

英雄を生むWebブラウザSRPG

英雄の刻印

企画提案書

この企画書は、実際にゲームとして商品化された企画書です。

『英雄クロニクル』
ブラウザゲーム。キャラクターに関するパラメータをほぼ自由に
設定できるシミュレーションRPG。

2011年9月サービス開始。

2015年現在は、

「サクセス公式」「MIXIアプリ」「HANGAME」
「ニコニコアプリ」「myGAMECITY」等の
プラットフォームでサービスを展開中です。

英雄を生むWebブラウザSRPG

英雄クロニクル

企画提案書

それは英雄を生む戦争。
それは歴史に刻まれる栄光。

己が砦の守備を固め、敵の砦を攻め落とせ。

必要なものは戦術。
必要なものは味方。

落とした砦の数だけ勢力は版図を広げ——
そして君はまた一步、英雄に近づく。



株式会社サクセス 制作部
〒141-0031 東京都品川区西五反田7-9-5 栄成ビル
Web site : <http://www.success-corp.co.jp>

※本提案書中に使用されている画像類はすべて仮のものです。

◆はじめに



オーソドックスな**ターン制の戦術SRPG**は『タクティクスオウガ』『ファイアーエムブレム』『スーパーロボット大戦』など熱心な固定ファンを持つヒット作を有するジャンルでありながら、Webブラウザゲームでは未だ代表作と言えるほどのタイトルが出ていない**狙い目ジャンル**です。

制作面で考えても、将棋やチェスに近い動作仕様の非リアルタイムなターン制SRPGは、ネット環境の発達によりSRPGに代わり台頭してきたRTSよりも**HTMLで組むWebブラウザゲーム向き**と言えます。

本企画は古くからあり多くのユーザーに受け入れられやすいSLGに、**オンラインならではの要素を導入**することにより、温故知新の楽しみをユーザーに提供します。

参考ゲーム画面、
イメージ画像などを
掲載する。

『タクティクスオウガ』

1995年10月・SFCオリジナル版発売(約50万本)
1996年12月・SS移植版発売
1997年09月・PS移植版発売
2009年02月・Wii/バーチャルコンソール版発売
2010年11月・PSPリメイク版「運命の輪」発売

『ファイアーエムブレム』

1990年04月・第1作・FC版「暗黒竜と光の剣」発売(約33万本)
1994年03月・第3作・SFC版「紋章の謎」発売(約77・5万本)
1996年05月・第4作・SFC版「聖戦の系譜」発売(約50万本)
(中略)
2007年02月・第11作(外伝含む)「暁の女神」発売(Wii)
2010年07月・第3作リメイク「新・紋章の謎」発売(DS)

『スーパーロボット大戦』

2008年時発表時の累計出荷本数は
1,300万本を突破。

◆開発コンセプト



以下の3本柱を開発コンセプトとし、ゲームの軸をぶれぬよう、あらゆる箇所に適用していきます。また以下の実現はインバイト・バイラル要素の強化につながります。

1. シンプルなゲーム性による敷居の低さの実現

多くのブラウザゲームに共通する「専用アプリインストール不要」「あらゆるブラウジング可能な端末でプレイ可能」「基本料金無料」といった利点を活かすには、その間口の広さに見合った敷居の低さを実現する必要があります。

当企画は有名SRPG中最もシンプルな第一印象を持つ『ファイアーエムブレム』を参考に、チュートリアルによるプレイ手引きや、明確な目標を常に提示するクエストを設けることで、ユーザーの初期脱落を防ぎます。

2. ユーザー同士の関わりによるモチベーションの維持・向上

オンラインゲームの魅力はユーザー間の関わりにあると言えます。対戦にしろ、協力にしろ、モニターの向こうに悔しがったり喜んだりしている誰かが存在するということが、ゲームを娯楽から自己表現の一種に昇華させており、そこに多くの人間は価値を見出しているのです。

その反面、周りに煩わされることなく、自分のペースでコツコツ遊びたいユーザーも少なからずいるという事実は無視できません。

当企画はmixiやFacebookのような双方向性の強い繋がりだけでなく、Twitterのような一方通行のゆるい繋がりもフォローし、ユーザーがそれぞれに独自の楽しみ方を見出せるコンテンツの提供を目指します。

