

大項目	中項目	説明
キャラクター設定とイラスト	<p>“エンペラーイーグル”</p>  <p>“アシュラオオタカ”</p>  <p>インペリウム・エッグ (卵)</p>  <p>【天空ダービー】最多優勝数を誇る種族にして、鷲たちの王。</p> <p>“夢幻鳥”</p>  <p>「時を翔ける鳥」。 その名のごとく、時空を飛びまわる。</p> <p>鬼玉 (卵)</p>  <p>一日に100万^{km}を飛ぶと言われ、闘争においてはその歴史上一度の敗北も無い。</p> <p>幻卵 (卵)</p> 	<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。

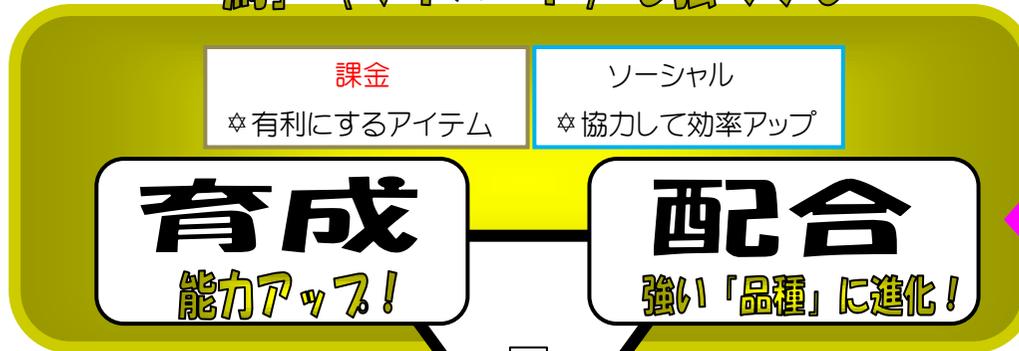
大項目	中項目	説明
タイトル		<p style="text-align: center;">スカイダービー 天空競争</p>
ジャンル		<p style="text-align: center;">育成レースシミュレーション</p> <p>(育成 カード バトル 恋愛 アクション シューティング など。「バトル系ロールプレイング」などと表現するの可)</p>
想定するターゲット(企画動機)		<p style="text-align: center;">“競馬”が好きな人 (“作り上げる”ことが好きで、その“成果”を見るのが好きな人 「育成」好きな人)</p> <p>(性別、年齢層や、通勤層、主婦層などの分類や、車好き、ゴルフ好きなどの趣味嗜好 など)</p> <p>※対象とするユーザーは幅広いものですか？ ※ライトユーザーですか、ヘビーユーザーですか？</p> <p style="text-align: right;">☆ゲームとしてはライトユーザーに向けている ・キャラデザインがライト ・作戦指示をするだけのレース仕様</p>

大項目	中項目	説明
ゲーム概要とその魅力	世界観	<p>—最速を決する競技—【天空競争】</p> <p>繁栄期に入った古代国家。 この戦争の無くなった時代に、身をたてる術として、そして国家の威信を示すものとして、「鳥」たちを競わせるレースが大ムーブメントとなっていた。</p> <p>他者よりも速くて珍しい「品種」を、他者よりもスゴイ「育成コース」を、そして他者をしのぐ名声を!!!</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>“マイバード”を、</p> <p>【育成】し、【配合】し、【レース】させるゲーム</p> <p>そして、都道府県別代表戦「スカイチャンピオン・カーニバル」での衆望をめざす!</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> <p>発展構想</p> <ul style="list-style-type: none"> ・レース数拡大 ・キャラ数拡大 ・黄金を出す!
	ゲームの魅力	<p>①マイバードを強く『進化』させていく面白さ。</p> <p>②レース情報を読み、『作戦』をたてる面白さ。</p> <p>③計画しながらみんなでポイントを稼いでの、ビッグレースに出走が叶う喜びの面白さ。</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>

サイクル図(全体像)

