

# TASK QUEST仕様書

- ① ゲーム概要 P.1
- ② タスク・ステータス成長仕様 P.3
- ③ カード仕様 P.5
- ④ バトル仕様（週次・演出・報酬） P.6
- ⑤ クラン機能仕様 P.9
- ⑥ ステータス・育成仕様 P.11
- ⑦ 図鑑・ステータス画面仕様 P.12
- ⑧ ログイン・ユーザー名・アカウント連携 P.13
- ⑨ チュートリアル・補助UI・設定系 P.14

FIGMA 画面イメージUI

<https://www.figma.com/design/kc9AUSTTBw6QhmDI67self/TASK-QUEST-UI?node-id=0-1&t=N07y6myMGA5il8FI-1>

## 【① ゲーム全体概要（MVP版）】

### ■ タイトル

TASK QUEST（タスククエスト）

### ■ ゲームの目的・コンセプト

「日常のタスクをこなすことで、キャラクターが成長していく」  
リアル習慣 × ゲーム体験 を融合した、ドットRPG風の習慣形成ゲーム。

- ・プレイヤーは毎日タスクを3つまで登録・実行
- ・タスクを完了することでステータスが上昇し、カードや報酬が得られる
- ・成長した自分（のキャラ）が週1回「過去の自分」とバトルする
- ・カード収集やクラン活動など、継続的に取り組むことでやりがい演出

### ■ MVP版のゴール

- ・基本システムが体験可能な最小構成
- ・ユーザー登録不要で即プレイ可（ゲストモード）
- ・タスク→育成→バトル→ガチャという循環を確立
- ・外観はドット風・可愛いUIと演出
- ・機能追加や演出強化は将来的に拡張を前提とする

### ■ 対象ユーザー像

- ・習慣化や自己成長に関心のある10～30代
- ・ゲーム好き／RPG好き
- ・スマホまたはPCで軽く遊びたいライト層
- ・他者と比較せず、自分の成長を見たいユーザー

## ■ 基本のプレイサイクル（1日の流れ）

① タスクを最大3件まで登録（カテゴリ付き）

↓

② 現実でタスクを達成 → アプリで「完了」処理

↓

③ ステータス上昇+ガチャ券入手

↓

④ ガチャでカード収集（最大3枚まで同カード所持）

↓

⑤ 毎週日曜に「過去の自分」とバトル（ターン制バトル）

## ■ 成長要素と進行要素

■

- ・ステータス | タスク完了でゆるやかに上昇（指数減衰型）
- ・カード | ガチャで取得／同カード3枚まで所持
- ・キャラ覚醒 | ステータス条件達成で進化（演出なし）
- ・バトル | 自キャラ vs 過去の自分（週1回、勝敗報酬あり）
- ・クラン | 週単位の共同タスクで全員報酬あり

## ■ 使用技術想定（MVP）

- ・対応端末 | モバイル・PCブラウザ（レスポンス）
- ・データ保存 | ローカル保存（ゲスト）（将来的に拡張したいと考えている）
- ・フロント技術 | HTML／CSS／JavaScript（React可）など
- ・サウンド制御 | SE／BGM（MP3／WAV）、軽量効果音中心

## ■ 実装済・整備済リスト（外注・実装時に活用可能）

- ・UI／画面：Figmaベースで全画面デザイン済
- ・カード仕様：カテゴリ7種、レア度4種（N/R/SR/UR）
- ・ステータス仕様：5項目・成長上限100～120（覚醒時）
- ・ガチャ・バトル・クラン：すべて仕様確定・整理済
- ・チュートリアル・ログイン・SE／BGM：すべて完了済

## 【② タスク・ステータス成長仕様】

### ■ タスク登録仕様

- ・登録方法：自由記述式（文字入力）＋カテゴリ選択式（5種）
- ・1日の登録数：最大3件（初期状態）
- ・編集機能：登録済タスクは内容・カテゴリともに編集可
- ・削除機能：削除は可
- ・繰り返し設定：なし（MVPでは未対応。将来追加可能）
- ・登録制限：翌日になればリセット（毎日0件から再スタート）

### ■ タスクカテゴリ（全5種）

- ・仕事：仕事関連の作業など
- ・勉強：学習・自己成長・インプット全般
- ・生活：掃除・家事など日常行動
- ・健康：運動・睡眠・食事など身体ケア
- ・社交：人間関係・SNS・会話など