3. UGC (※) 導入による内容の充実とコスト削減の両立

※User Generated Contents

ユーザーが何らかの作業を行い付加価値をもたらすコンテンツ。

運営側の用意したデータが一方向的に消費されていくコンテンツの場合、運営期間が経つにつれアップグレードが消費速度に追いつかなくなり、やがてユーザー離れに至ります。マンパワーの投入により保守できますが、コストは上がり利益の低下は否めません。

一方、順調に利益を上げている『ブラウザ三国志』などでは、データ量メインのアップグレードはそれほど頻繁には行われません。

これはゲームの核を対人対戦 (PvP) が担っているからです。

運営側のアップグレードから物量が必要なデータ系を減らすことができるPvPですが、これは見方を変えれば「常にユーザーが新たな状況・敵を作り続けている」一種のUGCであると言えます、WebブラウザゲームとUGCの相性の良さを示しています。

当企画ではPvPからさらに一步踏み込んだUGC要素取り込むことで、独自性・新規性を打ち立てると同時に、コンテンツ寿命を延ばし、コスト削減を実現します。

◆ 『英雄クロニクル』はどのようなゲームか？



基本はシンプルな**ターン制・コマンド入力型**の**戦術SRPG**です。



- ・トップビュー
- ・方眼マス目配置
- ・高低差概念なし
- ・見やすさ重視
- ・グラフィックは簡略化

参考イメージ:
『偽りの輪舞曲』

SRPGとの親和性が高く、ユーザー受けも良い**中世ヨーロッパ風ファンタジー世界**をベースにした「何でもあり」な世界観を基幹します。

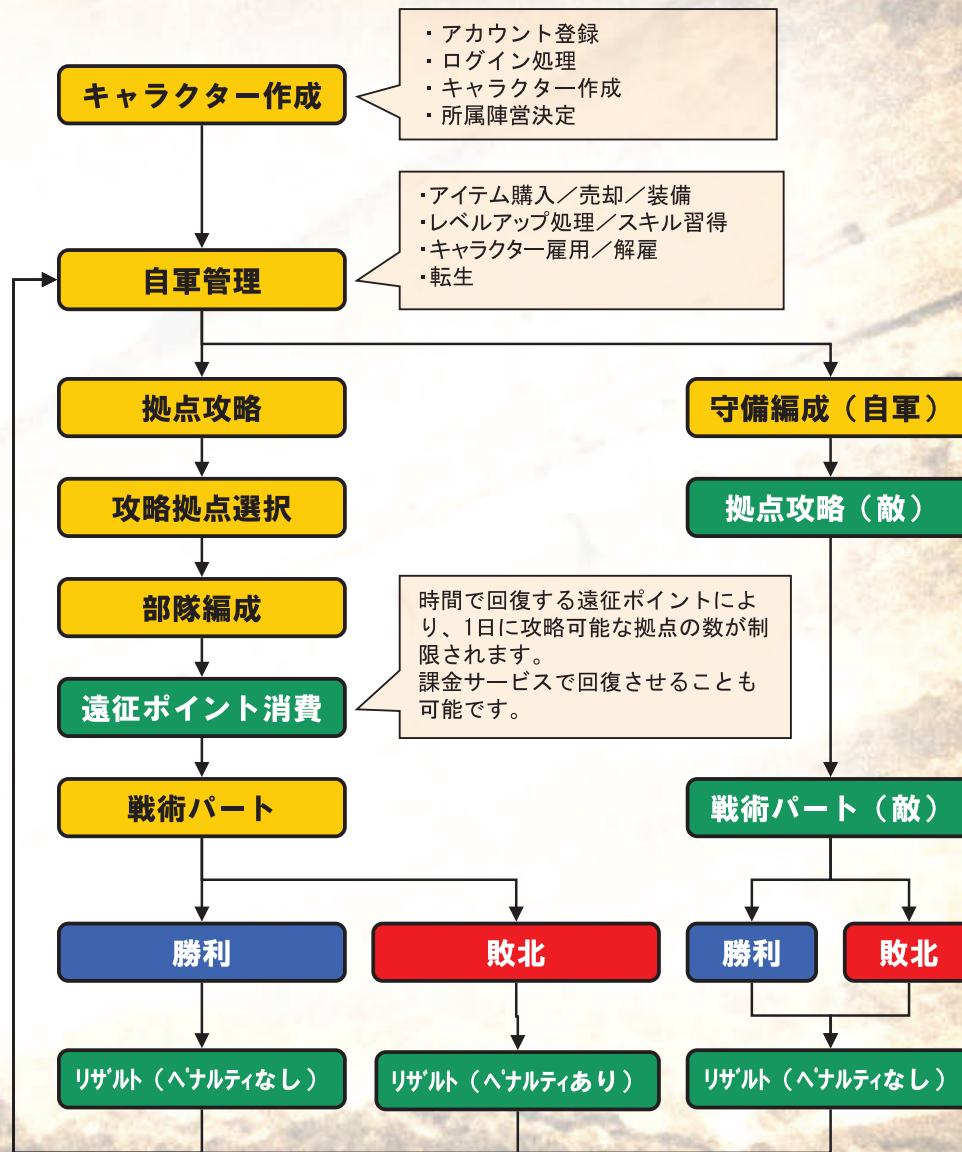
その世界では**5つの陣営**が世界の覇権を巡る争いを繰り広げており、ユーザーは**いずれかの勢力に所属**することになります。

