**２０２１／４／１６**

**（仮名）ポケモン×ロックマンエグゼ**

**R4GB04**

**長谷虹輝**

**ジャンル：２．５D戦略対戦RPG プラットフォーム：スマートフォン、PC**

**～ターゲット～**

**DCGプレイヤー、e-sportsプレイヤーが主だが、10代～高年齢者もターゲット**

**e-sportsプレイヤーは反射神経等による早期引退が多く見受けられるが、このゲームは戦略性に特化したゲームのため、そのようなプレイヤーは少なくなると考えられる。**

**また、ガチャに加えて、カードをプレイヤー間の取引を可能にする、手に入れられるソースがガチャのみにしないことでブロックチェーンとしても展開できると考えている。**

**ブロックチェーンが展開できるようになれば、ゲームでお金を稼ごうとするコアプレイヤーの参入が見込める。しかし、新規参入しにくくなってしまうため、利用しない方法も設ける。**

**～仕様～**

* **６×３マスのフィールドで互いに自陣として３×3マスを持っている。**
* **任意の位置にキャラクタを3体配置する。**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

* **6体いるキャラクタをマスのいずれかに3体出し、状況に応じて入れ替えたり、移動したりできる。**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

* **行動権は3回あり、移動、技、入れ替えで1消費する。**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | **キャラ１** |

* **キャラクタはステータス（HPや攻撃力など）のみでスキル等はなし。**
* **ステータスによってタンクやアタッカーなどの役割を持たせる。**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **タイプ** | **タンク** | **アタッカー** |
| **HP** | **５００** | **２００** |
| **ATK** | **１００** | **３００** |
| **DF** | **２００** | **１００** |
| **SPEED** | **５０** | **１５０** |

* **代わりにカードゲームのデッキのようなものを採用。**
* **カード枚数は20枚（仮定）**

**カードの仕様**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **カード名** | **Cost** | **Type[0]** | **Target[0]** | **Param[0]** | **Type[1]** | **Target[1]** | **Param[1]** |
| **Hoge** | **2** | **Attack** | **Enemy** | **10** | **Heal** | **Ally** | **20** |
| **Moge** | **1** | **Buff** | **Allies** | **1** |  |  |  |

* **ゲーム開始時ランダムで1キャラ5枚ずつ手札を引く。**
* **フェイズは準備フェイズ、行動フェイズに分かれる。**
* **準備フェイズは行動選択や、入れ替えを選択する。**
* **準備フェイズ開始時に出ているキャラのみデッキから1枚引く。**
* **６枚以上は引くことはできない。（5枚まで）**
* **カードのステータスには攻撃倍率や攻撃範囲、バフ、デバフがある。**
* **ターゲットには敵自身に与えるもの、味方にするもの、前方に発射するもの、マス自体に影響を与えるものなどがある。**
* **特定の技と技を組み合わせるとコンボとなって強力な技を繰り出せる。**
* **行動フェイズが始まるとカードの能力とキャラクタのスピードを軸に順番が決まる。**
* **全ての行動が終われば準備フェイズに戻る。**

**～設計～**

**別紙**

**～懸念点～**

* **デッキ量が多くなるため、リリース以降時間経つほど新規プレイヤーが少なくなる可能性がある。**
* **パワーバランスの調整が難しい**
* **カード切れした場合の調整（ex.再度カード構築、全てなくなった時点の生きているキャラの数）**
* **サーバーの構築**
* **デザイン（キャラモデリング）**
* **AI**
* **ストーリーや世界観の構築**

**～こだわりポイント～**

**・最近話題のブロックチェーンゲームに参入できるような企画であること**

**・ターゲット層を大きくすることでユーザの獲得**

**・ターゲットをe-sportsプレイヤーにすることでインフルエンサーとして広告してもらえる**

**・RPGの1体ではできなかった連携や役割が可能**

**・キャラによってスキルを覚えさせるのではなくカードとして別枠にすることで、拡張性が上がる**

**・攻撃方法を豊かにすることで、戦略の幅が広がる**

**・既存のゲームを掛け合わせることによってし易さは落ちるものの、楽しさは倍増する**