### ■ タスク完了処理と報酬

- ・完了方法：手動で「達成」ボタンを押す（MVPでは確認なし）
- ・報酬内容：
  - ガチャ券×1枚（固定）
  - ステータス上昇（カテゴリに応じて反映）
- ・通知表示：「ガチャ券＋1」など＋SE
- ・報酬受取：手動（ボタン）

### ■ ステータス仕様

#### ステータス項目（5種）

- ・チカ（ちから）：攻撃力に影響
- ・チシ（ちしき）：魔法に影響
- ・タイ（たいりょく）：HPに影響
- ・コウ（こうどうりょく）：行動順に影響
- ・ケイ（けいぞく）：やる気・習慣維持力、バトルに少し影響

### ■ カテゴリ → ステータス割当

カテゴリ	上昇するステータス
仕事	けいぞくりょく＋たいりょく
勉強	ちしき＋けいぞくりょく
生活	たいりょく＋ちから
健康	ちから＋こうどうりょく

社交	こうどうりょく + ちしき
----	---------------

※カテゴリに応じて2ステータスが少量ずつ上昇

#### ■ ステータス成長式（仕様）

- ・初期値：「カード仕様」（P.3）参照（キャラによって異なる）
- ・最大値：100（覚醒後は120まで拡張）
- ・成長方式：指数減衰型（後半ほど伸びづらくなる）
- ・1タスク完了ごとの上昇量：0.5～1.5程度
- ・反映タイミング：タスク完了直後に即時反映

#### ■ 覚醒条件（進化）

- ・条件：いずれかのステータスが100到達＋他2種が80以上
- ・変化：最大値120まで拡張＋バッジ表示＋オーラ追加
- ・演出：なし（視覚表示のみ）

#### ■ 実装ポイントまとめ

- ・タスク入力1日3件まで（保存制御あり）
- ・カテゴリに応じてステータスが非線形成長（指数減衰）
- ・報酬と成長が即時反映され、連続性を意識した設計
- ・成長はゆるやか、覚醒は長期的プレイで達成可能

## 【③ カード仕様】

### ■ カードの基本仕様

- ・総カード数：100枚（MVP時点）
- ・レアリティ：N（ノーマル）／R（レア）／SR（スーパーレア）／UR（ウルトラレア）
- ・所持制限：同一カードは最大3枚まで所持可
- ・超過時処理：4枚目以降は自動的に「経験値」に変換
- ・表示要素：イラスト、カード名、枠（レア度色）、説明文（ポップアップ時）

### ■ カードカテゴリ（全7種／計100枚予定）

1. ジョブ（初期ステータスに影響、1枚装備）
2. 武器（物理攻撃に影響、1枚装備）
3. 魔法（魔法攻撃に影響、装備可）
4. 補助（装備でステータス補正、最大3枚装備可能）
5. 運命（特殊な効果／習慣要素に基づく）
6. 記憶（過去タスク達成など条件達成での特別入手カード）
7. 伝説（UR限定、装備可能／最大2枚まで）

### ■ 装備スロット仕様

- ・ジョブ：1枚（変更可）
- ・武器：1枚（変更可）
- ・魔法・補助カード：3枚（うち伝説カードは最大2枚まで含む）

### ■ カード効果（例）

- ・武器：攻撃力6.0など
- ・魔法：魔法攻撃6.0など
- ・補助：けいぞく +1、こうどうりよく +1など補正あり
- ・伝説：ステータスを大幅強化、入手は条件達成報酬

### ■ ジョブカードのステータス初期値

- ・学者＝ ちから:1.0 ちしき:5.0 たいりよく:2.0 こうどうりよく:3.0 けいぞくりよく:4.0
- ・忍者＝ ちから:3.0 ちしき:2.0 たいりよく:3.0 こうどうりよく:5.0 けいぞくりよく:2.0
- ・星見士＝ちから:2.0 ちしき:4.0 たいりよく:2.0 こうどうりよく:4.0 けいぞくりよく:3.0
- ・書庫守＝ちから:2.0 ちしき:3.0 たいりよく:2.0 こうどうりよく:2.0 けいぞくりよく:6.0
- ・鍛錬者＝ちから:5.0 ちしき:1.0 たいりよく:5.0 こうどうりよく:2.0 けいぞくりよく:2.0

### ■ 所持上限と図鑑

- ・同カード3枚まで所持可（4枚目以降は経験値に変換）
- ・図鑑に所持／未所持表示（未所持は？マークで表示）
- ・カードごとに説明文・適性ジョブ表記あり（学者用など）

