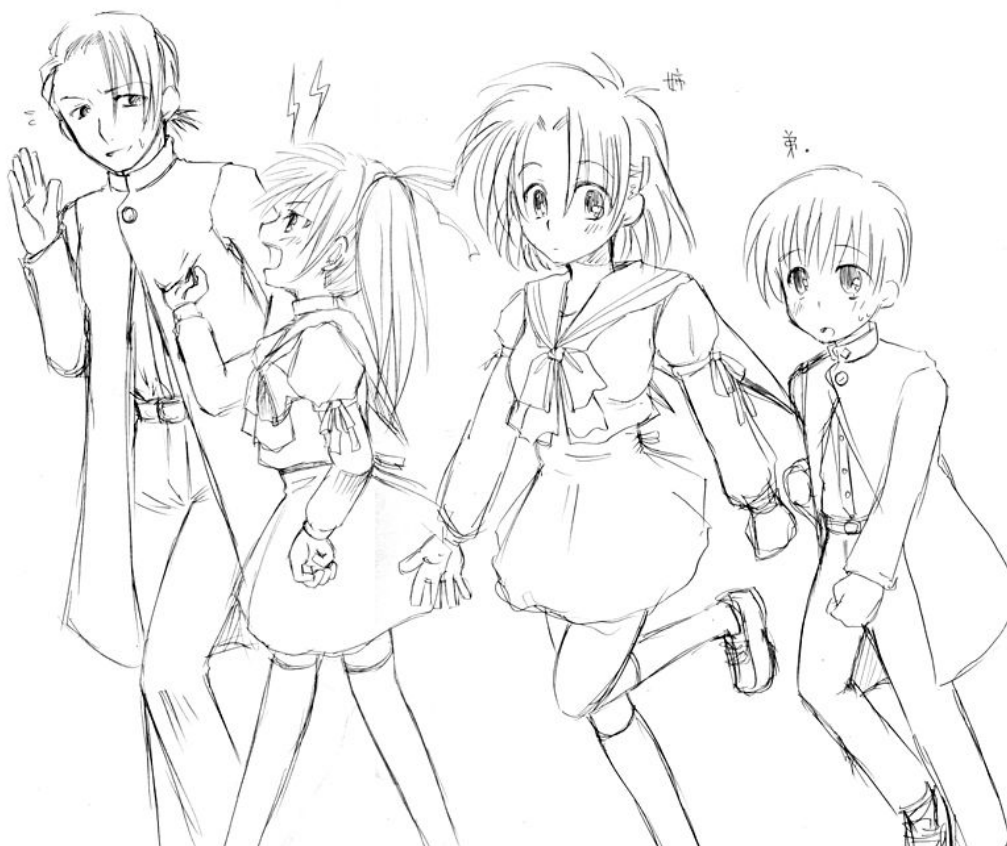


仰げば 尊し！

(仮)



遊びたいように遊ぶ RPG !

騎士や魔導士を育成する学校を舞台に、出会いと別れを
繰り返す青春の**一期一会 RPG**

偶然と必然が生み出す、あなただけの物語。

企画 エントリーナンバー：2451

山中 洋一

1. 企画意図

「ここより先は**攻略本に載ってないから進めない**」

友人との会話の中での、こんなセリフが発端でした。

「**攻略本通りに遊ばせるようなゲームは嫌だ！**」

「**友人同士で『どこまで進んだ？』ではなく、『こうやって遊んだ』と語り合えるゲームを作りたい！**」

そこで考えたのが

**好きなように遊んでその結果がちゃんとでる。
プレイヤーだけの物語が動くゲームシステム。**

攻略本通りではなく「プレイヤーが動く事でその**プレイヤーだけの物語**が動く」ゲームシステムです。

NEXT PAGE>>

2. ゲーム概要

出会いと別れ、成長をシステム化する。

舞台は優秀な騎士や魔導士を育成する学校

プレイヤーはその教師となります。

教師は「ゼミ」を呼ばれるチームとして数人の生徒達をまとめます。

そこでプレイヤーは――

毎年夏に開かれる、騎士や魔導士の卵たちがその力を競い合う「全国大会」で、自らのゼミの優勝を目指します。

当然優勝を狙うには生徒たちを鍛え、よりよい状態で大会に臨まなければなりません。

①生徒にトレーニングを積ませる。

②ゼミ費を使ってスキルや魔法の開発を指示する。

③生徒間の問題（衝突、恋愛など）を解決する。

といった事をこなしながら、年に一回の全国大会優勝を目指します。

そして、このゲームの一番の特徴は……

NEXT PAGE>>

多彩な物語を生み出すための 独自のキャラクターシステム！

物語が勝手に生まれる！？

偶然の出会いが誰も知らない物語を生み出す！

ゲームの中心とも言える生徒たちに

決まったキャラクターは1人もいません。

生徒との出会い

生徒は毎年四月に以下の要領で**ランダムに生成**され、新入生となります。

最初に「**性格**」「**性別**」が生成され、それを元に「**輪郭**」「**髪型**」「**瞳**」「**アクセサリ**」など各パーツ、色を**自動的に組み合わせ**ます。