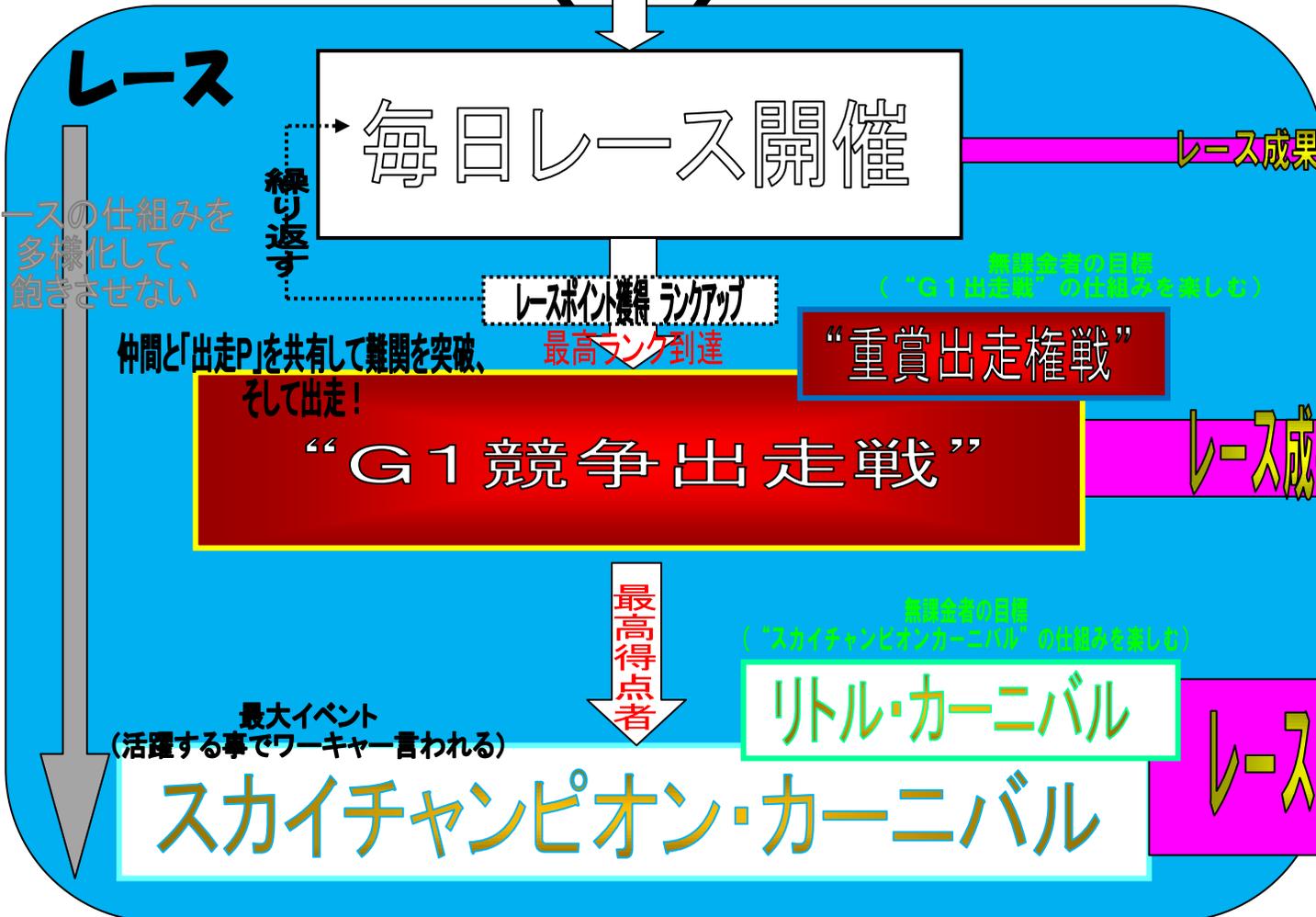
「鳥」(マイバード)を強くする!

【各レース】で活躍するほど強く出来る



★レア種進化に必要な「配合アイテム」
★レアな「調教コース」建設権

成果



レースの仕組みを多様化して、飽きさせない

繰り返す

レースポイント獲得 ランクアップ
最高ランク到達

仲間と「出走P」を共有して難関を突破、そして出走!