ゲームの軸は**5~10体のキャラクター・ユニット**で**1部隊を編成**し、**他陣営の拠点**を攻略する戦術パートにあります。

拠点を攻めることで経験値や陣営ポイントが手に入り、**キャラクターを成長**させたり、**陣営内・総合ランキング**を上げることができます。

ランキングを上げることで、称号などのボーナス要素を手に入れることができます。

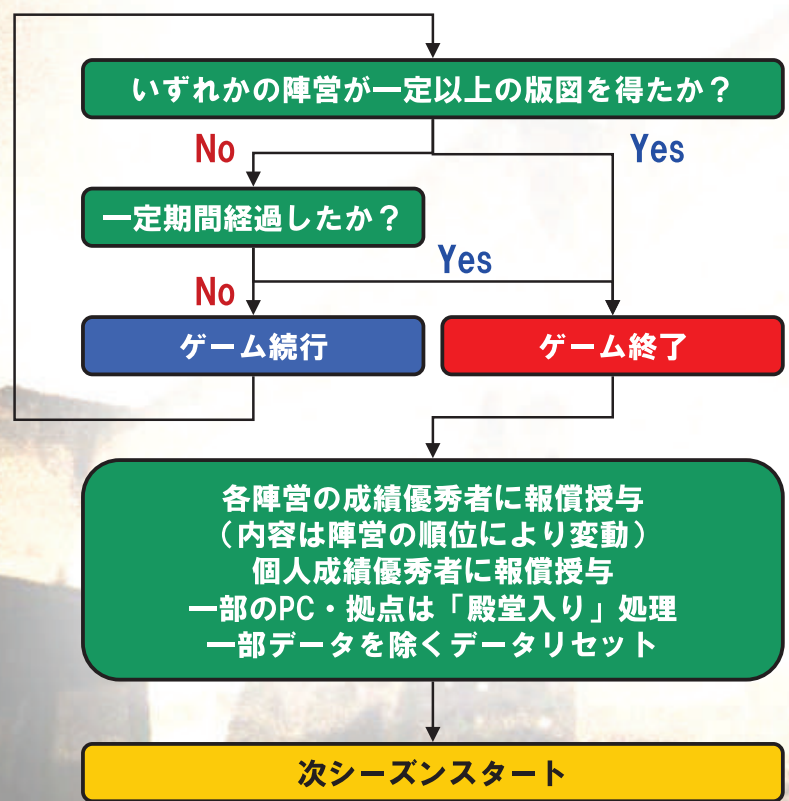
陣営毎に逐次集計される陣営ポイントによって**陣営の版図**が**変化**し、上位陣営ほど所属ユーザーにもたらされるボーナスが大きくなります。



◆『英雄クロニクル』はどのようなゲームか？

またユーザーは自分の**拠点の守備編成**を設定することができます。
 任意操作できない完全受動設定ですが、**他ユーザーの部隊に攻められる**ことで、遠征ポイントを消費することなく、また非ログイン時の放置状態であっても**経験値を稼ぐ**ことができます。
 敗北しても部隊に対する**ペナルティはありません**。
 ただし陣営毎の陣営ポイントには影響します。

