# 黒き深淵の蒸気方舟

プレイヤー人数：1人

想定プラットフォーム：PC、
Switch、Switch2

2Dターン制RPG

ターゲット：15歳以上
RPGファン



# 目次


| | |
|---|---|
| P1 | ゲームのコンセプト |
| P2 - 3 | 世界観とストーリー |
| P4 - 7 | キャラクター紹介（序章） |
| P8 | ゲームの流れ（コアループ） |
| P9 - 10 | 探索 |
| P11 - 16 | 戦闘 |
| P17 | キャラクター成長 |
| P18 | モンスター図鑑 |
| P19 - 22 | 序章―ストーリー・プレイ体験紹介 |
| P23 | 制作ツール・生成AIの使用について |




# ゲームのコンセプト

イメージ画像



イメージ画像




敵にも味方にも付与できる「属性刻印」を駆使し、攻撃・防御・次の戦闘までを見据えた戦略を楽しむ2Dターン制RPGゲーム！

# 世界観とストーリー



インディスリ王国

## 世界観

魔法と蒸気工業技術が共存する、空に浮かぶインディスリ王国。
その真下には巨大なブラックホール「アブソーブ」が広がっている。生命の循環を支える「魂流」が吸い取られ、王国は約10年後に滅亡の危機を迎える。
しかし、その事実は国民に伏せられている。

「魂流」とは、魂が流れる魔法の川であり、新たな生命に魂を宿し、死後の魂を受け入れることで、生命の循環を支える存在である。

## ストーリーのあらすじ

遺跡調査隊の治療師ミファは、謎の水晶を発見したことをきっかけに仲間の裏切りに遭い、無実の罪を着せられる。
逃亡中、元工造院研究員のセインスと出会う。セインスは、その水晶がブラックホール探査用の蒸気飛行船「方舟」の動力源になることを突き止め、探査への協力と引き換えに、ミファたちの濡れ衣を晴らす手助けをすると申し出る。
行き場を失ったミファはその提案を受け入れ、仲間たちとともに王国を救うため、ブラックホールへと旅立つ。

初期ラフ



# 世界観とストーリー



## 属性魔法について

この世界では、属性魔法を受けると、その魔力の一部が体内に残留し、「属性刻印」となることがある。魔法の影響は戦闘後も残り、次の戦いの戦略を変える。
人々はこの現象を魔法学の一分野として研究し、刻印の付与・解除や属性相性を戦闘技術に応用してきた。

## ブラックホールと大災厄について

約400年前、旧大陸「オリジン」では、工業化をめぐる四か国間の競争が世界戦争へと発展した。資源の枯渇に直面した各国は停戦し、共同探査隊を地心へ派遣。探査隊は膨大なエネルギーを秘めた「核」を発見した。
しかし、帰還後に核が起動され、大災厄が発生。大陸は砕け散り、出現したブラックホールに三か国が呑み込まれた。
唯一、最先端の工業技術と魔法を融合させた防護障壁によって、インディスリ王国だけが浮遊島として生き残った。
それから約400年。ブラックホールは生命の循環を支える「魂流」を吸い続け、王国は再び滅亡の危機に瀕している。