### ■ レア度

- ・N / R / SR / UR（URはガチャ非排出）
- ・レアリティはカード枠＋レア度表記で視覚的に表示

## 【④ バトル仕様（週次・演出・報酬）】

### ■ 概要

- ・プレイヤーは毎週日曜に「過去の自分」とバトルを行う
- ・ステータスと装備カードに基づいて勝敗を判定
- ・演出はコマンド選択型（攻撃／魔法／防御）
- ・最大5ターンの行動で決着し、勝敗によって報酬が変化
- ・対戦相手は1週間前の自分のデータを保存して生成

### ■ バトル発生タイミング

- ・頻度：週1回（日曜限定）  
ナビのバトルボタンタップ
- ・条件：ボタンを押したときにのみ実行
- ・相手：1週間前のステータス＋装備カード

### ■ 対戦相手の生成

- ・自分の1週間前のステータスと装備カードを保存
- ・演出として吹き出し表示あり（例：「昔の俺を超えてみる！」）

### ■ セリフや行動ログ

- ・過去の自分セリフ例

登場時 |男：昔のオレを超えてみる！／ここが、お前の成長の答えか？

女：あの頃の私、超えられる？／今の私に、勝てるの？

攻撃時 |男：いくぞ！／甘いな！

女：覚悟してね！／いくよ！

撃破時 |男：やるじゃないか、今のオレ／もう負けたってのか…？

女：ふふっ…成長したね、今の私／強くなったね…びっくりしたよ

勝利時 |男：まだまだ甘いな、未来のオレ／努力が足りないな

女：まだまだね、これからでしょ？／次はもう少し頑張ってね 等

- ・バトルログ

【ターン1】

#### ▶ あなたの行動：攻撃！

→ 過去の自分に 24 ダメージ！

#### ▶ 過去の自分の行動：魔法！

→ あなたに 18 ダメージ！          のような形

【勝利時】過去の自分を超えた！このまま自分を高めよう！ガチャ券＋経験値ゲット！

【敗北時】まだまだ成長段階だ！来週は自分を超えよう！ガチャ券＋経験値ゲット！ 等

### ■ バトル形式

- ・タイプ：コマンド選択式（攻撃／魔法／防御）
- ・ターン数：最大5ターン

- ・行動順：こうどうりょくが高い方が先攻（同値はあなたが先）
- ・UI：過去キャラ、HPバー、選択ボタン付き

## ■ ダメージ計算（簡易）

- ・自HP = たいりょく × 10
- ・攻撃 = (ちから×1.2 + 武器×2.0)
- ・魔法 = (ちしき×1.2 + 魔法威力×2.0)
- ・防御：被ダメージ半減+次ターンの攻撃力1.2倍
- ・補助カード：ステータス補正は自動的に計算に反映
- ・けいぞくりょく補正：命中や行動ブレ幅に反映

## ■ ステータス影響

- ・ちから（チカ）：物理攻撃の威力に影響
- ・ちしき（チシ）：魔法攻撃の威力に影響
- ・たいりょく（タイ）：HP（= タイ × 10）
- ・こうどうりょく（コウ）：先攻／後攻判定・勝敗判定に使用
- ・けいぞくりょく（ケイ）：ダメージの安定性（振れ幅）に影響

## ■ 行動ロジック

- ・先攻：こうどうりょくの高いほうが先に行動
- ・防御：ダメージ半減+次ターンの攻撃力1.2倍のバフ
- ・攻撃 or 魔法：相手が防御中ならダメージ半減
- ・けいぞくりょくによってダメージに最大±10%の振れ幅（安定性UP）

## ■ 行動AI（過去の自分）

- ・状況に応じて攻撃／魔法／防御を選択（戦況に合わせて行動傾向が変化）
- ・ダメージ差やHP残量に応じて防御・魔法を多用する傾向あり
- ・MVP段階では最小限で 簡単でも問題なし

## ■ バトル演出（MVP）

- ・開始：セリフ演出（吹き出し）
- ・コマンド演出：攻撃＝斬撃+SE／魔法＝光+SE／防御＝盾+SE
- ・結果：せいちょう or のびしろ+報酬表示

## ■ 勝敗と報酬

- ・5ターン経過時点でHPの多い方が勝利
- ・同HPの場合はこうどうりょくが高い方が勝利
- ・勝利：経験値+ガチャ券×3
- ・敗北：経験値+ガチャ券×1
- ・演出：報酬表示+テンプレSE付き通知

