

大項目	中項目	説明
キャラクター設定とイラスト		<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 30%;"> <h3>【ヴェリサリウス】(東ローマ帝国)</h3> <p>“東ローマの剣”</p>  <p>時代最高の天才将軍。ローマに再び、地中海世界の玉座をもたらした。</p> <p> 統率 S 武力 C 知略 AA 陣地適正 後陣 兵科特性 兵 スキル 「フ回」 </p> </div> <div style="width: 30%;"> <h3>【プリンツ・オイゲン】(神聖ローマ帝国)</h3> <p>“ハプスブルクの竜将”</p>  <p>ナポレオンをして「古今七大名将」に数えられた駿将。ヨーロッパ中を駆け抜け、遂に無敗であった。</p> <p> 統率 AA 武力 A 知略 B 陣地適正 翼 兵科特性 騎兵 スキル 「鳥將」 </p> </div> <div style="width: 30%;"> <h3>【士会】(晋)</h3> <p>“不屈の名門”</p>  <p>春秋時代最後にして最強の“晋将”。この男の存在のために、他国は中原に手が出せなかった。</p> <p> 統率 BB 武力 BB 知略 BB 陣地適正 前陣 兵科特性 兵 スキル 「將閥」 </p> </div> </div> <p>(世界観に符合したキャラクターの設定と、そのキャラクターデザインを記載、または別紙で添付してください。)</p>

高知県ソーシャルゲーム企画コンテスト 企画書

企画したゲームの内容について、項目ごとに分かりやすく記載してください。全項目とも必須です。書ききれない場合、概要を記入し、必要があれば別紙で対応してください。その場合、この応募票を含めて最多10ページまでとします。用紙サイズは、A4版限定とします。

大項目	中項目	説明
タイトル		
ジャンル		<h1>収集戦略レースシミュレーション</h1> <p>(育成 カード バトル 恋愛 アクション シューティング など。「バトル系ロールプレイング」などと表現するの可)</p>
想定するターゲット(企画動機)		<h2>“人物”が好きな人</h2> <p>(あるいは“歴史”に興味のある人。 カッコイイキャラクターに興味のある人、 戦略が好きな人)</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"><p>戦国武将等が人気なのは、「現代の人にはない雄々しい魅力」があるからだとすれば、 世界中の武将・英雄たちも人気になれるでしょう (笑)</p></div>

大項目	中項目	説明
ゲーム概要と その魅力	世界観	<p>異星間交流が始まった世界。 そんな世界で流行したのが、“その星の偉人”たちをキャラクターデータ化して戦うゲームだった。 そして誰かが言った —「まあ、どうせ地球とやらのド田舎辺境には…なあ？」— とか、—「ハッ！地球っておい、いねえだろ、誰も？」—とか言った。</p> <p>地球の“名将”たちを率いて勝ちまくれ！！！！</p> <p>(時代背景や環境設定について記載してください。)</p>
	概要	<p>【名将キャラ】を集めて、育て 【ドリームフォース】を編成し、 仲間と協力して数々のイベントを戦え！！</p> <p>(ゲーム内で達成しようとする目的などを記載し、どういったゲーム内容なのか、わかりやすく概要をまとめてください。 また、ゲームを拡大していく要素を記入してください。)</p> <p>※少なくとも半年くらいは遊べるボリューム(奥深さ)が必要です。</p>
	ゲームの魅力	<p>① カッコイイキャラクターたちを集める楽しさ。(名将キャラ) ② それを戦略配備する楽しさ。(ドリームフォース編成) ③ みんなで「攻略」する楽しさ。(進撃レース&資源地争奪戦)</p> <p>(ゲームの独自性や、ユーザーが面白いと感じ夢中になると思われる特徴などを記載してください。)</p>

このゲームの特徴

- ①時間をとらない
- ②高いソーシャル性

最強の軍団を作り上げる！！

またまた作ってもらいませーす♪
たくさん作っておられる所に(*´▽´)

キャラを手に入れて、成長させ、編成して、戦え！！ただし「レース」で！

【名将キャラ】

【ティムール】(ティムール朝モゴル)