# キャラクター紹介（序章）

## ミファ

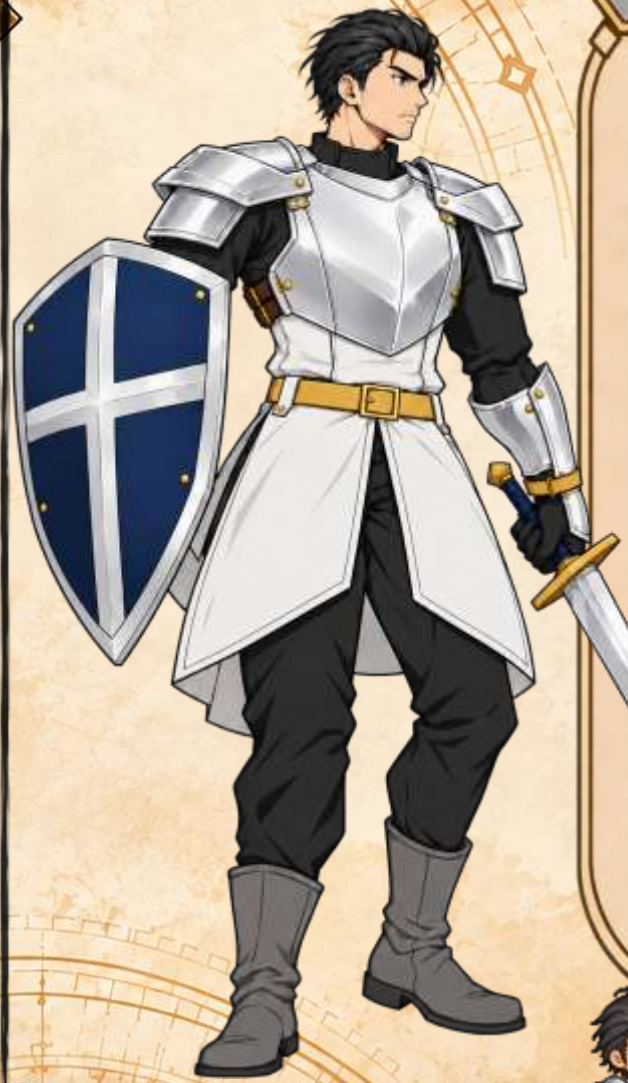


年齢：21歳　　身長：158cm
戦闘での役割：ヒーラー（治療師）
得意な魔法：回復魔法

キャラクター紹介：
ムーファル村出身の、明るく活発で、時折少し天然な一面を見せる少女。夢のお告げを信じて行動することもある。
両親は小さな商売を営んでおり、家庭は決して裕福ではなかった。成人後は努力の末に王都の魔法学院への入学を果たし、治療術を専攻した。卒業後は家計を支えるため、インディスリ王国の森林地帯を調査する探査隊に治療師として加わった。
ある調査任務中、ミファの所属する小隊は謎の真紅の水晶を発見する。この出来事をきっかけに、彼女は自らの運命を大きく変える一連の事件に巻き込まれていく…



# キャラクター紹介（序章）



## ガルド

年齢：23歳　　身長：178cm
戦闘での役割：タンク
得意な魔法：初級の土属性・水属性魔法

キャラクター紹介：
ペラトル城出身の、正義感が強く、時折頑固な一面を見せる青年。ミファとは友人であり、同じ探査隊に所属する同僚でもある。
両親はペラトル城の地方下級貴族で、ガルドは立身出世を目指し、両親の反対を押し切ってインディスリ王国の森林地帯を調査する探査隊に入隊し、前衛を務めることになった。
独学で初級の属性魔法をいくつか習得しているものの、戦闘では物理攻撃と防御技を得意とする。
謎の真紅の水晶の発見をきっかけに、ミファとともに無実の罪を着せられ、彼女と行動を共にすることになる。



# キャラクター紹介（序章）



## シャリン

年齢：21歳　　身長：163cm
戦闘での役割：DPS（アタッカー）
得意な魔法：火属性魔法

キャラクター紹介：
ミファと同じムーファル村出身の、社交的で落ち着いた性格の少女。
ミファとは幼なじみの関係にある。
両親はムーファル村の警備隊員で、シャリンは16歳の時にペラトル城の衛兵学校へ送られ、火属性魔法と物理攻撃を中心に訓練を受けた。
卒業後は現地の城防部隊に配属され、攻撃部隊の一員として勤務していた。その間もミファとは頻繁に手紙を交わし、交流を続けていた。
ある日、任務中に無実の罪を着せられ、ペラトル城へ逃れてきたミファとガルドに遭遇する。幼なじみであるミファを守るため、シャリンは二人と行動を共にすることを決意する。



# キャラクター紹介（序章）

## セインス



年齢：43歳　　身長：172cm
戦闘での役割：戦闘には参加しない
得意な魔法：なし

キャラクター紹介：
インディスリ王国工造院の研究員。好奇心旺盛で社交的な人物であり、研究への情熱を失っていない。飛行船「方舟」によるブラックホール探査計画の中心人物の一人でもある。
王国滅亡が迫る中、探査方針をめぐる工造院内部の対立に敗れ、ペラトル城の地方研究所へ左遷された。
ある日、無実の罪で逃亡中のミファー行と出会い、ミファたちが「方舟」を起動できる謎の赤い水晶を持っていることを知る。計画再開の可能性を見いだしたセインスは…