## ■ 演出・UI仕様

- ・バトル開始時とターン中にセリフ表示（例：「昔の俺を超えてみる！」）
- ・背景は「城内」

- ・行動選択ボタン：攻撃／魔法／防御
- ・バトルログ：毎ターンの行動とダメージを表示
- ・演出は最低限（MVP時点）

#### ■ 補足仕様

- ・バトル履歴は保持しない（週ごとに上書き）



## 【⑤ クラン機能仕様（MVP）】

### ■ クランの基本仕様

- ・誰でもクランを作成可能（1人1クランまで）
- ・クランへの参加は「承認制」または「自由参加」方式
- ・クラン人数は最大5人まで
- ・脱退や追放は自由で制限なし（即時反映）
- ・クランチャットは無し、代わりにDiscord利用推奨（交流目的）

### ■ クラン参加方式（2種）

- ・承認制：申請後にクランリーダーが承認
- ・自由参加：即時参加可能、承認不要

### ■ クラントask仕様

- ・1週間のクラン全体のタスク完了数で判定
- ・成功条件：1人あたり15件 × メンバー数（例：5人で75件）
- ・進行状況はクラン画面に件数表示（例：45 / 75）
- ・日曜23:59時点で自動集計
- ・成功報酬：全員にガチャ券5枚
- ・失敗時：報酬なし

### ■ クラン加入特典

- ・ログイン報酬「運命カード」：通常1枚 → クラン所属時は2枚に
- ・クランに所属していれば自動適用

### ■ クラン表示UI仕様

#### ▼ クラン一覧画面

- ・カテゴリ別表示（勉強集中型／ガチ勢型など）
- ・並び替え（新着順など）ソート対応
- ・表示内容：クラン名／カテゴリ／説明文／人数／活動方式
- ・参加 or 申請ボタン付き

#### ▼ クラン詳細画面

- ・クラン名／カテゴリ／紹介文／加入方式／活動頻度／メンバー数／Discord URL(記入していれば)を表示
- ・参加／脱退／（リーダー用）追放・解散ボタン表示あり

### ■ クランカテゴリ（6種）

1. 勉強集中型：学習習慣に特化
2. 筋トレ型：運動・健康重視
3. タスク消化型：とにかく実行重視
4. ゆる習慣型：マイペース／スローペース
5. ガチ勢型：全タスク達成を目指す
6. 自己成長型：目標意識・改善重視

### ■ クラン整理ルール

- ・1ヶ月ログインがないと自動脱退
- ・脱退自由／追放自由（制限なし）

#### ■Discord推奨

- ・ クランチャットなし→Discordに誘導
- ・ 連携なしでもクラン作成・参加は可能

## 【⑥ ステータス・育成仕様】

### ■ ステータス項目（5種）

1. ちから（チカ）：攻撃力に影響（物理系）
2. ちしき（チシ）：魔法ダメージに影響（魔法系）
3. たいりょく（タイ）：HPに影響
4. こうどうりょく（コウ）：バトル時の行動順や勝敗判定に使用
5. けいぞくりょく（ケイ）：タスク成功率やダメージ安定性に影響

### ■ ステータス成長

- ・タスク完了によって対応カテゴリに応じたステータスが上昇
- ・ステータスの初期値はジョブによって決定
- ・最大値は100（覚醒後は120まで拡張）
- ・指数減衰型の成長カーブ（後半ほど成長しづらい）

### ■ タスクによる成長

- ・カテゴリ：仕事／勉強／生活／健康／社交 の5種
- ・1タスク完了ごとにステータスUP＋ガチャ券1枚
- ・カテゴリごとの成長振り分けはシステム側が自動処理（例：仕事 → ケイ＋タイ）

### ■ 覚醒進化

- ・進化条件：いずれかのステータスが100、かつ他2種が80以上
- ・進化後の変化：
  - ステータス最大値が120に拡張
  - キャラグラフィックが変化（オーラ付き）
  - 表示バッジに「覚醒」が付与
- ・覚醒演出はMVP段階では省略（ビジュアル変更のみ）

### ■ ステータス画面仕様（UI）

- ・五角形レーダーチャートで表示（チカ／チシ／タイ／コウ／ケイ）
- ・チャート頂点にステータス略称（カタカナ2文字）＋現在数値（小数点以下は表示しない）を表示
- ・最大スケールは120（覚醒後にも対応）
- ・装備カードスロット表示あり（ジョブ×1／武器×1／補助×3）
- ・カードタップでポップアップ詳細表示（そうび／はずす）
- ・ステータス画面の背景は「書斎」

## 【⑦ 図鑑・ステータス画面仕様】

### ■ キャラステータス画面

- ・背景：書斎
- ・キャラクターは画面中央左に表示（進化後はオーラ追加＋覚醒バッジ）
- ・装備カードは画面に下部表示（ジョブ×1、武器×1、魔法・補助×3）
- ・装備カードタップで「そうび」「はずす」ポップアップ表示
- ・レーダーチャート：五角形（ステータス最大値120対応）
  - ステータスはカタカナ2文字で表示（チカ・チシ・タイ・コウ・ケイ）

