

## 00\_表紙

No.	項目	内容
1	ドキュメント名	仕様書_ドット競馬シミュ_村山
2	ゲームタイトル	ドットでダービー！
3	バージョン	Ver.1.0
4	作成日	2026/1/20
5	最終更新日	2026/1/20
6	作成者	村山マコト

## 01\_全体仕様

No.	項目	内容
1	ゲームジャンル	周回型育成シミュレーション
2	ゲーム概要	馬を育成し、目標レースに挑戦する短時間周回型の育成ゲーム
3	コンセプト	育成行動の選択によってステータスが成長し、その結果がレース結果として即座にフィードバックされる体験
4	差別化要素	キャラクターではなく馬そのものを主役にし、ドット演出と簡易シミュレーションに特化する
5	想定プレイ時間	1周あたり約10~15分
6	想定プレイヤーバイス	スマートフォン (iOS / Android)
7	想定プレイシーン	通勤・通学中 / 就寝前 / 待ち時間中
8	ゲームサイクル	育成 → レース → 結果 → 因子 → 次周回
9	最大ターン数	36ターン
10	目標レース	12ターン / 24ターン / 36ターン
11	行動コマンド	練習 / 休憩 / おでかけ
12	ステータス種類	スピード / スタミナ / パワー / 根性 / 賢さ
13	補助パラメータ	体力 / やる気
14	周回要素	因子によるステータス引き継ぎ
15	セーブ仕様	自動セーブあり
16	リトライ性	何度も周回可能
17	ゲームの終了条件	36ターン終了後、結果画面へ遷移
18	MVP定義	育成→レース→結果→因子→次周回のループが1サイクル成立すること

