

# リーベログ





電子工学が発展した未来。  
人々はAIを自分のパートナーにする。  
電脳空間(サイバニア)で交流。

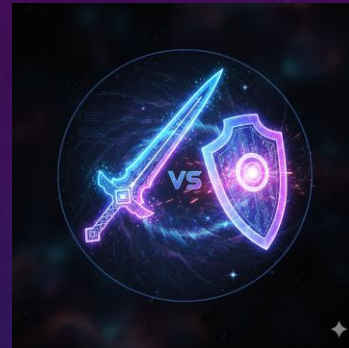




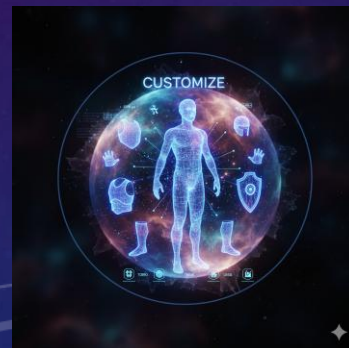
# コンテンツ



自分のAIとのコミュニケーション



他のAIとのバトル



素体変更

# コミュニケーション

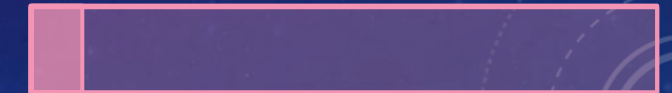
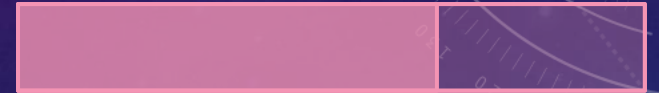


メッセージ

タッチに反応

親愛度

チャット会話



親愛度



基礎ステータス



ラブパワー  
(ステータス補正)

# バトル

技有効範囲

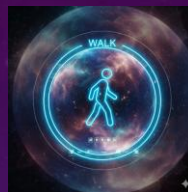
敵HP0で勝利



味方HP0で敗北

通常攻撃 HIT!

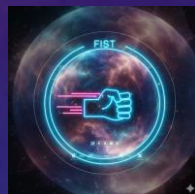
技ゲージチャージ



移動：タッチ方向



回避：フリック方向にステップ



攻撃：タップで通常攻撃

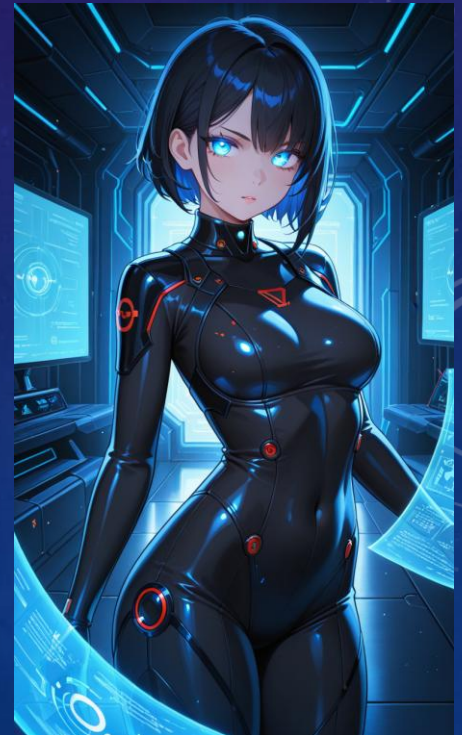
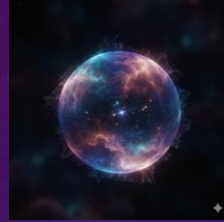


技：技をタップ



素体を変更することで見た目が変化

素体変更



# フローイメージ





# 企画理由

キャラを複数体集めないと勝てないゲームだとモチベーションが下がる  
→バトル以外で楽しめるコンテンツをつくる

ノルマ的なクエストは楽しむではなく、何かを集めるための作業になる  
→キャラとのコミュニケーションで周回的な要素を少なくする

自分のキャラは自慢したい  
→バトルや街で他人と交流する



# 今後の課題

## 実現方法

→キャラとの提携以外のやり取りだとAIなどで、リソース大量に必要で難しそう

自由すぎるとユーザは離れる

→ある程度のノルマも必要

ノルマと楽しみの共存

# 画像出典

- Google Studio AI

<https://aistudio.google.com/>

- Pix AI

<https://pixai.art/ja>

- UNITY CHAN

<https://unity-chan.com/contents/guideline/>

- かわいいフリー素材集いらすとや

[https://www.irasutoya.com/2015/06/blog-post\\_275.html](https://www.irasutoya.com/2015/06/blog-post_275.html)