いずれかの陣営が60%（暫定）の版図を手に入れるか、実時間で**約3ヶ月のスパン**で、ゲームは1シーズンを終了し、陣営ポイントなどは**リセット**され、**次シーズン**へと移ります。



情報のページで各陣営毎の勢力比や所属部隊数などが確認できます。
 地図からは大きなランドマーク以外を排除することで、プレイヤーが好みに設定する余地を大きく残します。

◆キャラクター作成



自分で作ったキャラクターだからこそ、思い入れが強くなる！

多くのオンラインゲームはキャラクターを作ることから始まります。特に主流であるRPGでは名前・性別・職業といった基本的な要素のほか、髪型・髪色・体型・肌の色などの組み合わせで、外見までカスタマイズできるものが少なくありません。アバター用の課金コスチュームが売れ筋商品とされていることから、この「**自分だけのキャラクターを作る**」という**要素が多くユーザーにとって重要**だと考えられます。

反面、SRPGにはキャラクター作成要素があるものはそれほど多くありません。ゲームバランスの方を重視しているのか、多くは名前変更程度に留められています。Webブラウザゲームで純粋なSRPGが少ないのは、その辺りも関与しているかもしれません。

当企画では、独自のシステムによりゲームバランス問題をクリアし、並のRPG以上に自由度が高いキャラクター作成システムを取り入れることによって、コンテンツに対するユーザーの関心を高めます。

参考ゲーム画面、
イメージ画像などを
掲載する。

『The Golden Lore』

2007/12からオープンβ中の自動更新型育成SLG。
想像の余地が大きくネット上には多くの自分キャラ設定がアップされており、有志の集う非公式コミュニティではなりきり会話などが行われている。

『pixiv』

イラスト投稿サイト。
「pixivファンタジア」「ぴく勇魔」など共通フォーマットに沿う形で創作されるオリジナル設定の発表企画が賑わっている。

◆キャラクター作成

名前も容姿も設定も決め台詞も、すべて自由に決められる！

すべてユーザーが自由に設定することができます。

参考ゲーム画面、
イメージ画像などを
掲載する。

SNSのプロフィール編集のように、各種設定を自由に記入し、画像ファイルをアップロードすることができます。
容姿に関してはデフォルトで用意されたものの中から選んで使用することもできます。

自由記入や画像ファイルのアップロードに関しては、不適切なもの（著作権違反・わいせつ画像など）が上げられる可能性が否めないため、利用規約とユーザーからの通報システムによって対処します。

この作品に対する情報提供

アカウントにつきプレイヤー用に1つ、キャラクターそれぞれ用に1つ、簡易掲示板あるいはコメント書き込み機能を設定し、世界への没頭とユーザー間の交流を図ります。

おいでなすったか……
ま、来ちまったからには丁重にも
てなすさ

Leader	under the name	Lv.15
	ウィリー	
	24	24
	0	0
エース	命中: 80	威力: 14
ジョーカー	命中: 80	威力: 14
回巻力: 2	物理防御力: 10	
移動力: 1	魔法防御力: 6	

ゲーム中のユニットグラフィックは、ユーザー個々のイメージを損なわないよう、ユーザーが設定した顔画像をそのまま使用します。

また、そうすることで制作コストを押さええます。

◆キャラクター作成

フリーコストで理想のキャラクターが作成できる！

パラメーターやスキルはレベルアップにより変化します。
 しかしそれら一般的パラメーターとは別に、キャラクター作成時に**コストを増やす**ことで、ユニットの特徴となる**特殊能力**を付加することができます。
 特殊能力はキャラクターに複数付加することが可能です。(最大10)
 こうした特殊能力の組み合わせで、決めた設定に準じたデータを持たせることができます。



属性・間
 天賦の才・魔力
 加護・間
 武器所・近接
 部位変異・異
 部位近接・剣
 魔術・魔術

人間と魔族のハーフ。
 魔王の血族であるため強大な魔力を秘めており中でも間属性の魔力を得意としているが、名剣士として知られた父親の才能も受け継いでおり、巨大な魔剣を苦もなく振り回す。
 幼い頃に父に連れられ人間界に来たが、魔族のシルシとしての翼や瞳のためよくいじめられた。しかしあまりにも強い自分のチカラを理解していたため反撃しなかった。そのせいで性格は少しヒネクレテしまった。
 現在は魔王の娘である母親を……

