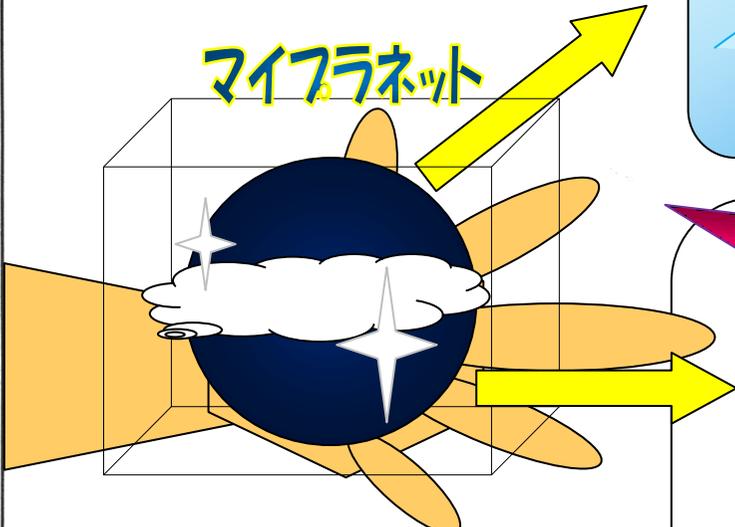
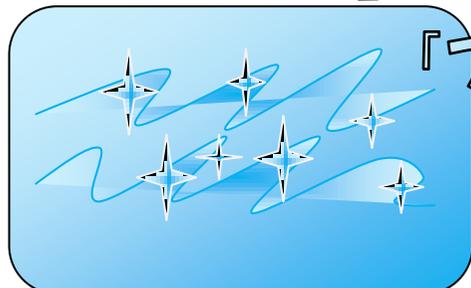


大項目	中項目	説明
キャラクター設定とイラスト		<p data-bbox="1344 367 1792 430">「シーン」(気象現象)</p>  <p data-bbox="1680 462 1993 526">「フリガード」</p>  <p data-bbox="1724 734 2004 821">【幻獣】</p> <p data-bbox="1646 853 1937 917">ハテスシャーク</p> <p data-bbox="1736 1189 1926 1260">翼皇</p> <p data-bbox="593 1276 1892 1308">(世界観に符合したキャラクターの設定と、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		<h1>スターギャラリ</h1>
ジャンル		<h1>アートシミュレーション</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)		<h1>大自然に癒されたい人</h1> <p>☆ゲームとしてはライトユーザーに向けている ・基本は「星を愛でる」のみなので</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>

大項目	中項目	説明
ゲーム概要と その魅力	世界観	<p style="text-align: center;">—自分だけの“星”を。— 流星が絶えることのない空を。 オーロラ色の竜たちが、海を彩るその様を。 そんな世界が広がるじぶんだけの“星”を、創ってみたくはないか？</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 style="text-align: center;">【星】をつかって、【幻獣】を入手し、【コンテスト】に出る! いろんな環境をもった“星”の中を幻獣たちが動き回る!!!</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 style="text-align: center;">①「画面」で“遊べる”感覚のおもしろさ! (【気象現象】)</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>

