ＲＰＧ　企画書

１　概要

ジャンル　ハクスラ系ＲＰＧ

使用ツール　ＲＰＧツクールＭＶ

想定プレイ時間　２０分～３時間

２　コンセプト

■やり込み要素だらけ

２０分程度で終わるごく短編…と思いきや、隠しダンジョン、隠しアイテム等が盛り沢山でかなり濃密。じっくり３時間は遊べる！　３時間でも短編の類に入るけど、とてもこってりしたプレイ感がある。

■２週目は更に濃い

本編をクリアすると、アイテム引き継ぎ等の特典がついた２週目がプレイできる。２週目では**ストーリーが変わり**、新たなキャラクターやダンジョンが出現する。

２周目を遊ぶとストーリーの本質が見えてくる。

概要にある想定プレイ時間３時間には、２週目のプレイ時間も含まれている。

３　ゲームシステム

■シンプルなカスタマイズ性

特別な能力が秘められたアイテムを装備してキャラクターを強化する。

マリオＲＰＧシリーズのバッジやＦＦ７のマテリアシステムのような物で、目新しさは無いかもしれない。よく見かけるあのシステムだからこそ、プレイヤーはすんなりゲームに入っていける。

カスタマイズ性を活かしたギミックをゲームに盛り込みたい。

プレイヤーのお邪魔にしかならないアイテムを装備していないと突破できないイベント戦闘なんかは、戦い慣れた雑魚戦が一風変わった物になって新鮮味があるかも。お邪魔系はストレスになるから多用は禁物だけど…。

４ゲームの流れ

・拠点で準備

↓

・ダンジョンを選択

↓

・任意で拠点に帰還

目的を達成して拠点に強制送還される事はない。

ダンジョン内で息絶えても特にデメリットは無い。

ゲームオーバー時のデメリットが無いなら、ハクスラによくあるこのゲームサイクルは意味が無いんじゃないか？　と思うかもしれないけど、それでいい。企画者がヌルゲーマーだから優しさのあるゲームはやりたくない。

拠点に帰ると時間が進み、一定回数の往復でなんらかのイベントが発生するというメリットがある。

５　やり込み要素の例

やり込み要素は、**スルーしても２、３割埋められるように**意識する。

やり込まないプレイヤーにも、やり込み要素の一端に触れさせることで密度のある作品なんだと体感させる。

■アイテム収集

集めることでストーリーに影響があったり、無視しても無問題な物もある。

収集要素の強いアイテムは以下の通り。

・装備アイテム

・同種のイベントアイテム（ドラクエでいうちいさなメダル）

■隠しダンジョン探し

隠しダンジョンを探す事がやり込み要素の一部になっている。

イベントを経て解放されるダンジョンや、ダンジョンの中に隠しダンジョンがあることも。

隠しダンジョンの中に、更に隠しダンジョンが隠されている事もあるだろう。

■闘技場

実際に闘技場という形で登場させるかは未定だが、強敵と任意で戦える施設を用意する。

雑魚の集団と戦うかもしれないし、強化されたボスと再戦するかもしれないし、闘技場限定の敵キャラがいるかもしれない。

■隠しボス攻略

隠しダンジョンには隠しボスが付き物だけど、隠しボスがダンジョンに居るとは限らない。

■キャラクター探し

ゲーム開始時点で、宿屋のおかみさんや道具屋のおっちゃんといったＮＰＣは不在。

モンスターに誘拐されたとか、理由はどうでもいい。ＮＰＣを発見したら、そいつは拠点に戻ってプレイヤーを助けるキャラとなる。

このシステムを採用するかはストーリーによる。

６　具体的なゲームのボリューム

参考程度に。増減する可能性大。

■ダンジョン

１周目をクリアするだけなら：３

２周目の新規ダンジョン：５

１周目で解放される隠しダンジョン：６

２周目で解放される隠しダンジョン：６

■アイテム

１周目のアイテム数：３０

２周目の新規アイテム数：２０

１周目のちいさなメダル：２０

２周目の新規ちいさなメダル：５０

７　ストーリー案

ストーリーに必要な要素は以下の通り。

■最大の目標が存在する

強敵を倒す、どこかへ到達する、何かを入手するのいずれかを目標にする。収集要素の強いゲーム性だが、それはあくまでお楽しみ要素なのでメインには押し出さない。

収集要素はあくまでやり込み要素の一つ。

■かわいいヒロインがいる

かわいいヒロインがいないゲームは個人的に遊びたくないし作りたくない。

ストーリー案１　死後の世界へ母親に会いに行く

幼い少女は母親を亡くし、日々悲しみに暮れていた。

そんな少女の前に一人の幽霊が現れる。死後の世界と現世を繋ぐゲートがなんらかの理由で開かれてしまったらしい。

母親に会えるかもと期待を抱き、少女は生きた身で死後の世界に足を踏み入れる。

ストーリー案２　身分が違い過ぎる２人の駆け落ち大冒険

平和な国の王子は退屈な日々を過ごしており、生活に刺激を求めていた。

ある時、博学多才で誰よりも心優しい少女と出会う。少女は被差別階級の出身で、可能性の芽を持ちながらも、身分のせいで不幸な一生を約束されていた。

しかも、少女はもうすぐで殺処分される事が決定している。

「最後にクリスタルバレーの絶景を拝みたかった」と言う少女。

被差別階級の身の上から救い、夢も叶えてやりたいと思った王子は、少女の手を引いて王国を脱出した。

刺激に満ちた冒険がはじまる。

ストーリー案３　少年少女が失われた記憶を求めて冒険する

荒廃した世界で少年と少女が目を覚ました。

２人は記憶をなくしており、記憶を呼び覚ますというフローライトの魔石を求めて世界を冒険する。

8　必要な人員

●絶対必要

キャラクターデザイナー

イラストレーター

ドッター

●希望者がいれば

マップデザイン（要ツクール）

アイテムデザイナー

テストプレイヤー

サブシナリオライター