設定付随をしやすい特殊能力を多数用意することによりユーザーの妄想大爆発な厨二病キャラクターまで再現をフォローします！

ある意味「言った者勝ち」な自由度の高いシステムです！

登録は1アカウントにつき3人まで！

通常5~10体のユニットで部隊を編成するSRPGとしては、1アカウント最大3人という制限は少ないのですが・・・

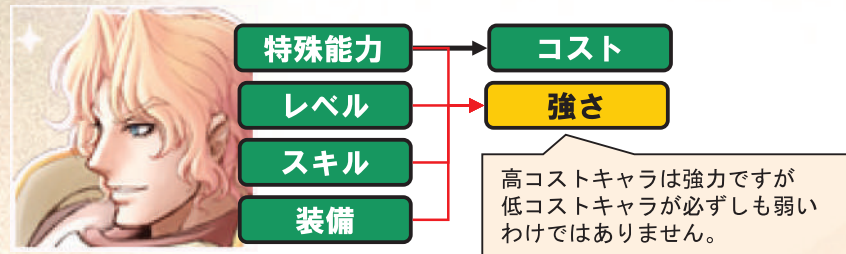
人数問題は後述の「キャラクター雇用」システムによって解消されますが、課金サービスでアカウントあたりの最大雇用枠を増やすことが可能です。
 課金による拡張枠は1シーズン間有効で、新シーズン開始時に継続(追加課金)するかどうかの確認があります。
 一部の称号や報酬アイテムなどが、キャラクター単位で引き継ぎ可能なデータが存在するため、1度課金したユーザーは続けて課金する可能性が高いと考えられます。

◆自軍管理・部隊編成



■バランスを調整するコスト制の部隊編成

部隊にはコスト制限があります。
コストの高い強力なキャラクターを部隊に入れた場合、残り少ないコストでは弱いキャラクターしか入れられなくなり、結果として総合戦力は平均化されてしまいます。



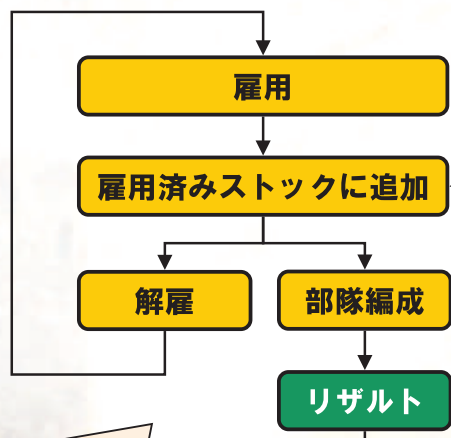
■戦力を同陣営ユーザーと相互補完するキャラクター雇用システム ★UGC要素★

通常は5~10体程度で1部隊を組みますが、無課金だと3人までしかキャラクターを作れません。
キャラクター不足解消手段として、同陣営に属する**他ユーザーのキャラクターを雇用**することができます。

**多くのユーザーに雇用された場合
放置していても所持金を稼げます。**

**ただしコスト問題もあるので
単純に強いキャラクターが
人気キャラクターに
なるわけではありません。**

**人気キャラになるには
設定やイラストなどの
自己アピールが必要となります。**



能力値/レベル/スキルなど様々な条件でソート可能です。
雇用するには対象の強さ相応のゲーム通貨が必要です。
他のユーザーに雇用されても、雇用された自分のキャラクターが使えなくなることはありません。
複数のユーザーに同時に雇われる場合もあります。

キャラクターのデータは雇用時のものが適応されます。
適応後にキャラクターのオーナーユーザーが装備を変えたりレベルを上げても、ストック済みのデータには影響を及ぼしません。

戦闘で経験点を得るのはあくまで自分のキャラクターであり、雇用したキャラクターは成長しません。
雇用キャラクターを強くするには、オーナーユーザーが成長させたものを再雇用する必要があります。
雇用キャラの雇いっぱなしを回避し交流を促します。

解雇→再雇用することで、雇用キャラクターのデータを最新版に書き換えることができます。

運営側が制作コストを払わずに、濃い設定を持つ「使用可能」なキャラクターが逐次増えるシステムです!