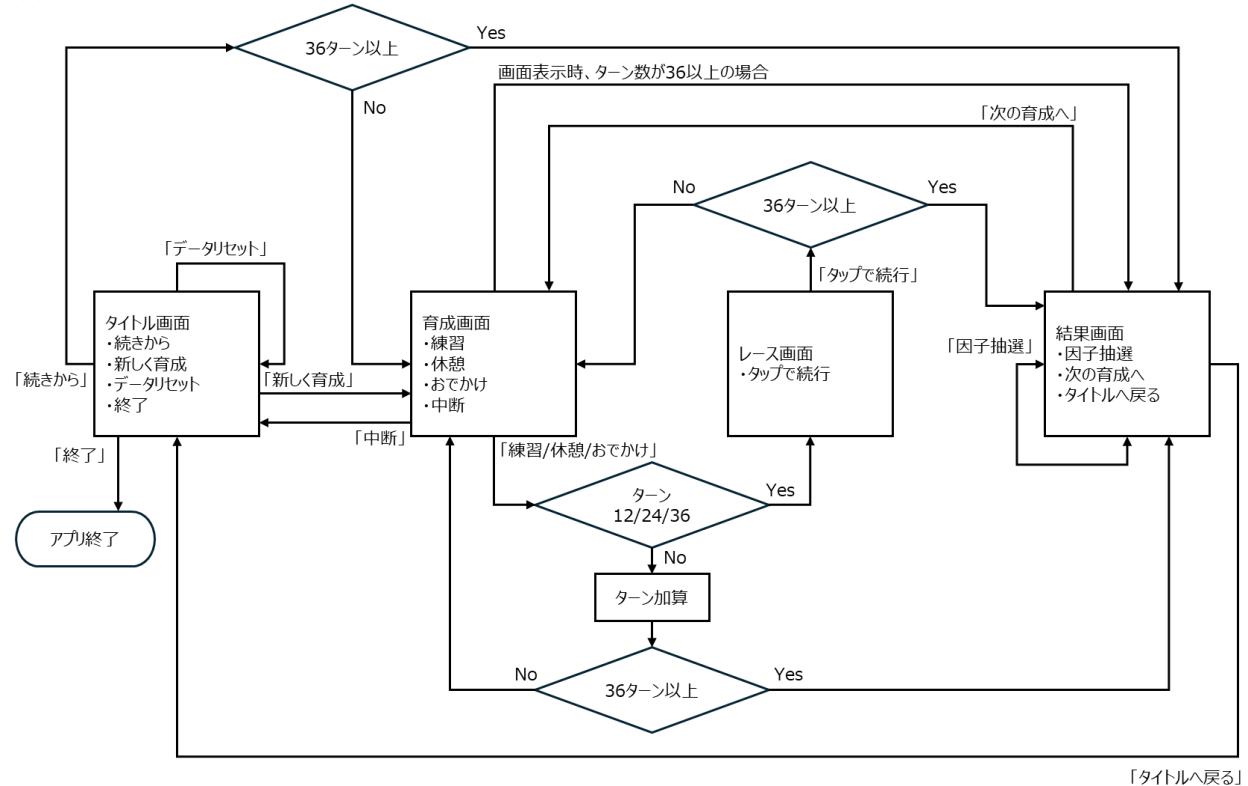
## 02\_画面一覧

No.	項目	内容
1	UI-000	タイトル画面
2	UI-010	育成画面
3	UI-020	レース画面
4	UI-030	結果画面

### 03\_画面遷移

No.	項目番号	遷移元画面	トリガー（操作/条件）	遷移先画面	補足
1	1	タイトル画面	「続きから」を押す	育成画面	保存データがある場合のみ選択可能
2	2	タイトル画面	「続きから」を押す（育成が完走済み）	結果画面	ターン数が36以上の場合は、育成に入らず結果へ遷移
3	3	タイトル画面	「新しく育成」を押す	育成画面	因子データを引き継いで新しい周回を開始する
4	4	タイトル画面	「データリセット」を押す	タイトル画面	完全初期化。画面はそのまま
5	5	タイトル画面	「終了」を押す	(アプリ終了)	アプリケーションを終了する
6	6	育成画面	画面表示時（育成が完走済み）	結果画面	ターン数が36以上の場合
7	7	育成画面	「練習」を押す（ターンが12/24/36）	レース画面	行動後、目標レースターンの場合にレースへ（ターンは進めない）
8	8	育成画面	「休憩」を押す（ターンが12/24/36）	レース画面	行動後、目標レースターンの場合にレースへ（ターンは進めない）
9	9	育成画面	「おでかけ」を押す（ターンが12/24/36）	レース画面	行動後、目標レースターンの場合にレースへ（ターンは進めない）
10	10	育成画面	「練習」を押す（ターンが12/24/36以外）	育成画面	行動後、ターン+1して画面更新
11	11	育成画面	「休憩」を押す（ターンが12/24/36以外）	育成画面	行動後、ターン+1して画面更新
12	12	育成画面	「おでかけ」を押す（ターンが12/24/36以外）	育成画面	行動後、ターン+1して画面更新
13	13	育成画面	行動後にターンが36以上になる	結果画面	ターン+1後、36以上になった場合
14	14	育成画面	「中断」を押す	タイトル画面	セーブしてタイトルへ戻る
15	15	レース画面	「タップで続行」かつターンが36以上	結果画面	最終目標レース後は結果へ
16	16	レース画面	「タップで続行」かつターンが36未満	育成画面	続行時にターン+1して育成へ戻る
17	17	結果画面	「因子抽選」を押す	結果画面	抽選実行後、表示更新（抽選は1周1回）
18	18	結果画面	「次の育成へ」を押す	育成画面	因子を引き継いで新しい周回を開始する
19	19	結果画面	「タイトルへ戻る」を押す	タイトル画面	タイトルへ遷移

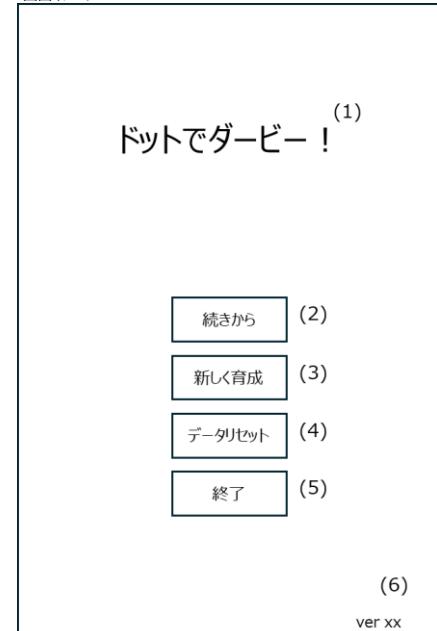
画面遷移図



## 04\_UI-000\_タイトル画面

No.	項目番号	形式	表示内容	説明
1	1	テキスト	ドットでダービー！	ゲームタイトルロゴ。画面中央に大きく表示する
2	2	ボタン	続きから	保存データが存在する場合のみ選択可能。選択時、育成画面へ遷移する
3	3	ボタン	新しく育成	因子を引き継いだ状態で新しい育成を開始し、育成画面へ遷移する
4	4	ボタン	データリセット	保存データを削除し、ゲーム状態を完全初期化する
5	5	ボタン	終了	アプリケーションを終了する
6	6	テキスト	ver xx	画面右下にバージョン情報を表示する

