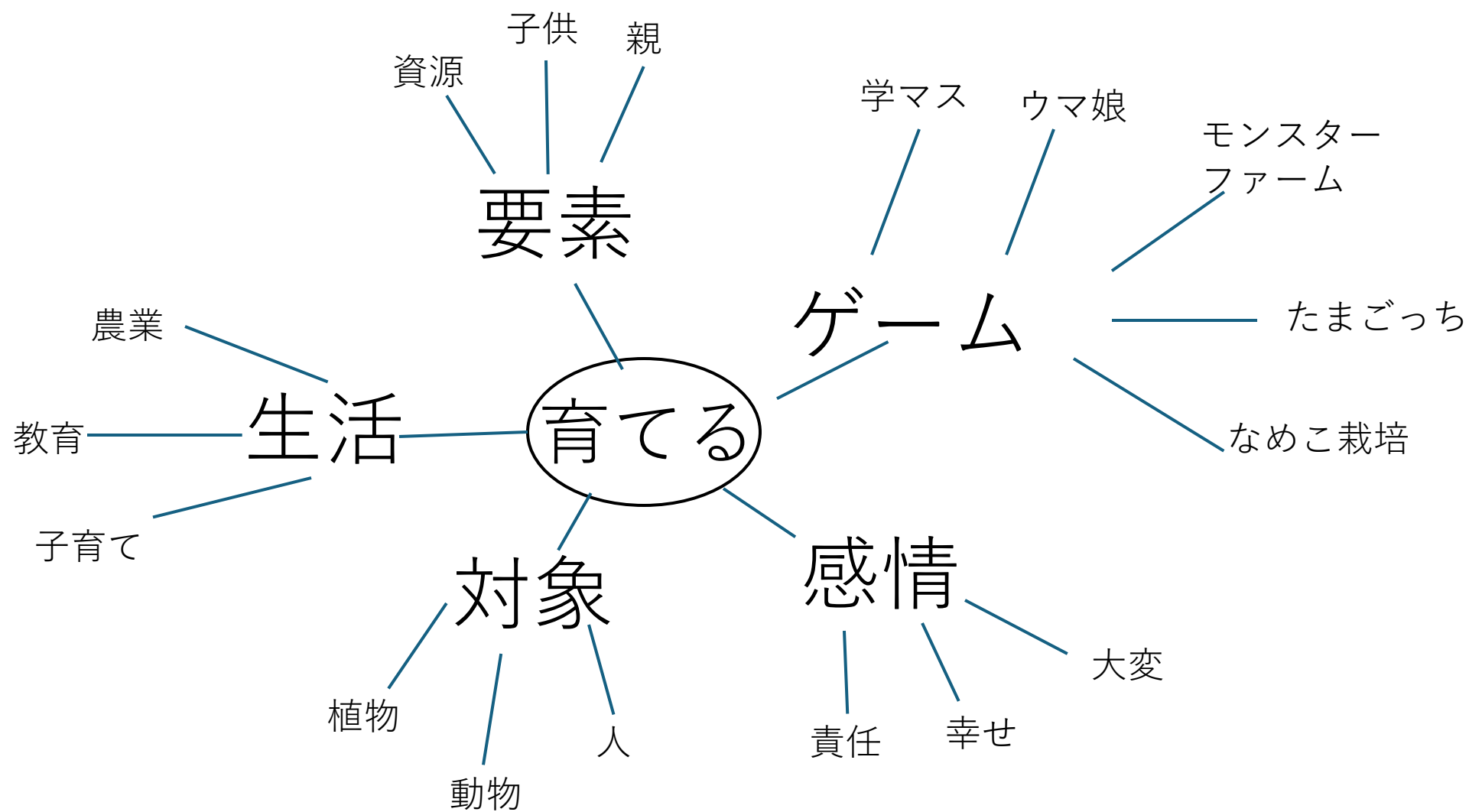


・ 歩く ・ 走る ・ 飛ぶ ・ 滑る ・ 買う
・ 売る ・ 探す ・ 育てる ・ 見る ・ 隠れる
・ 逃げる ・ 追いかける ・ 笑う ・ 泣く ・ 怒る
・ 喜ぶ ・ 悲しむ ・ 投げる ・ 打つ ・ 泳ぐ