【環境】をつくる

原初の荒野

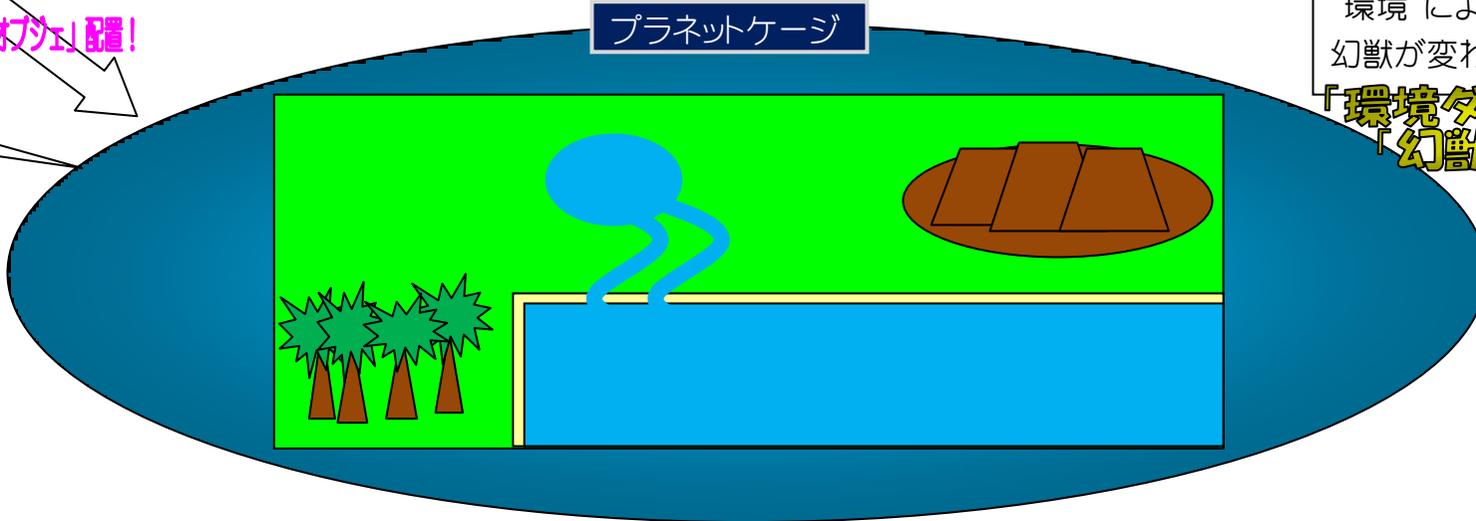
「自然オブジェ」配置!

箱庭タイプ

☆「自然オブジェ」を配置して、“環境レベルを上げる。”
※クエストで入手するPを使って「自然オブジェ」を配置

プラネットケージ

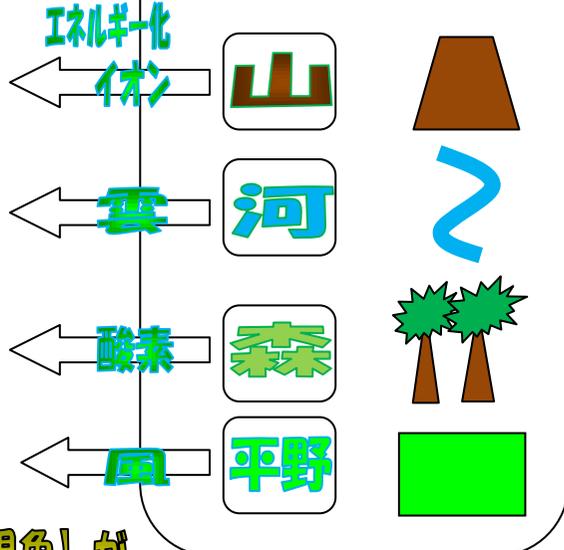
※環境レベル
“環境”によって配置(生息)できる
幻獣が変わる。
「環境ダンジョン」の種類
「幻獣」の生息条件



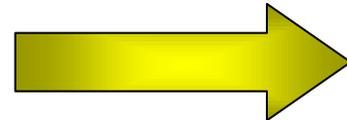
気候

空気
湿度
気温
気圧
大気

自然オブジェ



環境レベルアップ!



オブジェを配置するだけ

環境レベル

海レベル	大海原	レベル10
山レベル	山脈	レベル6
河レベル	大河	レベル7
森レベル	大森林	レベル9
平野レベル	草原	レベル5
湿地レベル	ジメ池	レベル2

気候

空気 良 湿度 低
気温 普 大気 良

“環境レベル”の組み合わせによって、
さまざまな環境(ダンジョン)がうまれる!