◆英雄を生む「絆」システム！

自由に作れるキャラクターと並ぶ、当企画を代表するオンラインならではのシステムです。

1. キャラクターと絆を結ぶ戦友（とも）たち

キャラクターは他部隊に雇われることで、**現在雇われている部隊のリスト**を埋めていくことができます。解雇されると、その雇用していた部隊名は削除されます。どれだけ多くに雇われているかは、そのキャラクターの有名度を示すバロメーターとなります。

同陣営のキャラクターなら誰でも雇用可能であり、気軽に雇ったり雇われたりすることになります。絆リストはTwitterのフォローされている数同様、ユーザーの功名心を満たすステータスになるのです。



2. 絆補正～絆の力がキャラクターを強くする！

絆リストに名を連ねている部隊数が**絆補正**として適用されます。キャラクターは**命中と回避に絆補正値の補正**受けます。後述しますが絆補正には上限が設定されています。



3. そしてやがて英雄が生まれる！

多くのユーザーに雇用され、多くの絆補正を得ることができるキャラクターが、英雄と呼ばれるのにふさわしい能力と知名度を持つこととなります。

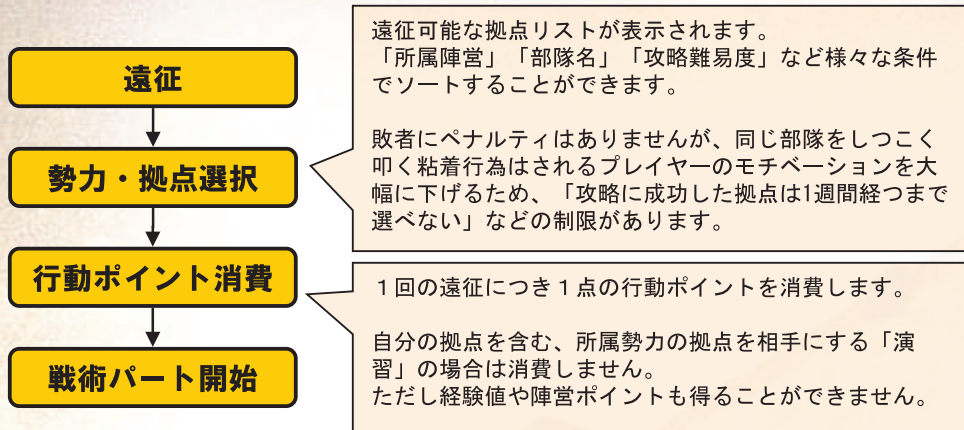
絆ある者は、絆なき者よりも雇用されやすい！（能力的に有利）
敵陣営からすると、絆ある者との遭遇率が高くなる！（しかも能力的に強い）
陣営ごとの英雄（=有名キャラクター）を生みやすくするシステムなのです！