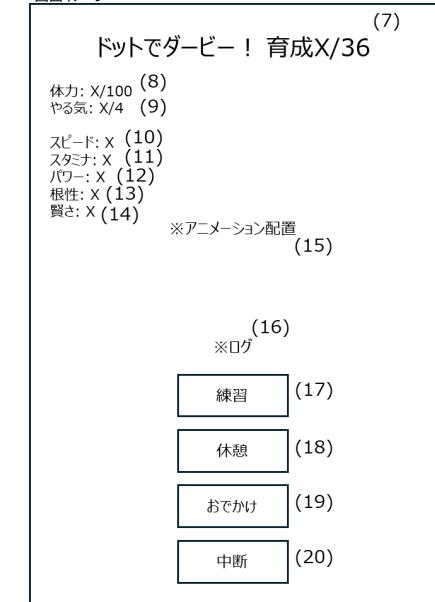
画面イメージ



## 05\_UI-010\_育成画面

No.	項目番号	形式	表示内容	説明
1	7	テキスト	ドットでダービー！ 育成 X/36	現在の育成ターン数を含む画面タイトル
2	8	テキスト	体力: X/100	現在の体力を表示する
3	9	テキスト	やる気: X/4	現在のやる気を表示する
4	10	テキスト	スピード: X	現在のスピード値を表示する
5	11	テキスト	スタミナ: X	現在のスタミナ値を表示する
6	12	テキスト	パワー: X	現在のパワー値を表示する
7	13	テキスト	根性: X	現在の根性値を表示する
8	14	テキスト	賢さ: X	現在の賢さ値を表示する
9	15	アニメーション	育成アニメーション	行動実行時にドットアニメーション（3～5秒）を表示する
10	16	テキスト	ログ表示	直前の行動結果または案内メッセージを表示する
11	17	ボタン	練習	練習行動を実行する
12	18	ボタン	休憩	休憩行動を実行する
13	19	ボタン	おでかけ	おでかけ行動を実行する
14	20	ボタン	中断	育成を中断しタイトル画面へ戻る

## 画面イメージ



## 06\_UI-020\_レース画面

No.	項目番号	形式	表示内容	説明
1	21	テキスト	目標レース X (ターン X)	現在挑戦中の目標レース番号とターン数を表示する
2	22	アニメーション	レースアニメーション	ドットアニメーション(3 ~ 5秒)を表示する
3	23	テキスト	結果表示	勝利または敗北の結果テキストを表示する
4	24	テキスト	体力: X/100	レース後の体力を表示する
5	25	テキスト	やる気: X/4	レース後のやる気を表示する
6	26	テキスト	ステータス合計: X	現在の5ステータス合計値を表示する
7	27	テキスト	画面タップで続行	画面をタップすると次へ進める案内テキスト

## 画面イメージ

目標レースX (ターンX)  
(21)

※アニメーション配置 (22)

※結果 (23)

(24) 体力: X/100 やる気: X/4  
ステータス合計: X (25)

(26) 画面タップで続行 (27)

## 07\_UI-030\_結果画面

No.	項目番号	形式	表示内容	説明
1	28	テキスト	結果	結果画面のタイトル
2	29	テキスト	勝利数: X/3	目標レース3回の勝利数を表示する
3	30	テキスト	ステータス合計: X	5ステータスの合計値を表示する
4	31	テキスト	評価: X (Xランク)	評価スコアおよびランクを表示する
5	32	テキスト	総評	評価ランクに応じたコメントを表示する
6	33	テキスト	因子 (現在)	現在保持している因子一覧の見出し
7	34	テキスト	スピード: X	スピード因子の値を表示する
8	35	テキスト	スタミナ: X	スタミナ因子の値を表示する
9	36	テキスト	パワー: X	パワー因子の値を表示する
10	37	テキスト	根性: X	根性因子の値を表示する
11	38	テキスト	賢さ: X	賢さ因子の値を表示する
12	39	テキスト	説明	因子抽選に関する案内メッセージを表示する
13	40	ボタン	因子抽選	因子抽選を実行する。1周回につき1回のみ可能。押下されたら画面から消す
14	41	ボタン	次の育成へ	因子を引き継いで新しい育成を開始する
15	42	ボタン	タイトルへ戻る	タイトル画面へ遷移する

## 画面イメージ

(28)  
結果  
勝利数: X/3 (29)  
ステータス合計: X (30)  
評価: X (Xランク)(31)  
※総評 (32)  
因子 (現在) (33)  
スピード: X (34)  
スタミナ: X (35)  
パワー: X (36)  
根性: X (37)  
賢さ: X (38)

