

デジタルコンテンツ  
企画書 1

5410058 豊田裕也  
5410062 長谷川文  
5411478 藤代健吾  
5411070 別所一洸  
5412808 逸見優聡

○ゲームジャンル

RPG

○代表作

RPG：ドラゴンクエストシリーズ

ファイナルファンタジーシリーズ

サガシリーズ



○RPG 作品の良いところ

・世界観

シューティング、アクション、格闘ゲームに比べるとストーリーが充実していて主人公になりきって、壮大に設定された世界を冒険できるものが多い。

・敵と戦って勝利する面白さ

戦闘がコマンドの選択によって行われるので、アクション、シューティング、格闘ゲームに必要な、素早く動く敵を狙って攻撃をする、複雑なコマンド入力が必要なくじっくりと戦闘を楽しめる。

・ドラゴンクエスト I

ボタンは上下左右4つの移動ボタンと決定キャンセルの2つメニューボタンの1つ系7コで移動とコマンド選択を行い、冒険、戦い、調べもの等ができる。多くのRPGがこのシステムを基にしている。



・ファイナルファンタジーII



ドラゴンクエストと比べ戦闘システムに「横画面にする」「行動タイミングがこターン制（敵、自分交互）でなくそれぞれのキャラの時間で行う」など工夫を加え戦闘に臨場感を出している。

### ○RPG 作品の悪いところ

- ・RPG は基本的にクリアまで長時間(20 時間以上かかるものは 80 時間以上など)かかるものであるため、それを楽しめる人もいるが途中で投げ出してしまう人も多い。気軽にはできないなどがあげられる。

- ・主人公をゲームクリアできる能力にするためのレベル上げが時間がかかるかつ単調で飽きやすいなどがある。

### ○作成予定のゲーム

- ・ゲームタイトル

フジシロクエスト

- ・ゲーム説明

主人公の勇者(フジ)が魔王を倒すゲーム。

主人公のタイプを選択し、成長させて魔王を倒す。

### ○工夫点

- ・主人公のタイプを選択することによって、レベルアップによる成長ステータスが自動的に決定。

⇒これによりステータス分配の手間が省ける。

⇒成長速度をもとのゲームより大きくして成長を実感しやすくかつ魔王にはやく到達できるようにする。

- ・操作をシンプル化に統一

⇒キー操作を必要最低限にし、誰でも手軽に楽しめるゲームを目標とする。

○登場キャラクター

・フジシロ（勇者）

今作の主人公。魔王を倒すために孤軍奮闘する。

プレイヤーが選択する成長タイプによって、ステータスが変化する。

成長タイプ	HP	MP	攻撃力	防御力
攻撃タイプ	☆☆☆	☆	☆☆☆☆☆	☆☆
防御タイプ	☆☆☆	☆☆☆	☆☆	☆☆☆☆☆
魔法タイプ	☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	☆☆☆
体力タイプ	☆☆☆☆☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆

・魔王・・・主人公がある目的の為に倒すべき相手。