

# TRPG 型ゲームに関する企画書

5419057 下田 音里 5419051 瀧 和樹  
5419073 小泉 秀平 5419066 相田 陽香

2021 年 8 月 15 日

## 1 作品の目的

この作品はゲームアプリケーション市場における TRPG という特定の層に向けたニッチ戦略によるアプリケーションである。

TRPG というゲームは、テーブルトーク・ロールプレイングゲームの略称である。基本的に複数人で行うものであり、行動の相談や情報の共有により協力して物語を創ることが醍醐味である。ユーザーはゲームマスター (以下 GM) とプレイヤー (以下 PL) の二つの役割に分けられる。GM とは、主にゲームの管理を行う役割であり、PL とは、主にゲームを進行、攻略を行う役割である。このように人を集めなければならず、機会を作るのが非常に煩わしい。そのため心理的な敷居が高く感じられ、新規ユーザーの獲得が難しいものである。

これはそんな TRPG という単独では遊びづらいジャンルのゲームユーザーや、TRPG に対して興味を持っている対象に対して、ユーザー一人がいればゲームが楽しめるような環境を提供するものである。

## 2 作品構想

基本的には TRPG におけるプレイヤーのロールをユーザーが行い、ゲームの進行や分岐の管理などのゲームマスターのロールをアプリケーション側が行うという形式になる。また複数人ならではの楽しみを補うため NPC (ノンプレイヤーキャラクター) を用意し、ストーリーで行き詰った時のヒント・相談役を担う。基本的に一人称視点で進むため、シナリオに没入できユーザーの独断で結末が確定する緊張感を演出する。

主な流れとしては、PL がマップより選択可能な地点 (以下便宜上”部屋”と呼ぶ) を選択し、その場において探索を行う。その際にある程度の判定条件をもって探索の成功、失敗が決定され情報開示が行われる。

また、その際フラグ管理が行われ、イベントの発生等の判定が起こりシナリオが進行するといったものである。PL はこれまでに得た情報や発生したイベントから最良だと思われる判断を下し、最良の結末を求めることが最終目標となる。

PL が可能な主な行動

- マップからの部屋の移動
- 部屋の中での探索、情報の取得
- 各イベントに関する行動の選択
- シナリオの終着点の選択

#### GM が管理する内容

- 時間 (探索可能数) の管理
- 各フラグ (取得情報を含む) の管理
- 探索を行っている部屋と探索可能場所の管理
- 探索者の持ち得るステータスの管理

PL が行う探索に関しても、一度で終わりではなくフラグがたっている状態や複数回調べることで別の内容が得られるなどといったように、機械的にすべての部屋を回れば終わるということがないように設計を行う。

GM が行う時間管理は探索にある程度の緊張感を持たせるためのギミックとして採用する。また、それ以外でも PL に慎重と大胆の狭間における葛藤などを感じてもらうために、ストーリー進行の後戻りが出来なくなるギミックを導入するなど、探索に関してもある程度のリスクを持たせたい。



図1 イメージ図

### 3 独創的な点

既存の作品にクトゥルフと夢の階段 TRPG、群馬 TRPG がある。これらの作品は道中に表示される様々な分岐に対し、その取捨選択によって PL の育成と多彩な戦闘を実現している。選択の組み合わせによる PL のカスタマイズ性がこの作品の独自性として挙げられる。

対し、本作は道中に分岐を標準表示させず、PL の探索によって適宜分岐や情報を開示させる方針をとって

いる。PL の一定の推理に基づく探索を再現することにより、発見された分岐に対する選択行動に価値を生み出している。PL の論理的思考に則った選択の拡張性が本作の独自性である。

## 4 詳細

ソフトウェアの中身

- map：部屋の構造を俯瞰した図（見取り図）をホームポジションとし、行きたい部屋をマップ上からクリックすることで移動を行う。見取り図をホームポジションとして設定することにより、部屋間の移動について一貫した操作で再現できる。
- 部屋に関するアクション：各部屋の探索画面について正面、右、左の三面を想定している。入室時は正面とし、画面両端に首を向ける方向を示唆するボタンを配置する。PL がクリックすることで面の切り替えを行う。
- 探索：画面の正しい箇所をクリックした際、情報を表示する。非常にシンプルな操作であるため、同じ箇所を複数回クリックしなければ開示されないなどのギミックを組み込む。各画面の背景に部屋のイラスト（画像）を敷き、家具や壁などイラストに合わせた場所に判定を設けクリック箇所の誘導を行う。
- 分岐：探索時に獲得したフラグの状況により、分岐の選択肢に変化を起こすことで探索状況に応じた結末を提供する。

## 5 作成計画

作成の流れ

1. 基底制作フェーズ：基本的なプログラム骨子の作成と同時にストーリーシナリオの作成を行う。プログラムに関しては細かいデバックを繰り返す。
2. 素材作成フェーズ：シナリオから、必要に応じて素材（背景やマップ）の作成を行う。また、表示する字幕の作成も行う。
3. プログラムの骨組みに対して簡易的な背景と操作に対する応答を実装する。（仮称  $\alpha$  版）
4.  $\alpha$  版プログラムに対して、必要に応じてデバックを行う。
5.  $\alpha$  版に対して実際の文章や背景などを実装する。（仮称  $\beta$  版）
6.  $\beta$  版に対するデバック、また適宜、発覚した改善点に対する対応を行う。

各メンバーのタスク

- 下田 web サイト担当
- 瀧 美術・技術担当
- 小泉 演出担当
- 相田 グラフィック担当

メンバー共通のタスク

- $\alpha$  版のプログラムをもとに各々が最低一部屋のコード作成とその部屋での取りうるアクションの設定を

行う。部屋の設定に関しては全体に共有し、グラフィック担当に各部屋のイメージを共有。

- シナリオに関するフラグや判定条件などを議論により決定する。また、必要に応じてシナリオの追加、変更等を行う。