※説明 (39)

因子抽選 (40)

次の育成へ (41)

タイトルへ戻る (42)

## 08\_ゲームデータ定義

No.	項目	型	範囲 / 初期値	説明
1	ターン数	数値	1 ~ 36 / 初期:1	現在の育成ターン
2	体力	数値	0 ~ 100 / 初期:100	行動やレースで消費・回復する体力値
3	やる気	数値	0 ~ 4 / 初期:3	行動結果やレースに影響する補助パラメータ
4	スピード	数値	0 ~ 999 / 初期:50	レース性能に影響するステータス
5	スタミナ	数値	0 ~ 999 / 初期:50	レース性能に影響するステータス
6	パワー	数値	0 ~ 999 / 初期:50	レース性能に影響するステータス
7	根性	数値	0 ~ 999 / 初期:50	レース性能に影響するステータス
8	賢さ	数値	0 ~ 999 / 初期:50	レース性能に影響するステータス
9	スピード因子	数値	0 ~ / 初期:0	周回で引き継がれる補正值
10	スタミナ因子	数値	0 ~ / 初期:0	周回で引き継がれる補正值
11	パワー因子	数値	0 ~ / 初期:0	周回で引き継がれる補正值
12	根性因子	数値	0 ~ / 初期:0	周回で引き継がれる補正值
13	賢さ因子	数値	0 ~ / 初期:0	周回で引き継がれる補正值
14	レース1勝利	真偽値	true / false / 初期:false	12ターン目の目標レース勝敗
15	レース2勝利	真偽値	true / false / 初期:false	24ターン目の目標レース勝敗
16	レース3勝利	真偽値	true / false / 初期:false	36ターン目の目標レース勝敗
17	因子抽選済み	真偽値	true / false / 初期:false	結果画面で因子抽選を実行済みか

## 09\_育成ロジック

No.	項目	内容	説明
1	行動種類	練習 / 休憩 / おでかけ	育成画面で選択できる行動
2	練習：対象ステータス	5ステータスからランダム（確率は均等）	スピード/スタミナ/パワー/根性/賢さ
3	練習：成功判定	失敗率に基づき成功or失敗を決定する	詳細は「練習：失敗率」を参照
4	練習：成功時効果	対象ステータス +8 / 体力消費	体力消費はステータス別により変化
5	練習：成功時体力消費	賢さ: -8 / それ以外: -12	賢さ練習だけ軽い
6	練習：失敗時効果	対象ステータス +3 / 体力追加消費 / やる気 -1	失敗でも少し成長する
7	練習：失敗時体力消費	（成功時体力消費に対して）+8	賢さ: -16 / それ以外: -20
8	練習：失敗率（基本）	10%	ここに体力補正・やる気補正を加算する
9	練習：失敗率（体力補正）	体力<70:+5 / 体力<40:+10 / 体力<20:+10	条件を満たすたび加算（累積）
10	練習：失敗率（やる気補正）	(4 - やる気) × 3	やる気0~4に応じて0~12加算
11	練習：失敗率（上限）	0%~80%	最終失敗率は範囲内に丸める
12	休憩：効果	体力 +35	上限100まで
13	休憩：追加効果	40% : やる気 +1	やる気は上限4まで
14	おでかけ：分岐	3パターンからランダム	確率は以下
15	おでかけ：パターンA	50% : やる気 +1	やる気は上限4まで
16	おでかけ：パターンB	30% : 体力 +15	体力は上限100まで
17	おでかけ：パターンC	20% : ランダムステータス +5	対象ステータスは5ステータスから均等抽選
18	行動後処理	目標レース判定 → (該当ならレースへ) → 該当なしならターン+1	目標レースの判定は12/24/36ターン
19	数値の丸め	体力:0~100 / やる気:0~4 / ステータス:0~999	範囲外の値は丸める
20	セーブ	各行動後に自動セーブ	中断時もセーブする