# ゲームの流れ（コアループ）



探　索




戦　闘




図鑑・キャラクター成長




ストーリー

# 探索

2Dマップを自由に探索しよう！

剣と魔法、そして蒸気産業文明が共存する世界を体感せよ！





敵はマップ上に表示されず、探索中にランダムエンカウントが発生する！



# スチームクラッシャーで障害物を破壊！
# 探索ルートに新たな選択肢を！

探索




## スチームクラッシャー

スチームクラッシャーは、近年インディスリ王国で開発された装置である。
火・水魔法を注入口から送り込んで蒸気を発生させ、レバー操作で鉄製ハンマーを押し出し、障害物を粉砕する。




地面を破壊して隠し通路を発見！



岩を砕いて隠された宝箱を入手！

# 戦闘

多彩な戦術とスキルを駆使し、2Dサイドビューの
ターン制バトルを勝ち抜こう！




イメージ画像

# 戦闘

## 属性魔法を中心に、多彩なスキルを駆使して戦闘に勝利しよう！



通常攻撃：敵に通常の物理ダメージを与える。使用回数に制限はないが、属性魔法と比べて威力は低い。



防御：敵から受ける次の攻撃のダメージを一定量軽減する。



回復魔法：味方のHPを回復する。



属性魔法：敵や味方を対象に魔法ダメージを与え、一定確率で「属性刻印」を付与する。



属性刻印解除魔法：味方または敵に付与された属性刻印を解除する。

属性魔法と属性刻印解除魔法こそが、バトルの醍醐味！



# 属性刻印を駆使して、戦闘を有利に進めよう！

戦闘




## 属性刻印システム

属性魔法で攻撃すると、一定確率で敵に「属性刻印」を付与できる。刻印に有利な属性の「圧縮属性魔法」で攻撃すれば、大ダメージを与えられる！
さらに、自分に付いた刻印も、属性相性を活かせば敵の攻撃を軽減する「盾」になる！

矢印の先の属性に有利！

モンスターとキャラクター自体には属性が存在しないよ

各敵に最大3つの属性刻印を付与できる！




シャリンが「ファイアボール」を発動！

グリーンスライムに火属性刻印を付与！



# 魔力を圧縮し、属性刻印の弱点を突け！
# 強力な一撃で戦局を覆そう！

戦闘




属性魔法「ファイアボール」を使用すると、敵にダメージを与えるとともに、一定確率で火属性の「属性刻印」を付与できる






ガルドは圧縮魔力を1つ消費し、圧縮水属性魔法を発動！敵の火属性刻印を利用し、属性相性による大ダメージを与えた！






1、圧縮魔力の獲得：敵味方双方が一通り行動すると、1ラウンドが終了する。ラウンド終了ごとに、味方全体で「圧縮魔力」を1つ獲得する（初期上限2つ、最大5つ）
2、圧縮属性魔法の発動：圧縮魔力を1つ消費して「圧縮属性魔法」を発動！（全体攻撃は2つ消費）敵の属性刻印の弱点を突くと、通常の2～3倍のダメージを与え、対応する刻印を消去する！
3、使用上の制限：圧縮属性魔法は新たな刻印を付与せず、圧縮魔力は戦闘終了時にリセットされる