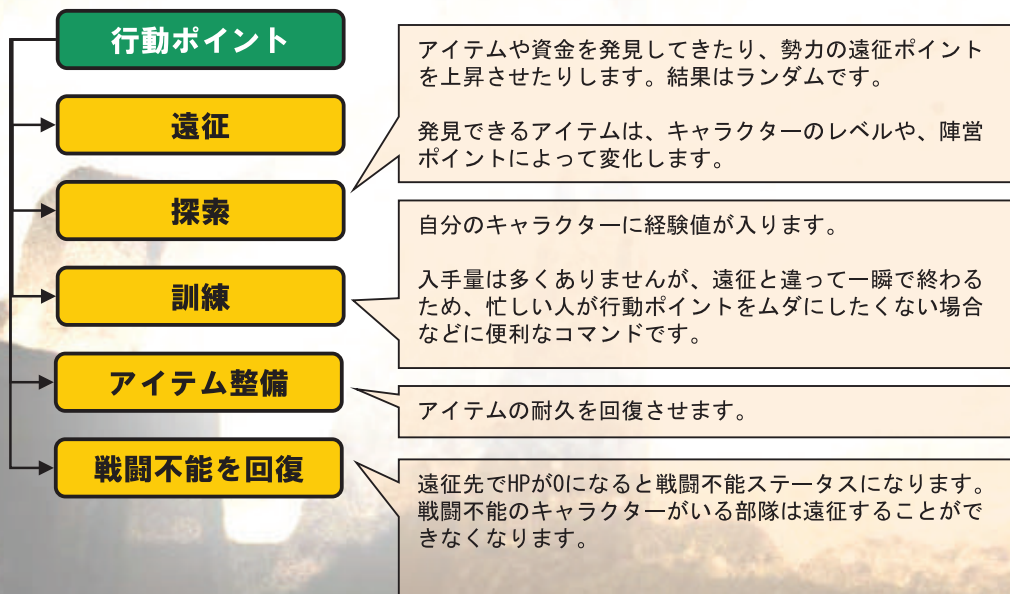
◆拠点攻略



拠点攻略を選択することで、ゲームのメインである戦術パートを楽しむことができます。



■行動ポイントを消費する5つの行動アクション



■行動ポイントとは？

行動ポイントはゲームの進行時間を調整・管理する重要なパラメーターです。

ユーザーは**行動ポイントを消費して拠点への遠征行うことで、所属陣営の陣営ポイントを伸ばし**、究極的な勝利条件へと近づけます。また、拠点攻略は能動的に経験値を得る手段であるため、キャラクターの育成にも関係してきます。

行動ポイントは**最大3点まで貯める**ことができます。暫定で**4時間毎に1点回復**するので、12時間（正確には4点目が入る16時間）以上の放置は、行動ポイントのムダとなります。

課金サービスによって、行動ポイントの即時回復や、上限を上げることができます。



課金サービスで回復する際は、例外的に上限が解除されます。残り2の時に「+3」を購入した場合、残り5に増えます。ただし次の回復時間になっても6に増えたりはしません。

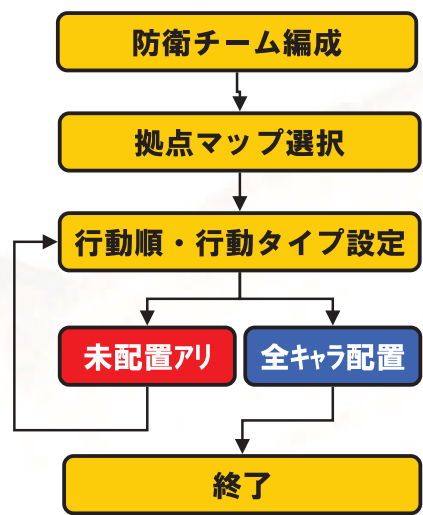
システム的には99まで購入することができます。

◆拠点の防衛編成

ユーザーは自分の**拠点の防衛編成**を行うことができます。
 当企画はユーザー自身に拠点を作らせるとで、他ユーザーの攻略対象拠点を増やす方針を採っています。
 攻略されてもユーザー個人に対するペナルティはなく、経験値が入るなどのメリットを示します。
 防衛に成功した方が得られる経験値が多いなど、手を抜かれない仕組みも作ります。
 守備編成は大きく分けて「**マップの選択**」と「**部隊の配置**」の2工程から成ります。