“重賞出走権戦”

“G1競争出走戦”

最高得点者

リトル・カーニバル

最大イベント (活躍する事でワーキヤー言われる)

スカイチャンピオン・カーニバル

レース成果(小)

レース成果(中)

レース成果(大)

“強く”なるほど活躍!

「配合」と「育成」

☆ 配合と育成を繰り返して強くしていく。

ソーシャル性
☆ 他プレイヤーのマイバードと協力して、強い品種を生み出していく。

課金ポイント
☆ 「配合アイテム」を使うと、「アビリティ」や「因子」を任意で選択できる。



進化条件がある！

例

品種名 【エンペラーイーグル】

「配合条件」

- ① 両親の競争能力が一定以上。
- ② 両親の何れかが「G1翼皇杯」に出場していること。
- ③ 因子が特定配列であること。

「受け継ぎ」のルール

- ① 「競争能力」は50%ずつ。
 - ② 「アビリティ」はランダム。
 - ③ 「因子」はランダム。
- ※ 両親のステータスが一定の条件を満たすと【進化】が発生。マイバードの“成長率”と“最大値”が変わる。

受け継ぎ！

両親の能力を受け継ぐ

マイバードステータス

競争能力

スピード タフネス

クイック パワー テクニック

この能力で強さが決まる！



「品種」によって「成長率」が大きく変わる！
(一回の「育成」で上がる能力が増大するので、強くなりやすい)

アビリティ

「ドラゴンフライ」「ラストダイブ」

発動させるとレースで効果がある！

因子

速 速 技 力

因子の能力が上がりやすくなる！ (成長率増)

育成

☆「体力」分だけ育成調教ができる。
(体力は時間回復制、課金アイテム回復)

体力値

コラボレーションポイント

育成調教コマンド

上空1000メートルスカイコース

(スピードコース)

育成して強くしろ!

特設フリガードラストコース

(テクニクコース)

太平洋体感コース

(タフネスコース)



台風谷コース

(パワーコース)

課金ポイント

- ・体力回復アイテム
- ・調教コースをレベルアップさせる。
- ・【コラボレーションポイント】を増やす。

ソーシャル性 (協力)

【コラボレーション調教】

・プレイヤーと“同時間帯”に「同じ種類の調教」を行った回数分、
【コラボレーションポイント】が溜り、一定になると【コラボレーション調教】が可能となる。

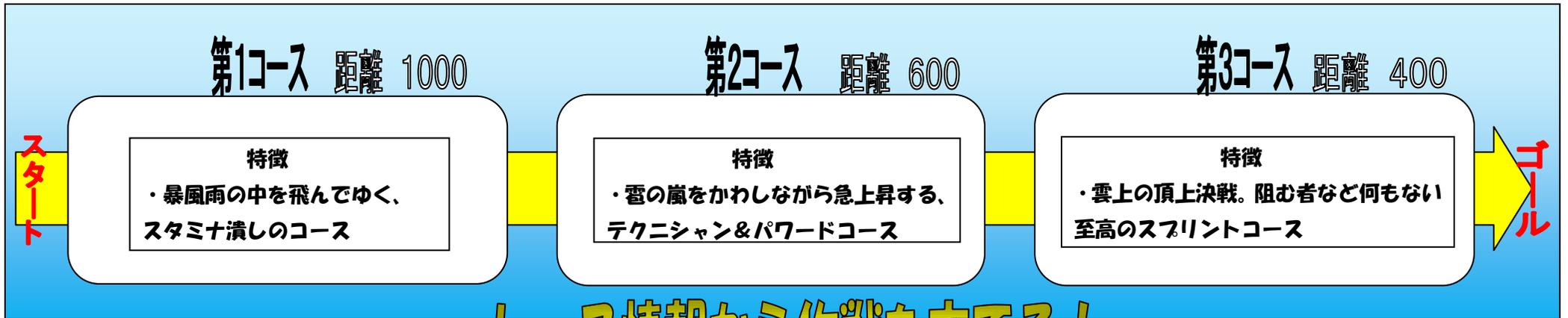
【効果】相手のマイバード能力に応じて、調教がパワーアップする。

出走

☆まず、出走するレースを選択して、「作戦」を指示し、結果を待つ。
戦略戦術思考レース

例

G 1 競争【天空王室主宰翼皇杯】 総距離 2000M



レース情報から作戦を立てろ!

