

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(サイバニクス)で交流。



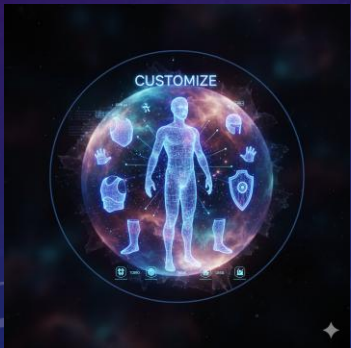
コンテンツ



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

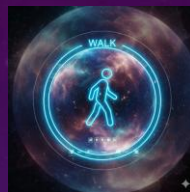


味方HP0で敗北

通常攻撃 HIT!

技ゲージチャージ

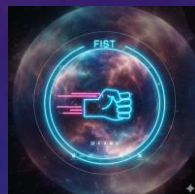
移動：タッチ方向



回避：フリック方向にステップ



攻撃：タップで通常攻撃

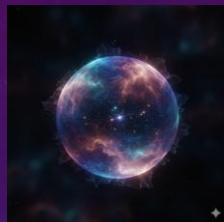


技：技をタップ



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