“悪魔帝”



【文化圏・中央アジア】

突如として現れ、中央アジアを席卷した怪物。
後の最強国オスマン帝国の繁栄は、この為に100年遅くなる。

この能力で強さが決まる

統率 AA
武力 A
知略 AA

陣地適正 後陣
兵科適正 騎兵
スキル 「カリスマ」

マイラント
【仮想領地】

お金

※育成に必須

育成

部隊ユニット

育成システム

装備アイテム

陣形・戦術

文化アイテム

スキル伝承

ガチャポイント

※【メイショウ進化】
キャラを『進化』させます

進撃レース

レース形式の毎時イベント！ルートを読んで的確な指示を出して踏破せよ！

ルートを読んで先着せよ！

敵との遭遇戦に勝利してポイントを稼ぐ！
寄り道してレアアイテム（文化アイテムなどの）探しも良い！

資源

資源地争奪戦

資源を入手して、領地で「特産品」をつくり皆と貿易！！

戦友と連携して「資源地」をゲットしていく！

獲ったり、守り合ったり、
話し合いながら資源地をゲットしていこう！

【ドリームフォース】編成

名将キャラや部隊ユニットを組み合わせる“最強部隊”を編成する

陸軍
(本隊)



援軍!!!

戦友からのキャラを使える!
※自分は持っていないけど、
戦友が持っているキャラが居ると、
「あの戦術が発動する」といった連携も可能!

海軍 (助政)

左船団 中央船団 右船団
王直 テミストクレス バーンロミューロバーツ

海路をゆけ!

キャラと部隊を【陣形】にマッチさせよ!

「戦術」「陣形」
「相性」「ポジショニング」

政府 (兵站・外交)

軍務大臣 外務大臣 財務大臣
ビスマルク 菅仲 リシュリュー

交渉して、近道しろ!

とにかく、組合せを考えるのが楽しい!!!

ルートを読んで、
進撃ルートを決めよう！
そして指示しておくだけ！

進撃レース

(ロングランアドベンチャーレース)

モデルとなった実際のレースは
“モトジロー・デ・イタリア”や
“レッドブル”から

一か月1レースとして、1レース4ステージで行われる【進撃レース】を戦います。
4ステージでの『合計進撃距離』によって、1レースでの順位が決定します。

目的

☆最強軍団を作り上げるために必要な各種アイテムのゲット！
文化アイテム、装備アイテム、部隊紹介状、キャラ発掘…

【一か月】1レース

【一週】1ステージ

(“1月の進撃レース”)

ナイツ・オブ・グランドクロス

第一週
ファーストステージ

第二週
セカンドステージ

第三週
サードステージ

最後週
ラストステージ

全順位特典

順位特典

順位特典

順位特典

順位特典

※各ステージ毎に、ステージ通過順位特典がある。

バトル！ルート読み！
みんなで協力！

手軽に競争！

(のんびり“裏道”めぐりもアリ☆)

全体像
(サイクル図)

レース特典
獲得ポイントでガチャる!
(レースルート上で直接発見
できる場合もある☆)

ジェネラルガチャ
ユニットガチャ
ウェポンガチャ

準備フェイズ

【名将キャラ】入手
【部隊ユニット】入手 **【装備アイテム】入手**

マイラント
仮想領地

資源から、
【特産品】を作り
貿易収入を得る

★**【特産品】**★
他プレイヤーとの貿易

資源
資源
資源

【名将キャラ】を**成長** 育成システム

キャラ育成に必須

ドリームフォース編成

お金\$

進撃レース(毎時ソーシャルイベント)

簡単な指示だけであとは自動の
お手軽レースモード
※何度も何度もINしなくてよく、
ルートを読んで指示を出しておけば良い

ナイツ・オブ・グランドクロス

全順位特典
成績

毎時イベ毎に様々なレースがある。
順位特典以外にも、
特定ルートでしか入手できないアイテムがある等、
順位を無視した遊び方もできる

裏道でのレアアイテム発見
各種イベントオリジナル連携要素☆
ルート情報交換

資源争奪戦

資源地を争奪していくモード

※基本は攻略であり、対人戦ではない。
「協力して困難に立ち向かうモード」

資源地



資源地



資源地



保有資源地同士で「挟む」と効率的
敵の襲撃から守り合ったり
などの連携要素満載☆

(ソーシャル性) 戦友たちとの連携がキモ!!!

