

道 ミチ ビキ

交わり合ふは
それぞれの道――。



ジャンル
ターゲット
プラットフォーム

線引き協力アクションMMORPG
マルチ協力プレイが好きな人
NINTENDO Switch

与える体験 一致団結



集団での問題解決

集団行動の中で

共通の目標を

一丸となり達成

集団での役割が

存在価値の実感に繋がる

息を合わせる遊び

同時攻撃で強力技

一と一を合わせたら

三にも四にもなる

団結の力を体験



表像

協力して



大妖を討て

世界観

突如現れた異界

荒廃した世界の中で
必死に生きる者達の物語

広がる異界を

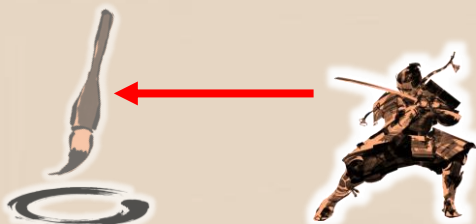
食い止めよ



仕組み

独自の攻撃システム

筆を操作し
地点指定



決定すると
線を引く



線完成で
技が発動



筆と筆を合体



合体技に変化

職業・侍

最前線で戦う**近接職**
刀が持つ**攻撃力**と
武士の耐久力が特徴



槍



火力特化

旗



集敵補助

刀



高速移動

ツラスギ
面拔

キノトバシ
乙嘴

トビツキ
飛月

職業・僧

後方から支援する遠隔職
圧倒的な射程距離と
状態異常攻撃が特徴



杖 弊



体力回復

属性攻撃



設置魔法



職業・忍

前後衛両対応

立場を切り替える

柔軟な遊撃職

忍者刀の接近戦と
忍術での後方支援
忍の速度が特徴

忍具

特殊効果

ワカツミ
若罪

忍刀

高速移動

カケリ
嘉蹴

巻物

属性攻撃

ホムラ
葬羅



合体技

体感せよ

団結の力



+

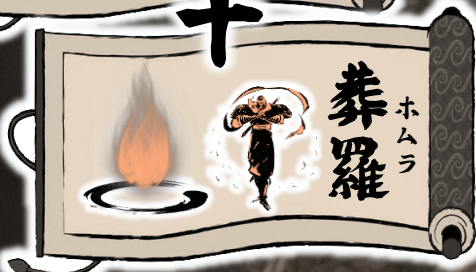


組み合わせで

変化

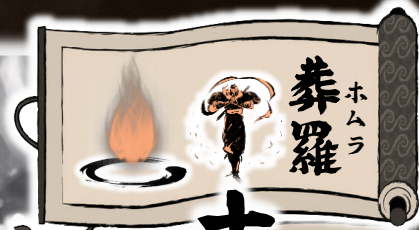


+



決めろ

超合体



+



+



武器

猪笹王の牙



+

麒麟の爪



鳳凰の飛翼



+

麒麟の鱗



武器を制作し
新たな技を入手



方天画戟

ホウテンガゲキ

陣嵐

ジナラシ



毘沙門天

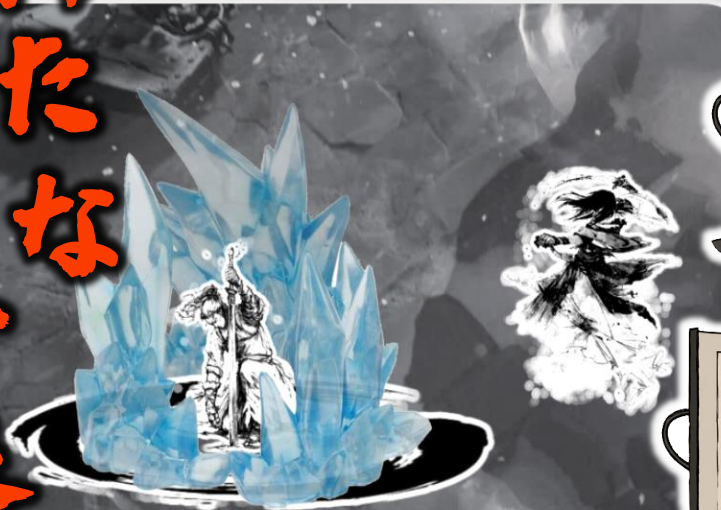
ビシャモンテン

長治

オサソイ

新たな
合体技

新たな
合体技



小檻

コオリ

+



陣嵐

ジナラシ

企画意図

集団でワイワイできる
ゲームが欲しい！



DungeonExplorer/ハドソン

ネットが普及し

る、MMOの敷居は

低くなってきている

人が操作するからこそ

無限の変化が生まれる

この変化が楽しい



FinalFantasyCrystalChronicles
/SquareEnix

合体攻撃の遊びは
一丸となる瞬間を
作るための仕組み
この気持ち良さを
本作の軸となる遊び
として展開させた

本作品は
FFCCの
合体魔法に
MMORPGを
乗せたら
面白くなる
と考えた
企画した

収益

家庭用ゲーム機の保有率、1位は「Nintendo Switch」、2位は「ニンテンドー3DS」。
プレイ率1位は「Nintendo Switch」、2位は「ニンテンドー3DS」。

自宅にある家庭用ゲーム機について、どの機種を保有しているかたずねたところ、保有率1位となったのは「Nintendo Switch」で、28.7%という結果となりました。2位は「ニンテンドー3DS」で、21.5%でした。

更に回答者自身がプレイするゲーム機種をたずねたところ、プレイ率1位は「Nintendo Switch」で、18.0%でした。2位は「ニンテンドー3DS」で7.8%でした。

2022CESA一般生活者調査報告書より

ゲームハードとして

NINTENDO Switchの

シェア率が高い状況

またNINTENDO Switchの

使用時間が長いことも

特徴的である

更に次世代機が出るため

時期も相応である

このことから

NINTENDO Switchでの

開発が妥当と言える

開発コスト

構想：5人×3ヵ月

開発：30人×24ヵ月

運営：20人×12ヵ月

1人月80万円の場合

コスト7億8千万円

販売形式

利用者10万人の場合

1人あたり8千円必要

ソフト代：5千円

1ヵ月プレミア：千円

4人に1人の割合で

プレミア加入を狙う