ちょっとキツイ性格ならつり目になるとか



真面目な性格だとメガネがプラスされたい



この後「性格」に合わせて「能力」が決定。最後に「名前」もランダムで決定します。

しかしこうして生成された新入生すべてが自分のゼミに入るわけではありません。
能力が優秀な生徒は他のゼミでも欲しがります。

同じ学校のゼミ同士で、新入生の勧誘合戦勃発です！

NEXT PAGE>>

新入生は「新入生名簿」に載り、プレイヤーは欲しい新入生を選択して自分のゼミに勧誘することができます。



新入生勧誘シーンイメージ

優秀な成績を残している。

強い先輩がいる。

など**魅力あるゼミ**ならば生徒は喜んで入ってくれますが、そうでないと勧誘を断られてしまいます。

新入生の選択基準も、ただ単純に能力の高い生徒を選ぶというだけでなく、容姿や性別、性格だけで生徒を選んで**自分好みのゼミにしていくなじみ**があります。

「個人の強さが全て！ 実力至上主義ゼミ」「**男子禁制！ 女の子のみのゼミ**」
「**屈強な男だけの硬派ゼミ**」「**メガネっこオンリーゼミ**」

などなど

プレイヤーの目標や目的に合わせて、新入生を勧誘できるので遊び方はどんどん広がります。

ゲームの流れをまとめてみます。

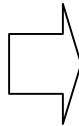
NEXT PAGE>>

～ゲームの簡単な流れ～

①生徒を鍛える！

大会に向けて力を付けさせる！

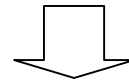
トレーニングや練習試合、町の人
の依頼などをこなしながら生徒
たちを鍛えます。



②悩みを聞く！

恋愛や将来。若者には悩みがいっぱい！

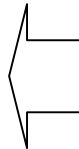
生徒には「性別」「性格」がある
ので生徒同士で衝突や恋愛も発
生します。
相談に乗ってあげて大会でいつ
も以上の力を発揮させましょう。



③全国大会に出場！

年に一度、負けたら終り

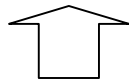
日頃の練習の成果を発揮して、好
成績を目指します。
ここで優勝する事がゲームの当
面の目標です。



④卒業です。

出会いもあれば別れもあります

どんな生徒も学校にいられるの
は三年間。
生徒本人は残れませんが魔法や
技術、スキルは受け継がれていき
ます。



そのほかの基本的な部分の仕様

①ゲームは一週間単位で進行し、12ヶ月×4週＝48週で一年が経過します。

②ゼミに入ってくれる新入生がいる限り、原則としてゲームオーバーはありません。

③練習や大会で生徒にムリをさせると怪我をしてしまい、数週間は練習や大会に参加することが出来なくなってしまいます。

④生徒の悩み相談を怠ったりしたり、ひどい怪我をさせてしまうと生徒はゼミを辞めてしまう場合があります。

当面の目標は「全国大会の優勝」ですが、もちろんこれが全てではありません。

NEXT PAGE>>

記録を塗り替える！ 歴史を築く！

「おまけ」じゃない、やり込み要素！

目標である「全国大会」以外にも公式大会は存在します。

三月の「春のセンバツ大会」

五月の「春季新人戦」

九月の「秋季新人戦」

などです。

これらの大会には

- ・ KOキング (最も敵選手を倒した選手)
- ・ ダメージキング (与ダメージが最も多い選手)
- ・ フェアプレー賞 (与オーバーダメージが最も少ない選手)
- ・ MVP (総合的に大会中最も優秀だった選手)

といった各個人タイトルが用意され、ゲームの当面の目標である「全国制覇」以外にもこれらの**タイトルの獲得や記録更新**も遊べる要素となっています。

誰も破れないような大記録を作るのもゲームの楽しみ方の一つです。

さらに**対戦モードを搭載**することで、より長く楽しめるようになるでしょう。

3. まとめ

「今年入ってきた女の子はみんな可愛い！」

「卒業しちゃうけど、この魔法は後輩のために」

「先輩達が勝てなかった学校に勝てた！」

偶然出会ったキャラクターたちが物語を紡ぎ、記録を塗り替え、歴史を作っていく。

「何回でも、新鮮な気持ちで何かを積み上げられる感覚」

をプレイヤーに味わって欲しい。

そんな思いを込めて企画したのがこの「**仰げば尊し（仮）**」です。

イメージイラスト協力 青桐リンカ(あおぎり りんか)様

サイト URL <http://mama-kira.com/>

企画 エントリーナンバー：2451 山中 洋一