# 属性刻印は、自分を守る盾にもなる！

戦闘




ファイアスライムがシャリンに「ファイアボール」を発動！
しかし、シャリンの水属性刻印が火属性攻撃を抑え、受けるダメージを軽減した！




属性魔法は自分や仲間も攻撃対象にでき、HPを犠牲にすることで、一定確率で属性刻印を付与できる！





# 属性刻印は戦闘が終わっても消えない！
# 前の戦闘で得た刻印を活かし、次の戦闘に向けた戦術を立てよう！

戦闘




大ダメージ！




次のバトルに入ると…




前のバトルの属性刻印まだ残ってる！






属性刻印は、圧縮属性魔法による弱点攻撃、「属性刻印解除魔法」の使用、セーブポイントでの手動リセット、特定のストーリーイベントによって解除できる！



# キャラクター成長

戦闘で得た経験を活かして、キャラクターを育成しよう！





通常攻撃　防御　回復魔法




属性魔法　属性刻印解除魔法

体力
魔力
防御力
素早さ
集中力
知力
運

レベルUP

戦闘XP

戦闘終了後、各キャラクターは戦闘XPと魔法XPを獲得できる

魔法XP

魔導書

戦闘XPでレベルアップ！基本能力の強化と各種ステータスの上昇が可能！




魔法XPを自由に振り分け、魔法を習得・強化！魔導書による成長も可能！

# 情報も力のうち！
## 敵を知り、戦略を練ってバトルに挑もう！

# モンスター図鑑




イメージ画像

本作はランダムエンカウント方式を採用しているが、各マップに出現する敵は図鑑に記録されるため、事前に戦闘の方針を立てることができる

初めて遭遇したモンスターは、自動的に図鑑に登録される！

光属性の魔法を多用する強敵に挑む場合、仲間の魔法でHPとMPを消費して属性刻印を付与してもらうだけでなく、グリーンスライムから草属性の刻印を受け、それを盾として利用する方法もある！こちらの方が効率的かもしれない！

「傾向属性」はモンスターが戦闘中によく使用する魔法の属性を示すものであり、モンスター自体には属性が存在しない






行く手を阻む石柱を発見！




周囲を探索し、別の突破口を探す！

インディスリ王国の森林探査隊に治療師として所属するミファは、日々の調査任務に従事していた。
ある日、調査中に奇妙な洞窟を発見する。しかし、その入口は異常に硬い石柱によって塞がれていた。
ミファたちはガルドらと相談した末、石柱を直接破壊するのではなく、「スチームクラッシャー」を使って上方の岩盤を砕き、洞窟内へ侵入することを決意する…



スチームクラッシャーで地形を破壊！

# 序章―ストーリー・プレイ体験紹介










ミファの所属する探査小隊は、遺跡の中で膨大な魔力を秘めていると思われる水晶球を発見する。その内部には紅い水晶が収められており、一行は水晶を回収して、その日の調査任務を終える。
しかし、その日の深夜、森林地帯の境界にある宿場町の宿屋で休息を取っていた際、探査隊長が突如として仲間の大半を殺害する。
危機を察知したガルドは、間一髪でミファを救う。
隊長は水晶を奪うつもりであることを明かすと、宿屋を焼き払おうと火魔法を発動し始める。ミファとガルドはやむなく宿屋から逃げ出すことになる…







宿場の宿屋から脱出したミファとガルドは、現地の近衛兵たちに追われ、自分たちがすでに指名手配されていることを知らされる。
二人は苦戦の末に近衛兵たちを撃退し、今後の行動について話し合った結果、ミファの幼なじみであり、現在はペラトル城の城防部隊に所属する攻撃部隊員のシャリンを頼ることにする。
二人の事情を聞いたシャリンは、しばらく考えた末、ミファを守るため、二人と行動を共にすることを決意する…









ペラトル城に潜伏していたミファたちは、元工造院研究員のセインスと出会う。彼はブラックホール探査用の蒸気飛行船「方舟」を開発したが、動力不足で計画は頓挫していた。
ミファの紅い水晶が方舟の動力源になると判明し、三人は冤罪を晴らすため、探査への協力を決意する。
しかし、空港へ向かう途中で追手に発見され、セインスは三人を逃がすため追手を食い止め、その後消息不明となる。
防護障壁を起動できないまま方舟を発進させた三人は、ブラックホールの引力で絶体絶命の危機に陥る。その瞬間、ミファの回復魔法に赤い水晶が反応し、謎の記憶が流れ込む。
記憶を頼りに防護障壁を起動した三人は、ついにブラックホールへの冒険を始める…



制作ツール・生成AIの使用について

## 使用ツール・用途

使用ツール：
ChatGPT / Gemini
RPG Maker MV / PowerPoint

生成AIの使用用途：
画像素材の生成・加工・ブラッシュアップ、翻訳・文章の校正、企画内容に関する意見交換

その他のツール：
RPG Maker MV：2Dマップの制作
PowerPoint：企画書・戦闘UIの制作

## 制作者自身による制作内容

企画・シナリオ・ゲームシステム：
世界観、ストーリー、ゲームシステムの大部分を独自に考案。AIとの意見交換は行ったものの、基本構想は初期段階からほぼ一貫している。

キャラクターデザイン：
基本構造・外見的特徴を手描きで設計。立ち絵の仕上げとドット絵化にはAIを使用。

2Dマップ：
RPG Maker MVで自ら制作し、AIによる画像加工を実施。

戦闘UI：
AI生成の背景画像を使用し、UI部分はPowerPointで自ら制作




ありがとうございます！