### ■ レーダーチャート仕様

- ・進化前／後で共通デザイン（最大120スケール）
- ・オーラ演出と色味変化は進化後限定
- ・グラフの周囲にステータス名・数値を直接表示
- ・ステータス成長は指数減衰型（非線形成長）

### ■ 図鑑エリア

- ・キャラステータス画面スクロールで見れる
- ・カード表示：1行5枚 × 複数行の縦スクロール式
- ・所持カード：N/R/SR/UR枠で色分け、イラスト表示
- ・未所持カード：グレースケール枠＋「？」表示
- ・図鑑内カードタップで詳細ポップアップ（共通枠仕様）

### ■ カード詳細ポップアップ（共通UI）

- ・表示要素：
  - カード名
  - イラスト（中央）
  - レア度
  - 説明文
  - 適性ジョブ（魔法カードなどに補正表記あり）
  - ボタン：「そうび」「はずす」

### ■ 装備UI補足

- ・選択→入れ替えはタップ方式
- ・成長タイプや補助装備の強化UIはMVPでは見送り

### ■ 図鑑下部UI

- ・所持数表示（例：45 / 100）
- ・カテゴリ／レア度フィルタ（ボタン形式）

## 【⑧ ログイン・ユーザー名・アカウント仕様】

### ■ ログイン方式（MVP）

- ・ゲストログイン（端末ローカル保存）

### ■ 目的

- ・ゲストログイン：即時プレイ向け（ログインボーナスやタスク記録が可能）

### ■ データ保存

- ・ゲスト：端末ローカル保存（端末変更でデータ消失）

### ■ クラン機能との関係

- ・Discord等を利用しないと、チャット等が利用不可

### ■ 今後の拡張

- ・GoogleアカウントやDiscord連携などは将来的に検討（ユーザー要望次第）

### ■ ユーザー名入力（初回ログイン時）

- ・最大8文字（ひらがな／カタカナ／英数字が使用可）
- ・スキップ不可、必須入力
- ・決定後はチュートリアルへ遷移
- ・ユーザーIDは自動発行 → ホーム画面左上に表示（ユーザー名+ID）

### ■ その他

- ・MVP段階ではサーバー連携・ID移行等の導線は省略
- ・MVPではゲストログインのみ、Discord連携はなし（リーダーが招待リンクを貼る形式）で進めたいと考えています。

当初はアカウント管理や通知などの機能も予定していましたが、開発コストの都合で一旦見送り、まずは最小構成でリリースし、反応を見ながら必要な機能を追加していく予定です。

もし実装上の簡略化やコスト削減につながる箇所があれば、ご提案いただけると大変助かります。

## 【⑨ チュートリアル・補助UI・設定系】

### ■ チュートリアル（吹き出し形式）

- ・画面ごとに1〜2つの吹き出しで説明表示（全17枚）
- ・導線：初回ログイン後、ユーザー名決定 → チュートリアル開始
- ・内容：タスク入力／完了／ガチャ／装備／バトル／クラン機能まで一通り案内
- ・スキップ不可（1回のみ表示）

### ■ 通知テンプレート（軽演出）

- ・タスク完了：「〇〇を達成！」 「ガチャ券+1」
- ・クラン報酬：「クランタスク達成！」 「ガチャ券×5」

### ■ ログインボーナスUI

- ・当日のログインボーナスのみ表示（月曜〜土曜、日曜、クラン所属によってボーナスの内容は異なる）
- ・くじ引き形式（1枚のみ）あり

### ■ 課金ガチャUI（100円／日）

- ・UI上に「100円で1回ガチャ」ボタン
- ・確認ポップアップ：「ほんとうによろしいですか？」 「キャンセル／OK」
- ・購入完了／失敗時の表示も対応済み

### ■ 設定画面UI（MVP対応範囲）

- ・BGM、SEの設定
- ・データのリセット
- ・利用規約・プライバシーポリシー
- ・アカウント切替や音量設定等は将来的に導入予定

### ■ その他補助UI

- ・接続不良画面（シンプル表示）
- ・未所持カードの？表示
- ・カテゴリフィルタ（図鑑用）
- ・タスク完了／編集ボタンの視認性調整
- ・ナビアイコン（ホーム／キャラ／バトル／ガチャ／クラン）の共通デザイン統一