育てる

Ice link

ターゲット

- ・ 漫画メダリストにハマっていて、フィギュアスケートに興味を持っているがいまいちルールがわからなくてリアルで見れていない人。
- ・ 自分はスケートはできないが、コーチになり生徒を育てて最高の選手にしたいと思っている高校1年生～2年生

コンセプト

プレイヤーがコーチとなり生徒を育てていく育成ゲーム

共に成長することができ、育成してきた選手が最後にどんな演技をするのかというわくわく感、成功した時の達成感を感じることのできる

プラットフォーム

- ・スマートフォン
- ・PC



プレイ人数

1人

プレイ時間

20分～30分

遊び方

育成キャラ、メモリアルカードを選ぶ



毎ターン行動を選択してキャラのステータスを上げていく
(基本レッスン・特別レッスン・ハッピーが入れ替わる)
ターン終了時にキャラストーリーやイベントが起こる



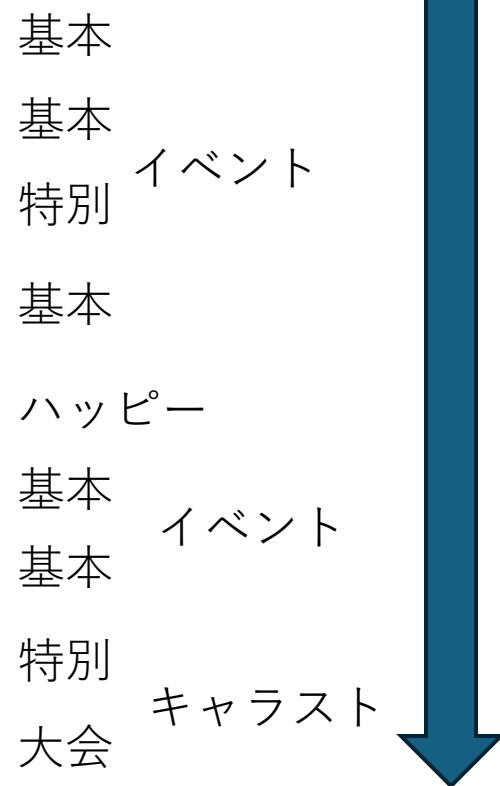
大会に育成したキャラを出場させ、1位を目指す。
(大会は目標ラインがありそれを越えれば、育成成功
目標ラインを越えることができなかったら育成失敗)



育成したキャラがショートプログラムを披露してくれる
(育成したキャラのステータスによって構成が変わる)