作戦

ペース	「ハイペース」、「ミドルペース」、「ローペース」 からコース毎選択。
位置取り	「上昇(ハイ)」、「中空(ミドル)」、「下降(ロー)」 からコース毎選択。
アビリティ	持っている「アビリティ」発動の有無を コース毎選択。
仕掛け(ダイブ)	最高速で翔ぶ「ダイブモード」発動時期の選択。

イメージする面白さ!

予想して、作戦をきめ、これが的中して勝利する楽しさがある。

※作戦思考例

タフネスのある「鳥」なら、第一コースからハイペースで飛んでいき、暴風雨につよいアビリティも発動させる事で首位に立てる。(と予想)
第二コースでは自分より後ろの鳥を妨害できるアビリティを発動させる事で効果的になる。
第三コースは運任せ。など...

大項目	中項目	説明
ゲーム要素	ソーシャル性	<p>①「コラボ調教」(「同じ時間帯のプレイ仲間」ができる。コレをきっかけにしたコミュ機会増)</p> <p>②「配合」協力(困難な配合条件を、協力によって満たす)</p> <p>③「G1出走戦」でのポイント共有システム(仲間同士のレース結果に“注目”するようになり、「連帯感」、「喜び共有」がうまれる)</p> <p>④「Sチャンピオン・カーニバル」でのチーム戦システム(代表に選ばれる優越、チーム員指名特権、同県プレイヤーたちの期待、そして、自分たちの力を「合体」させようかというワクワク感)</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レース目標が多様(「G1レース」や「Sチャンピオン・カーニバル」などの多くを、対人戦のなかで制覇するのは困難) ※“遊び”のために</p> <p>②ビギナーを支援できる(ビギナーに対して「配合」や「コラボ調教」などで支援できる優越感) ※“コミュニケーション”のために</p> <p>【ログイン理由】レース結果によって、次レース計画を立てる必要がある。(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体力回復アイテム、コラボP回復アイテム、育成コース建設、配合アイテム</p> <p>(これらは“強いマイバード”を入手するのに不可欠である為に課金力がある。そしてこのゲームは強ければ活躍でき、チヤホヤもされるから)</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> <p>【課金持続性】強し続けるには課金アイテム(高効率育成ができる)を使う必要がある。</p>
	オリジナル性	<p>①「スカイチャンピオン・カーニバル」</p> <p>(都道府県別代表戦によって、“対抗心”“貢献心”“向上心”“名誉心”などが強く働きやすくなりゲームモチベーションが上がる)</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>	<h2 style="text-align: center;">モデルゲームは「ダービーダービー」</h2> <p style="text-align: center;">違い、</p> <ul style="list-style-type: none"> ①キャラクター性の高さ。 (これにより、多くのユーザーの“好み”に対応できる) ②「配合」のポテンシャル。 (配合の成果を「進化」という“ハッキリした形”で表わすことの魅力) ③【レース】の面白さ。 (より作戦の立てがいのあるレース戦略) <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>※私は富裕ではないので「課金しまくる」事ができません。 故に、どんなソーシャルゲームでも、「気に入ったモノ」であれば、“月に500円まで”などと決めて使います。</p> <h2 style="text-align: center;">故に、大きなチャンスであればそれなりに。</h2> <p style="text-align: center;">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> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p style="text-align: center; color: red; font-weight: bold;">大きなチャンス</p> <p style="color: red; font-size: small;">・他の条件は満たしてるんだけど、因子がランダムだからな～。 進化させし、じゃあ「配合アイテム」買うかな…</p> <p style="color: blue; font-size: small;">・まだこの人やってそうだし、「コラボ調教」続けて～けど ポイント尽きちゃったよな～、アイテムつかうか～。</p> </div>	

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て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。