【気象現象】が
起こせるエネルギー!? ※後に説明

環境ダンジョン “次元沼”

環境ダンジョン “シャイニングマウンテン”

【幻獣】を入手する(原種)

☆環境レベルに応じた「環境ダンジョン」が出現！このダンジョンにクエストに行って【幻獣】を入手。

「環境ダンジョン」によって出現する「幻獣」は違う！

【早押しハントゲーム】

制限時間内に幻獣の“行動”に合った選択をとって、幻獣の体力を0にすると成功

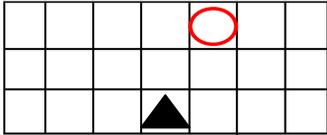
探索パート

※幻獣の足跡パターンがランダムで表示

例・幻獣は、「右へ」行ったあと「上に」ジャンプした！！

と表示されたら、その場所を答える。

※仮想盤



幻獣発見！

捕獲パート

※幻獣の行動パターンがランダムで表示

例・幻獣は、「ハイテンション」で「無警戒」だ！！！！

と表示されたら、これらの行動に合った「ハンターアイテム」をつかう。(例文だと二回)



ハンターアイテム

ドラッグ 袋

スリーフガン 麻醉銃

フェイクフード 擬餌え

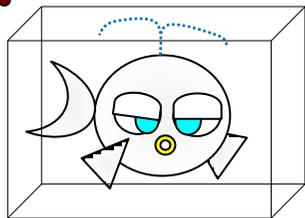
ネット 罠

※特性！
環境に「影響」を
あたえることも！？

幻獣

マロシランク

大真珠くじら



ビジュアル

雄大さ 1
壮麗さ 6
愛らしさ 10
珍妙さ 10

ベストシーン

【豪滝】
【大海】

カテゴリー

海獣

生息環境

海レベル 「大海原」
湿地レベル 「大湿原」

ゲット！

「見てて楽しい画面作り」!!!

“幻獣”によって、
環境が生まれることも!

プラネットケージ

いろいろな事が
「起こせる」!
「起る」!

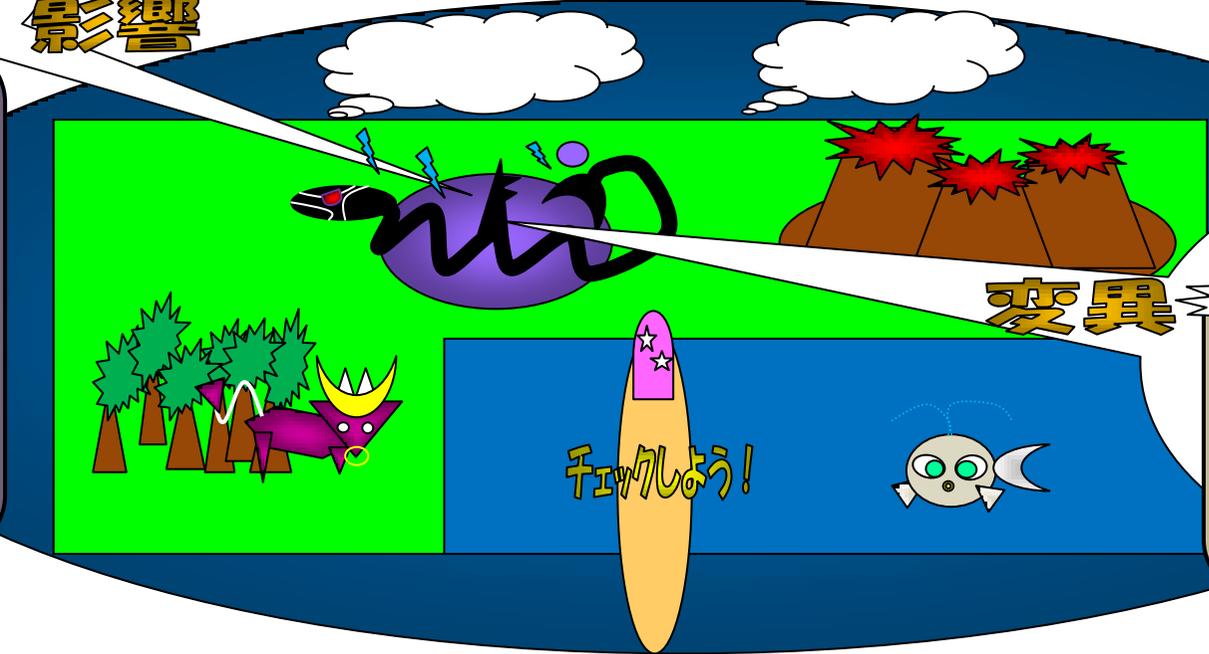
環境ダンジョン

影響

“アビスホール”

全ての生き物に活力を
与える最大級ウェットラ
ンドにして、一切を呑み込
む悪魔の大沼。

それ自体が引力を持つ
かのごとくにあらゆる生
物を引きこんでゆくが、
壮大なスケールの前には
何もかもが美しい。



変異

“環境”によって、
幻獣が【変異】する!