大項目	中項目	説明
ゲーム要素	ソーシャル性	<p>①「大同盟」 (バトル結果が仲間の【士気】を上げるシステム。自分のバトル結果が仲間に、仲間のバトル結果が自分に。貢献できるし、他者の成長できえ喜べる)</p> <p>※基本的には、「仲間との連携、貢献ができるように、戦略的に遊べるイベント」を用意する。</p> <p>(仲間が必要となる、または仲間と連携したくなる要素(仕組み)について、その理由も含めて記載してください。)</p>
	継続性	<p>① 建設的である。 (とにかく、「プレイしていれば強くなれる」ので、マイペースでも続ける気が起きる。続けて行ければこそ皆とイベントなどを楽しめる。)</p> <p>② 時間をとらない。 (レースは自動で行われるので。そして、どんな状況の人にもプレイが続行しやすい。)</p> <p>(毎日、または日に何回もログインしてゲームしたくなるような要素(仕組み)について、その理由も含めて記載してください。)</p>
	課金アイテムと課金ポイント	<p>①「各種ガチャ」 (強くなる為に必須であるし、コレクション性がある) ②「渡河船」 (レースで近道できるアイテム。戦友との連鎖効果などがある。)</p> <p>※一例</p> <p>※ソーシャル性を満たせるアイテム重視! (やはりソーシャルゲームであるので、それに繋がる事が価値。イベントなどで使って皆で盛り上がるようなモノ)</p> <p>(課金アイテム(全てでなくても可)を記入してください。その課金アイテムを使用したい、または必要だと動機付けさせる要素(仕組み)について、その理由も含めて記載してください。)</p>
	オリジナル性	<p>①【進撃レース】</p> <p>※張りつかなくとも、ゲームを続けていけて楽しめるように。</p> <p>(今までのゲームになかったゲームパターンやジャンル、アイテムなどの独自性のある特徴について、その理由も含めて記載してください。)</p>

大項目	中項目	説明
<p>既存のゲームタイトルを用いた、ゲーム企画の説明</p> <p>※必須ではありません ※複数タイトルによる説明可</p>	<p style="text-align: right;">※【進撃レース】のモデルは、“モトジロー・デ・イタリア”や“レッドブルエクスタアルプス”などの実際の長距離レース</p> <p style="text-align: center;">モデルゲームは「ウェブサカ」「100万人の三国志」</p> <p style="text-align: center;">違い、ウェブサカよりも【建設的】で</p> <p style="text-align: center;">100三国志よりも【高ソーシャル的】(連携要素が多い)</p> <p>(企画したゲームのイメージをわかりやすく表現するため、それぞれの構成において、近いイメージを持つゲームタイトルがあれば、具体的なタイトル名を用いて説明してください。)</p> <p>例)○○○○のような線の細い美女モチーフを用いたカードバトルであるが、世界観にあわせて、よりエキゾチックなものとしている。 ボスバトルは、○○○○のようにPvG形式でデッキにNPCカードをとりこむ方式が、イメージに近いものがある。 クエストの演出は・・・</p>	
<p>その他</p>	<p style="text-align: center;">欲しいキャラが出たときに使います。</p> <p style="text-align: center;">皆にカッコつけたい時に使います。</p> <p>あなたは、このゲームに月いくら使いたいと思いますか？ _____円/月</p> <p>主なアイテム課金の内容を記載してください。</p>	

参考事項として、以下にお答えください。

コンテストの主催者としては、募集要項に記載のとおり、入賞作品に選定された際、ゲーム開発に携わっていただくことは原則的には無しとしていますが、実際にゲームを開発するとした企業が開発への協力を要望した場合、

■ストーリーなどの企画に協力できる【 】できない【 】 ■イラストの制作に協力できる【 】できない【 】 ※いずれかに○を入れてください。