育成したキャラがメモリアルカードに変わる



メモリアルカード

最後に見れる
プログラムのベスト
写真が写る

	4Lz 
	Phy30UP SP2つ獲得 体力上限 3 UP

ゲーム開始に
メモリアルに写っている
エレメンツを獲得できる

ゲーム開始時に
メモリアルに写っている
バフを3つ獲得する

ゲーム画面

育成画面

①
大会まで
5週

②

♥ 26/30

③
P 3

④

⑤
A
860
/1200
Phy
レッスン

B⁺
640
/1200
Tech
レッスン

D
240
/1200
Art
レッスン

⑥
休み

⑦

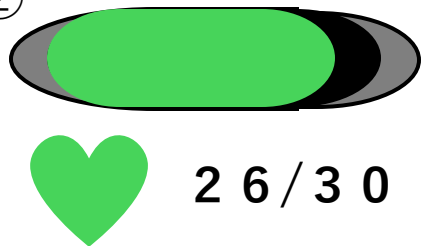
⑧

①

大会まで
5週

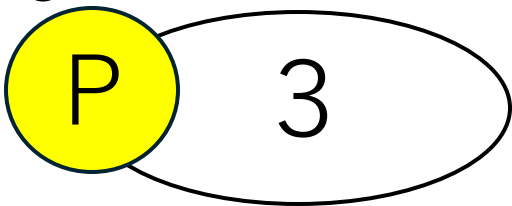
育成期間… 目標の大会までの残りの日数が分かる。

②



体力… ステータスを上げる時や特別レッスンの際に使用される。
体力が少ないとレッスンの成功確率が減少する。

③



スターポイント… 特別レッスンやお出かけの時に使用する。
レッスンやイベントをする事でもらえる。

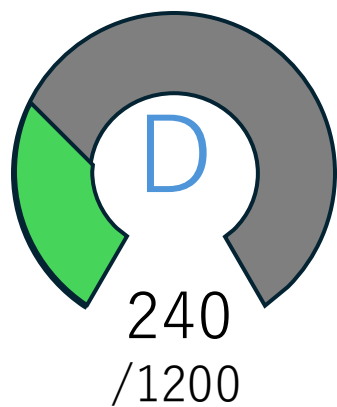
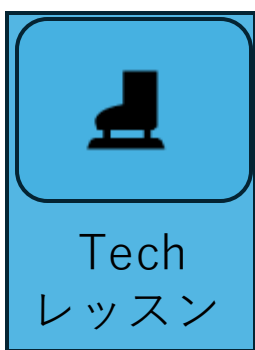
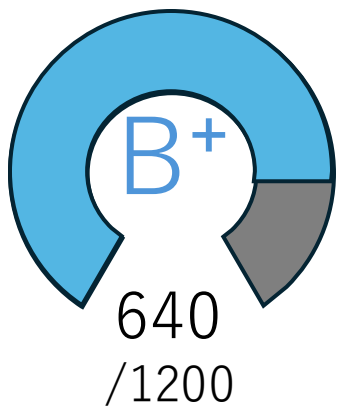
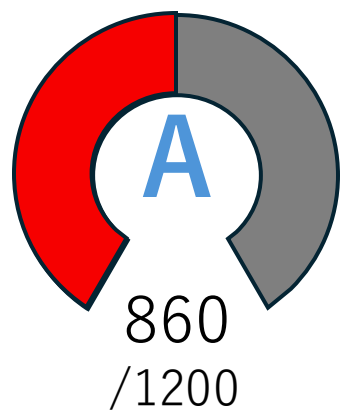
④



