることが目標です。

・「ツヴァイ!!」との違い

ツヴァイでは敵が出す回復アイテムを食べることで経験値を得て、レベルアップをしていくシステムでした。 また、アイテムを集めていくことでより上位のアイテムを集めることも可能でした。 本作は「敵を捕食して経験値を稼ぐ」システムにしてみたいです。(ゴッドイーターイメージ)

・操作

○ボタンで通常攻撃、×ボタンでジャンプ
□ボタンで属性技、△ボタンで捕食攻撃
アナログスティックで移動、十字キーで各アイテムのショートカットキーR1で奥義、R2で回避
L1でダッシュ、L2でロックオン(一番近い敵)
タッチパッド左右で属性の切り替え

·捕食/捕食攻撃

捕食を行うことで体力の回復、敵の属性の経験値、主人公自体の経験値を得られます。 経験値が一定以上溜まるとその属性のレベル、主人公のレベルが上がります。 捕食は捕食攻撃で行えます。捕食攻撃は溜めることができます。 溜め時間が長いほど得られる経験値、回復値が多いです。

•属性技

□ボタンで属性技を使用できます。属性技は呪文のようなものです。 □ボタンを押すとコンソールが開き、十字キーで使用する属性技を選択します。 属性技を使用するには EP が必要です。 EP は時間経過で回復します。 属性技を使用するときもゲームは動き続きます(FF7Re 仕様) 属性のレベルが上がると新たな属性技を覚えます。

·奥義「属性伍連撃 |

R1で奥義「属性伍連撃」を発動できます。通常攻撃、捕食攻撃でゲージが溜まります。 一定値以上で発動が可能、ゲージ MAX で最大火力で発動できます。 属性伍連撃は全属性の攻撃を一回ずつ行う攻撃です。最大火力以外では一番レベルの低い 属性に合わせたレベルで伍連撃、MAX では一番レベルの高い属性に合わせて伍連撃を行います。

・主人公について

主人公は武器、防具、アクセサリーをそれぞれ装備しています。武器は剣となります。 武器防具共に各地にある装備屋で進行具合に合わせて新調していく必要があります。

•属性

本作は火、風、雷、水、土 の属性があります。 各属性以下の特徴があります。

火:攻撃力上昇

風:回避力、体力回復値上昇

雷:移動の速さ上昇 水:体力上昇

土:防御力上昇

各属性のレベルが上がるたびに上記の効果が発揮されます。 主人公に一つだけ属性を設定できます。 属性を設定すると、以下の内容が適用されます。

- •獲得属性経験値上昇
- ・設定した属性技の威力上昇

【弱点】

火属性は風に強く、風は水に強く、水は火に強いです。 雷は土に強く、土は雷に強いです。

・敵の属性と捕食について

敵は基本的に一つの属性しか持ちません。

敵を倒しても経験値得られませんが、戦闘中に捕食を行うと敵の属性の経験値と 主人公自体の経験値を得られます。

敵の弱点属性を装備した状態で捕食を行うとより多くの経験値を獲得できます。

・回復、アイテムについて

体力の回復は捕食以外ではできません。

アイテムは攻撃力上昇、移動速度上昇などのアイテムがあります。 各アイテムは十字キーに割り振てることができます。 アイテムは各地のショップで購入できます。

・アクセサリーについて

アクセサリーは主人公に2つまでつけることができます。 アクセサリーは装備屋で購入するか制作できます。 制作するには捕食時に入手できる敵の素材が必要です。

魔王について

各魔王はその属性(火の魔王なら火)に特化した性能をしています。

【魔王特徴】

火:攻撃力特化 風:回避特化 水:体力特化 雷:素早さ特化 土:防御特化

魔王を捕食すると必ず魔王素材が採取できます。

魔王素材は一つのみ採取でき、魔王素材から魔王アクセサリーが制作できます。

魔王アクセサリーは通常のアクセサリーより性能が良いです。