## 10\_レースロジック

No.	項目	内容	説明
1	レース種別	目標レース	育成中に発生する3回のレース
2	レース発生ターン	12 / 24 / 36	これ以外のターンでは発生しない
3	基礎計算式	スピード×1.2 + スタミナ×1.0 + パワー×1.1 + 根性×0.9 + 賢さ×0.8	ステータスの重み付き合計
4	やる気補正	0.90 + (やる気 × 0.05)	やる気0~4で 0.90~1.10
5	乱数補正	0.93 ~ 1.07	最終値に±7%のランダム補正
6	最終能力値	基礎値 × やる気補正 × 乱数補正	この値で勝敗判定
7	第1戦：相手能力値	420	12ターン目
8	第2戦：相手能力値	470	24ターン目
9	第3戦：相手能力値	520	36ターン目
10	勝利条件	最終能力値 ≥ 相手能力値	満たした場合勝利
11	敗北時ペナルティ	30% : やる気 -1	0未満にならない
12	レース後体力	体力 -18	勝敗に関わらず減少
13	体力・やる気の丸め	体力:0~100 / やる気:0~4	範囲外の値は丸める
14	勝敗記録	各レースの勝敗を保存	結果画面で使用
15	セーブ	レース結果反映後に自動セーブ	続行前に保存される

## 11\_因子ロジック

No.	項目	内容	説明
1	因子の目的	周回を重ねるほど初期ステータスを強化する	次周回開始時に因子を初期ステーへ加算する
2	因子種類	スピード / スタミナ / パワー / 根性 / 賢さ	5種類
3	因子の保持	周回で引き継ぐ	データリセットで消える
4	因子抽選タイミング	結果画面で実行	育成完走（36ターン終了）後
5	因子抽選回数制限	1周回につき1回	抽選済みの場合、再実行不可
6	因子抽選枠数	3枠	3回抽選して加算する
7	抽選対象	5種類からランダム（均等）	同じ因子が複数回選ばれる場合がある
8	付与値	+1 / +2 / +3	抽選で決まる
9	評価スコア	ステータス合計 + 勝利数×200	抽選確率の判定に使用する
10	確率テーブル（スコア>=900）	+3:25% / +2:45% / +1:30%	高評価ほど高い因子が出やすい
11	確率テーブル（スコア>=750）	+3:15% / +2:45% / +1:40%	中評価
12	確率テーブル（その他）	+3:5% / +2:35% / +1:60%	通常
13	抽選後の表示	因子抽選ボタンを非表示にする	抽選済み状態を明確にする
14	抽選後メッセージ	「因子抽選は完了しました。次の育成へ進めます。」	抽選済みの場合に表示
15	未抽選メッセージ	「ボタンを押して因子抽選を行いましょう。」	未抽選の場合に表示
16	次周回開始	因子を引き継ぎ、新しい育成を開始する	ターンは1に戻る
17	次周回の初期ステー	初期ステ（50）に因子を加算する	スピ/スタ/パワ/根性/賢さにそれぞれ加算
18	セーブ	抽選完了時に自動セーブ	因子値と抽選済み状態を保存する

## 12\_用語集

No.	用語	説明
1	タイトル画面	ゲーム起動時に最初に表示される画面。続きから、新しく育成、データリセット、終了を選択できる
2	育成画面	プレイヤーがターンごとに行動を選択し、ステータスを成長させるメイン画面
3	レース画面	ターン12・24・36に発生する目標レースの結果を表示する画面
4	結果画面	全育成終了後に成績と評価、因子を表示する画面
5	ターン	育成の進行単位。1から36まで進行し、行動ごとに1増加する
6	体力	行動やレースで消費されるリソース。0～100の範囲で管理される
7	やる気	育成の成功率やレース結果に影響する補助パラメータ。0～4の5段階
8	スピード	レース結果に影響する主要ステータスの一つ
9	スタミナ	レース結果に影響する主要ステータスの一つ
10	パワー	レース結果に影響する主要ステータスの一つ
11	根性	レース結果に影響する主要ステータスの一つ
12	賢さ	レース結果に影響する主要ステータスの一つ
13	ステータス合計	スピード、スタミナ、パワー、根性、賢さの合計値
14	目標レース	ターン12、24、36に必ず発生する重要レース
15	勝利数	3回の目標レースのうち、勝利した回数
16	評価スコア	ステータス合計 + 勝利数 × 200 で算出される最終スコア
17	ランク	評価スコアに応じたS/A/B/C/Dの評価段階
18	因子	育成終了時に獲得し、次の育成に引き継がれる成長ボーナス値
19	因子抽選	結果画面で実行できる、因子をランダムに獲得する処理
20	新しい育成	因子を引き継いで、ターン1から再スタートすること
21	中断	育成を途中で終了し、現在の状態を保存してタイトルに戻る操作
22	続きから	保存データを読み込み、前回の状態から再開する操作
23	データリセット	保存データと因子をすべて削除し、完全初期化する操作
24	完走	ターン36まで育成を進め、最終結果画面に到達すること
25	救済遷移	不正な状態（完走済みで育成画面に入った等）を防ぐための自動画面遷移