ゴッドラック 【ハネスシャーク】
地底に盤居する「冥界のヌシ」。
到底人間が立ち並べる存在ではない
最高生命体。
※【アビスホール】という
超自然にしか誕生しない

「画面」をチェック (タッチ、クリック) して感覚的にあそぶ!

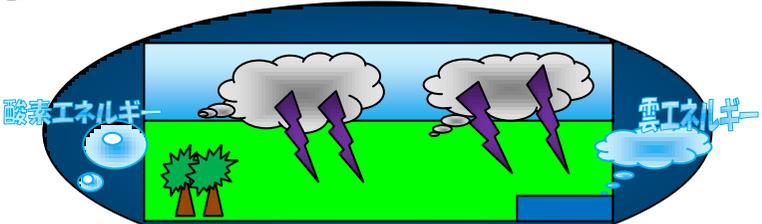
環境からのエネルギーで「気象現象」をおこして、「シーン」をゲット!!!

みんなの星を集めて多量の“エネルギー”を放出させるときは圧巻の爽快感!

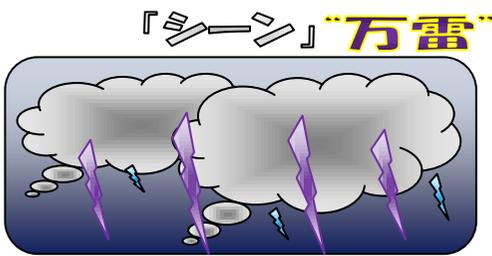
① 「自然オブジェ」から“エネルギー”をだす!



② 一定の“エネルギー”が充満すると…「気象現象」が発生!



③ (消えてしまいうまゝに) 「シーン」としてゲットする!



※「施設」から、お金や資源を入手する様に。

芸術点を競う！

プラコレ (プラネットコレクション)

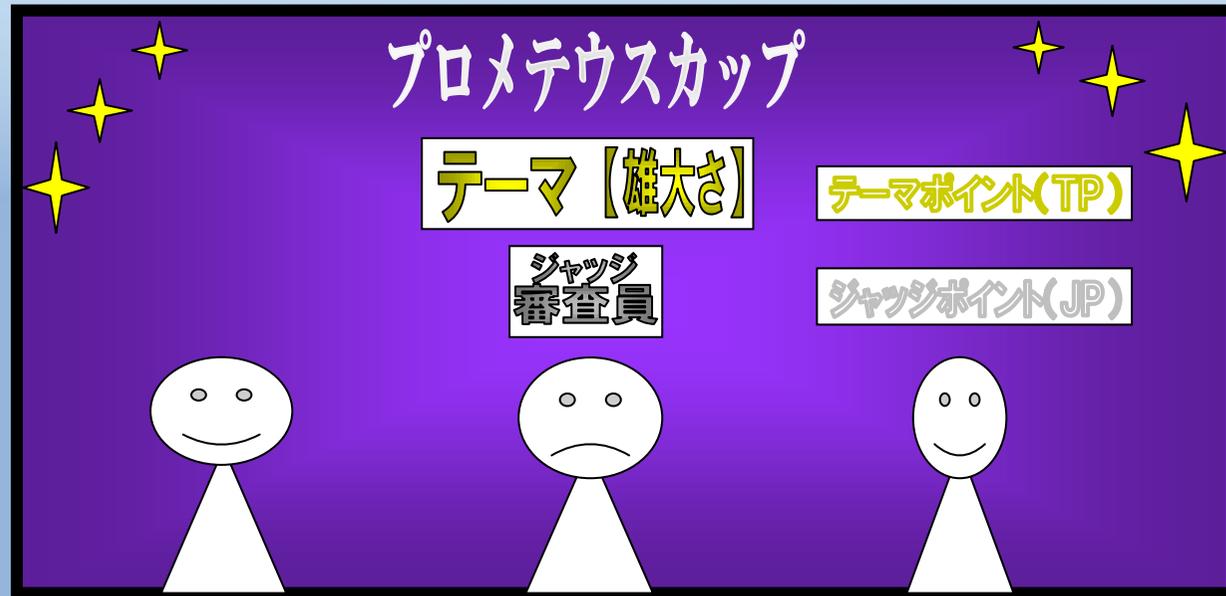
☆自分の星の“芸術点”を競う大会。
「シングルマッチ」と
「チーム・ザ・ルネッサンス」がある。

