



ゲーム総合学科
ゲームライター専攻
1年 栗原響生

ゲームジャンル： 音楽RPG
対応ハード： iOS,Android
プレイ人数： 1人
ターゲット： 音楽好きな人
世界観重視な人

目次

- 音楽の失われた世界で音楽で戦う!?
- 音楽を奏でるA
- 曲ごとに変わるバトルスタイル!
- 敵のゲージを増やすと勝ち!?
- バトルシステムに音楽を
- 音ゲーをプレイして必殺技を決める!
- フィールドアクションも音楽で

音楽の失われた世界で音楽で戦う!?

第3次世界大戦が起こり戦争に必要なのないものは失われた。

音楽もその一つだった。

しかし、

多くの趣味が失われた人間たちの感情はなくなり、

心は荒んでいった。

荒んだ心(ワイルドハート)は具現化し暴走した。

ネットで音楽を聴く事が出来なくなった今、密にCDとして音楽を隠してきたメカニック長月浩は戦争で使われたAI達に

プレイヤー機能を搭載しワイルドハートと戦わせる。



音楽を奏でる AI

AI達にはそれぞれ得意な音楽ジャンルがある

得意ジャンル クラシック



得意ジャンル バンド



曲ごとに変わるバトルスタイル！

ガチャでは棚からCDを取り出す演出があり、
同じキャラクターの曲でも曲ごとに衣装や戦闘スタイルが変わる
時には楽器が変化することで戦闘スタイルが大きく変わることも

クラシック + フルート



クラシック + チェロ



敵のゲージを増やすと勝ち!?

戦いの目的は敵を倒すことではなく、荒んだ心を元に戻すこと
HPゲージはなく、敵の心がゲージとして視認できる



ゲージが少ないほど
心が荒んでいる状態



音楽(スキル)を当てると
ゲージが増えてゆく



ゲージが最大になると
荒んだ心は元に戻り
ゲージのマークのヒビも消滅
心は持ち主のもとへ戻る

バトルシステムに音楽を

バフ・デバフの段階を**音楽記号**で表現

バフはフォルテ

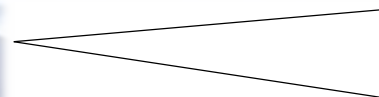
f *mf* *ff*

デバフはピアノ

p *mp* *pp*

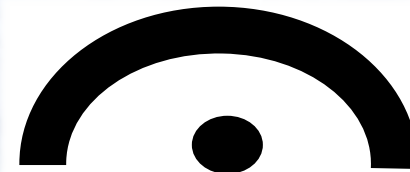
音楽記号をモチーフにした**特殊バフ**

クレシェンド



ターンが経過するごとに
効果量が上がるバフ。

フェルマータ



バフの効果ターン数を延長するバフ

音ゲーをプレイして必殺技を決める！

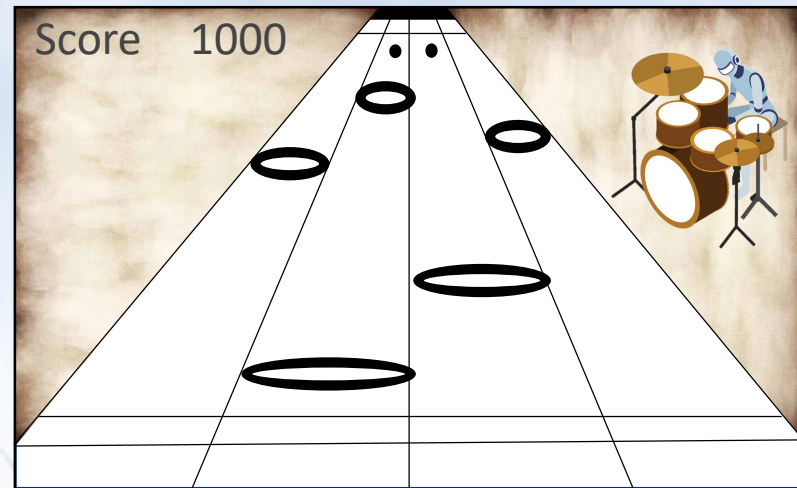
ターン経過でゲージが貯まり
必殺技が打てるようになる。



必殺技を使うと**五線譜**が出現！
そのキャラの曲のサビを使った
リズムゲームが始まる！



音ゲーの後に**必殺技が発動**
音ゲーのスコアによって威力や回復量など
その技の**効果量が変わる！**



トゥオーノ・リムショット



フィールドアクションも音楽で

アリア・ステップ

ダンジョンの**高度は音階**で表示され、キャラの持っている曲の音域内であれば空気で**段差を作りだす**ことが出来る廃墟の壊れた道などをつなぐのに使う。

アリア・ファンタジア

ダンジョン内で**障害物**など困ったことがあれば空気を使って**歌詞に応じたもの**を作り出せる例)

「燃え上れ」のような歌詞があれば**火**を作り出し障害物の木を**燃やせる**



低レアリティでも複数キャラ集まれば全て対応できるように
高レアリティならば1人で多くの障害に対応できるようになる