|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 仕様書 | | ゲーム中のループについて | | |
| 種類 | 仕様 | | 作成者 | たかなし |
| 日付 | 2014/7/21 | |

**1　内容**

　このゲームでは、アリスが何周もして黒幕に近づく。

　その「何周もする」とはどのようなことか、またループシステムのアイデアについて述べる。

**2　概略**

　このゲームのループは、RPGの「周回プレイ」とは感覚が異なる。

　どちらかと言うと、シミュレーションゲームの「同じマップで何回も戦う」感じに近い。

　このゲームの一番魅せたい部分は、「シミュレーションゲームやRPGの、資源がカツカツな序盤のやりくりの楽しさ」である。イメージ的には、この「序盤の楽しさ」を何度も、少しずつ違った形で楽しんでもらえるように、形を変えた「序盤」を何度もプレイするようなイメージ。

　ゲームは「妖精の夢」「死者の夢」など、いくつか（四つ+Extra？）の章に分かれている。一つの章がゲーム一周にあたる。

　アリスはこの章ごとに、「マップとしては同じだが、難しさや攻略、長さが異なる」夢の世界をさまよい歩く。章ごとに、全体として進めるマップは広くなり、難しくなり、使える人形の種類は増える。特定の章でしか手に入らないアイテムや特技も存在する。

　これだけなら、単に短めのRPGを何本かやっているだけだが、このゲームでは、アリスがゲーム全体を通じてつながっている。具体的には、育てた人形を引き継ぐことが出来る。

　ただし、通常のRPGの「強くてニューゲーム」的なものではなく、あくまで「ちょっとしたボーナス」的な引き継ぎである。例えば、特技のみ引き継いで、能力値は初期値まで下がるなど。あくまで資源のやりくりを大切に。ただし、「強くてExtraステージ」的な、育てた最強の人形たちをそのまま動員できるモードも作る予定である。

**3　具体的なゲームシステム**

3.1　プレイする章の選択

　「章ごとがゆるやかにつながっている」という関係で、「一章をクリアしたらそのままデータを使って二章へ」ではなく、「一つのファイルでは一つの章」とする。例えば、最初に「最初から始める」で「一章」を選択し、あるファイルで一章をクリアすると、ゲーム全体のデータを管理するファイルが更新され、「最初から始める」で「二章」を選べるようになる。あくまでセーブデータは章を越えない。ただし、セーブファイル数はかなり多くする。

　現在イメージしているのは、以下の通りの章構成。

一章：チュートリアル。プレイ時間1時間程度。

二章：実戦。プレイ時間2時間程度。

三章：ちょっと特殊なステージ（レベルが上がりやすいが、制限時間が厳しいなど）。

　　　プレイ時間2時間程度。

四章：本番。プレイ時間3～4時間程度。

3.2　人形データの貯蔵

　ゲーム全体として、「人形の貯蔵庫」みたいなものがあり、そこに人形を貯蔵することが出来る。貯蔵庫の人形は全ての章で参照され、時には仲間に出来る。

　人形は、特定のタイミングで、パーティに居る人形のコピーが貯蔵される（その人形がパーティから除外されることは基本的にない）。貯蔵されるのは、その人形のデータ本体と、その人形が貯蔵された時のアリスのレベルである。

　人形データの取り出し方は、以下のようなものを考えている。

・初期化引き継ぎ

　各章の開始時に、人形の名前・属性・特技などを引き継ぎ、強さはLv1になった状態で引き継ぐ。つまり、前の章の人形を初期化してまた使う。

・準初期化引き継ぎ

　各章の開始時ないしは序盤で、初期化引き継ぎに似ているが、強さが完全に初期化ではなくある程度の上限に揃えられた形で引き継ぐ。イメージ的には、「レベル20以上のキャラはレベル20に統一される」みたいなイメージ。

・そのまま引き継ぎ

　各章の中盤以降で、強さをそのままで引き継ぐ。ただし、特定のアイテムが必要（そこそこレア）で、かつアリスのレベルが、その人形を封印した時のアリスのレベルと同じかそれ以上でないといけない。強さをそのまま引き継げるという意味で魅力的ではあるが、制約が大きい。あくまでゲームバランスを崩さないことを重視した引き継ぎ。

・無尽蔵に引き継ぎ

　Extraステージ専用。育てた最強の人形たちを一堂に会させることが出来る。

なお、引き継いだからと言ってその人形が貯蔵庫から消えるわけではない。お気に入りの人形を何度も呼び出すのもオツである。ただし、貯蔵庫の人形の数には上限があり、それ以上貯蔵しようとすると適宜上書きすることになる。