テーマ

競う要素。

ジャッジ 審査員

要素の好みがあり、テーマ外の要素が得点対象。



テーマポイント

+

ジャッジポイント

+

【生物】の組み合わせによって発生する“コンボ”が左右する！

例

コンボ
“百火繚乱”



プラネットケージ

鳳凰

フェニックス

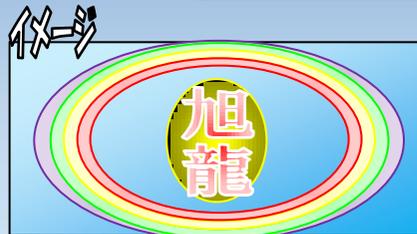
朱雀

“幻獣”と「シーン」
とをあわせて一作品となる。

幻獣
【旭龍】

+

シーン
【虹空】



大会評価点

大項目	中項目	説明
	ソーシャル性	<p>①【スターフォーミング】 (プレイヤー同士の“星”を影響させ合う事で、環境が創れる。協力して“自分たちだけの”星環境がうまれる)</p> <p>②【幻獣移住】 (自分の「幻獣」を、他Pの「星」に一時生息させられる。幻獣によって環境が変わり、特殊なダンジョンがうまれるチャンス大)</p> <p>③【協力ハンティング】 「ハント(狩り)パート」で協力できる。当然、連帯感、貢献心が刺激される。</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>
ゲーム要素	継続性	<p>①建設性 ※とにかく、「少しずつでも続けていれば必ず成果になる」という建設性。どういうプレイスタイルでもゲームを楽しめるので続けやすい。</p> <p>②時間をとらない ※とにかく、「時間や意識を圧迫しない」という事によって、ゲーム自体に飽きて意欲が高くなくとも、「友達との刺激を愉しむ為に続ける」ことがしやすい。</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【「匠の」ハンターアイテム】各種 (通常より「幻獣」のゲットが有利になるアイテム。レアな幻獣が出現すれば使いたくなる。 ※ただし、全く“失敗”してはならない。使った分は「何かしら残らない」と駄目である)</p> <p>※課金は「中間層(軽課金ユーザー)」を対象に絞る!</p> <p>(全く無駄になってしまう課金はしない、仲間からも感謝されるようなアイテムを最重視したい。)</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>ソーシャルゲームなので、ソーシャル性を満たすアイテムを重視したい</p>
	オリジナル性	<p>①画面で“直感的”に楽しめるづくり。 (【気象現象】をおこす時)</p> <p>(ただ単に「施設」から、数値の上で資源やらおカネが入っている、というだけでは解りづらく実感が湧きにくい。それが「反応がある」を感覚的、視覚的にすることで“誰にでも楽しめる”)</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>		<p style="text-align: center;">「画面に触れる感覚で楽しませる」という部分は 「シムシティ」「エアポートシティ」などのものがモデル ※「施設」へのアクションに“面白み”があるなどの工夫。</p> <p style="text-align: center;">※しかし本作は“この部分”に照準を当てて、“この部分”を中心にパワーアップしたものである。</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>欲しい幻獣が出れば使う ※環境ダンジョンで、時にレア幻獣が出現するので、それを確保する為に</p> <p>起こしたい「気象現象」があれば使う ※「複数人の星のエネルギーを使っても起こせないモノ」がある。 そういう時はエネルギー産出量を回復するアイテムを使う</p> <p style="text-align: center;">欲しいアイテムが出れば使います。 ※そういうつくりになっている為</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。