# ハクスラＲＰＧ　企画書２
# アイテムやダンジョンについて

## プロジェクトの目標

完成後は各配信サイトにて無料配布。

まずはキリの良いとこまで完成を目指す。

**プレイヤーが驚く様を見たい**って気持ちが第一にあり、どうすれば良い意味でプレイヤーが驚愕するかを考えながら制作していきたい。

## キャラクターの成長

企画書１にもある通り、基本的にはアイテムの装備によって能力をカスタマイズしていく。

装備アイテムにはコア、アビリティ、スキル、スペシャルの４種類ある。

**●コア**

キャラクターの能力値全般を操作し、いくつかのスキルを使用可能にする。

コアアイテムによって、アタッカーやヒーラーなどキャラクターの傾向が決定される。

**●アビリティ**

主にキャラクターの能力値に影響を与える。

**●スキル**

装備すると特定のスキルが使用可能になる。

**●スペシャル**

エンカウント率の操作やダメージトラップの回避など、特別な能力を得られるレアアイテム。

### ■装備枠の数はガーディアンで決まる

条件を満たすと、敵キャラやＮＰＣをガーディアンとして装備できる。

ガーディアンによって、装備枠の数が決まる。

例）

ガーディアン「スライム」の場合

コア…１　アビリティ…３　スキル…１

ガーディアン「宿屋のおばちゃん」の場合

コア…１　アビリティ…２　スキル…３　スペシャル…１

## ２周目について

２周目で別のストーリーが展開されるアイデアは、採用してみたいアイデアの一つだけど（手抜きだと思われずにマップとか使い回せるし…）、引き継ぎがあるとはいえ育てたキャラをリセットするのは、ハクスラのゲーム性と相性が悪いかもしれない。

周回要素にこだわらず、単にクリア後に新ストーリー・新ダンジョンが解放される形でも良い。これについては協議をしながら考えていきたい。

## ストーリーについて

物語よりゲーム性がメインの作品なので、ゲーム性についてアイデアをまとめてからストーリーを練っていきたい。

アイデアがあればどんどん出して。

## １周目のダンジョン構造

企画書１では、ダンジョンがゲーム内のあちこちに点在するデザインを提案していた。

１周目では規模の狭さを強調し、２周目もしくはクリア後では対照的に広がりのある世界を見せてプレイヤーを驚かせたいので、１周目では基本的にウィザードリィや世界樹の迷宮のように**１つのダンジョンの最深部と目指す**デザインにしたい。

１つのダンジョンを幹に小規模のサブダンジョンが枝分かれしているイメージ。

## ダンジョンの種類（１周目）

以下は案なので、全部採用するとは限らない。

**●メインダンジョン**

全４階層から成る。

メインダンジョンから各サブダンジョンへ進める。

●トレジャーダンジョン

お宝がいっぱい手に入るサブダンジョン。

狭い部屋にひしめき合うように宝箱が密集している。

宝箱を開けすぎると部屋のヌシが現れ、プレイヤーに襲いかかるかも？

**●トーナメントダンジョン**

敵と連戦し、最後に待ち受ける強敵を倒すとレアなガーディアンが取得できる。

企画書１にある闘技場がこれに当たる。

**●ナイトメアダンジョン**

高難易度のサブダンジョンで、クリアするとレアな装備アイテム等が貰える。

**●ボスダンジョン**

メインダンジョンの階層同士を繋ぐダンジョン、というか部屋。

メインボスが鎮座している。

## ゲーム概要のまとめ

・ダンジョンに潜り、最深部を目指す。

・ＮＰＣを回収？救出？して、拠点を賑やかにする。

・ガーディアン、装備アイテム、ちいさなメダルなど収集要素がいっぱい。

・クリア後のお楽しみはたくさん。