体調… 育成キャラの体調を表していて全部で5段階ある。
体調が良いとステータス上昇量や技の成功率が上がる。
低いと逆の効果になる。

⑤ ステータス
レッスンメニュー

...現在のステータスを表している。
下の箱を押すことでターンを消費して、ステータスを上げることができる。



基本レッスン

フィジカル (Phy) ... エレメンツの消費体力

テクニック (Tech) ... エレメンツの成功率

アーティスティック (Art) ... エレメンツの追加点

特別レッスン

エレメンツ
レッスン ... スターポイントを消費してエレメンツのレベルを上げることができる。

強化レッスン ... 体力を消費して、育成に役立つバフを得ることができる。

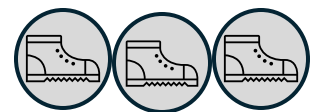
ハッピー

お出かけ ... スターポイントを消費して回復＋エレメンツ強化を得られる。

仕送り... 体力回復＋育成アイテム＋体調（＋１）

休み ... 体力回復＋体調（＋２）

⑦



アイテム欄 ... 手に入れたアイテムを保持しておける。
最大三つ

⑧



メニューボタン ... タイトル画面に戻ったり、リトライを選択できる。
今持っているエレメンツカードを確認できる。
イベントなどで発生した会話を見ることができる

エレメンツ（技）種類

JP



4 A



SP



USp



ST



StSq



4 回転アクセル



Lv



成功率

55%

基礎点

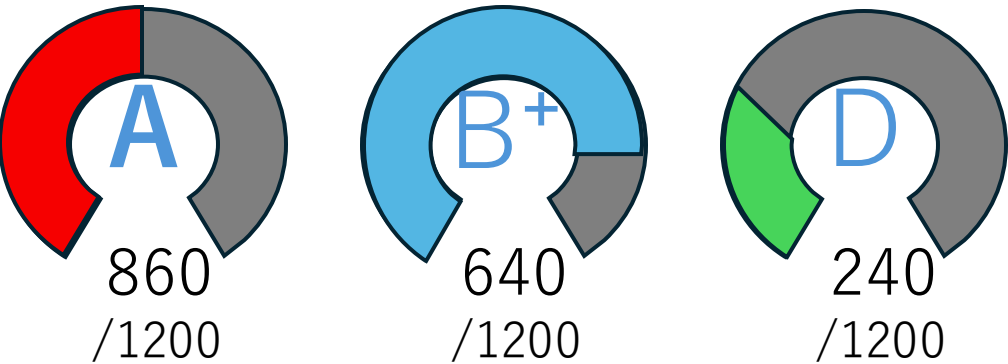
12.5

消費スタミナ

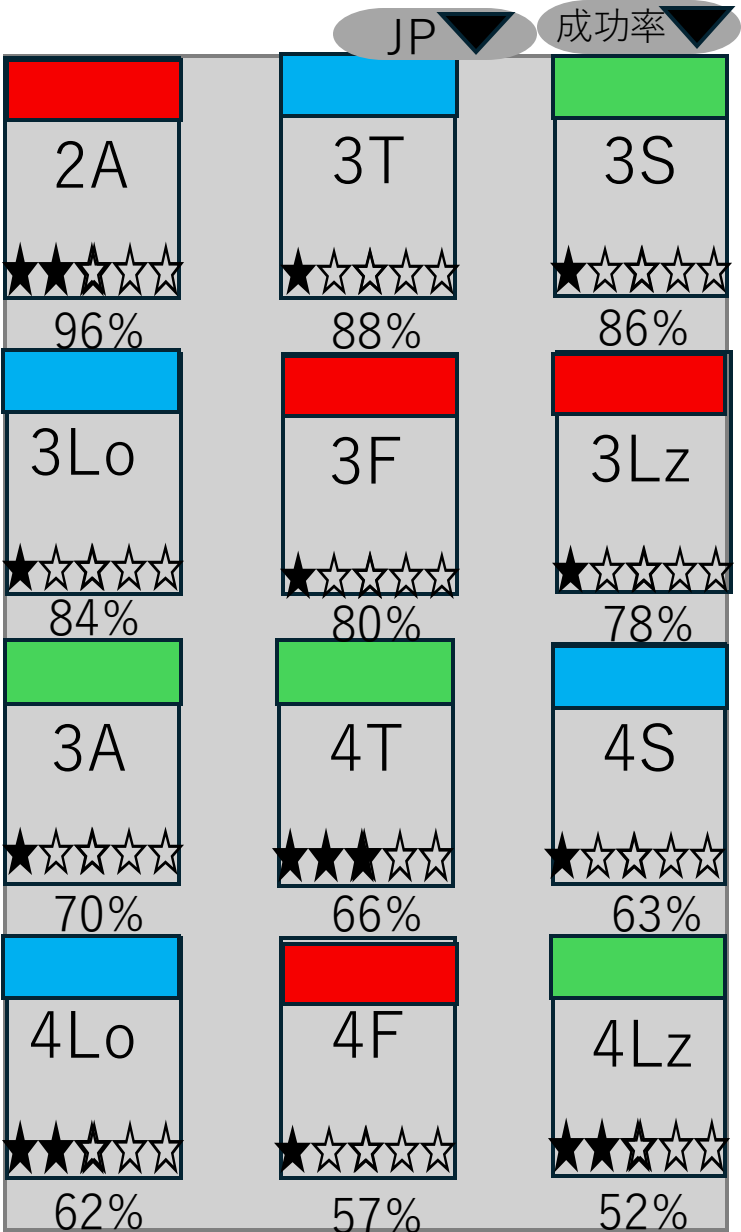
18

最初からすべてのエレメンツをもっているわけではなく、イベントなどで入手できる

エレメンツセレクト画面



SP大会編



スタミナ  合計基礎点 31.70			
100			
1	3Lz	3T	10.1
JP	78%	88%	
2	3F		5.3
JP	84%		
3	StSq		3.3
ST	100%		
4	FCSp		3.0
SP	100%		
5	2A		3.3
JP	96%		
6	CSSp		3.2
SP	95%		
7	CCoSp		3.5
SP	72%		

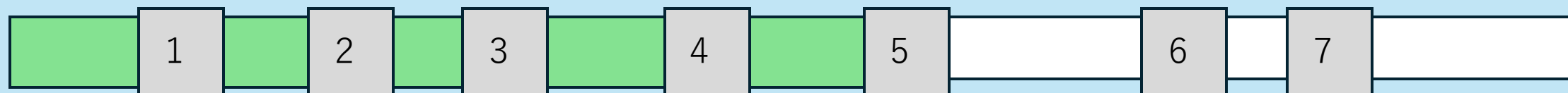
4回転アクセル 

Lv ★★★★★☆

成功率 55%

基礎点 12.5

消費スタミナ 18



面白さ

自分の選択次第でキャラクターのステータスが変化するので試行錯誤しながら、実際のコーチになり、キャラとの思いが繋がる

ゲームジャンル

育成シュミレーションゲーム