★UGC要素★

■部隊の配置

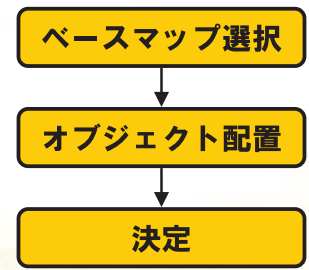


部隊の功績によって選べるマップが増えていきます。マップの増加もユーザーのモチベーションを上げる要素です。

行動順と行動タイプを選択し、マップの初期配置を決めるだけの簡単操作です。

- ・攻撃型
- ・防御型
- ・対応型
- ・補助型

■拠点のエディット（サービス開始後のアップデート要素）



ベースとなる拠点マップにオブジェクトタイルを置くことで、オリジナルの拠点をエディットできる要素です。

平地しかないマップを、すべて森のタイルで埋め尽くしたりなど、まったく異なるマップを作ることができます。

オブジェクトタイルはゲーム内通貨で購入します。
 16*16のマップを同じタイルで埋め尽くすには266購入する必要があります。

参考イメージ：『RPGツクール』

◆ギルド



ユーザーは同じ陣営に属する他のユーザーとギルドを組むことができます。
ギルドを組むことによって、ゲームを有利に運ぶことができるようになります。

ギルド特典

メンバーの雇用費用に割引

同じギルドに所属するキャラクターは、通常よりも安い価格で雇用することができます。
相互に雇用しあうユーザーとは同じギルドに入っていた方がお得です。

ギルド掲示板が使用可能になる

ギルド専用の掲示板で情報交換などが行えます。

ギルド金庫・ギルド倉庫使用可能

ギルド金庫・ギルド倉庫を利用して所持金やアイテムの受け渡しが行えます。

ギルド所属者にボーナスはありますが、ペナルティは一切ありません。
極論すれば、同じ陣営に属すすべてのキャラクターが同一ギルドに入れば最良ということになりますが・・・

■ギルドレベルと最大構成員

ギルドにはギルドレベルがあり、所属可能なキャラクター数はギルドレベルに依存します。
多くのキャラクターをギルドメンバーにするには、より高いレベルが必要になります。

ギルドレベルを上げるには、一定額のゲーム内通貨を寄付する必要があります。
レベルが上がるごとに高額の寄付が必要となります。

また、ギルドレベルにも上限があり、最大でも構成員数が100人を越えるギルドは作れません。

◆ランキングとボーナス

陣営ポイントなどの各種データを使用し、毎週ランキング集計されます。
データは逐次更新されますが、発表は定期メンテナンス後のタイミングなどに週1で行われます。

発表のスパンが短いので、週単位で目標を持ちだれずに遊べる！

累計勢力ランキング・週計士気ランキング

1週間毎に陣営ポイントの累計を比べます。順位によってもらえる給与の額が変化します。
また累計ではなく週計によるランキングによる順位で、命中・回避にボーナスがつきます。

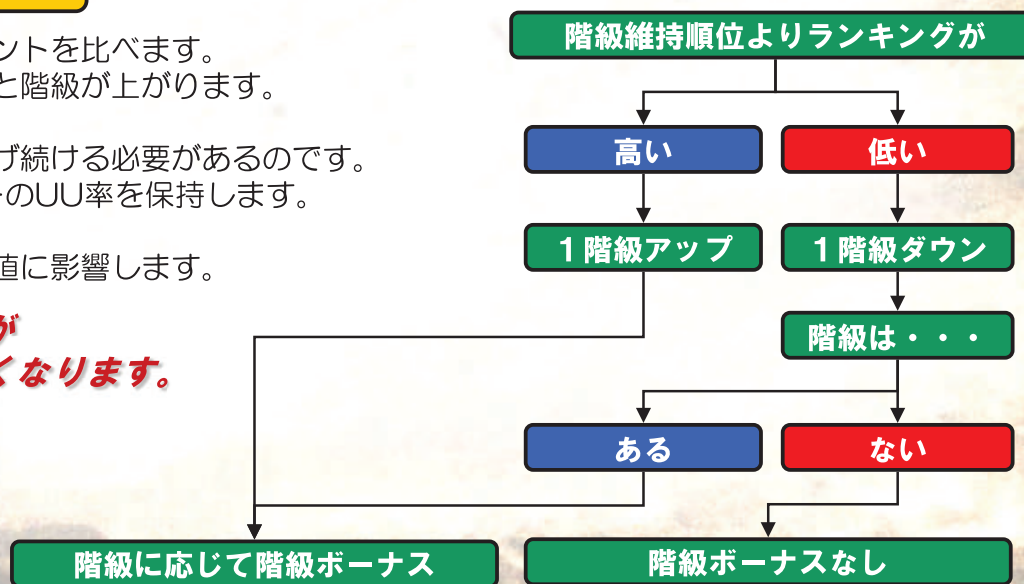
**ボーナスを得た陣営が、ボーナスぶんだけ翌週も有利に運べるのは当然ですが
他陣営からの集中的に狙われ、陣地を攻略されたペナルティで転落することはままあります。
また比率ではなくトータル数値を比べるので、一番人数の多い陣営に身を置いた方が有利ですが・・・**

陣営内週計功績ポイントランキング

各陣営内限定で、所属部隊の週計功績ポイントを比べます。
ランキング順位が各階級毎の規定値以上だと階級が上がります。
規定値以下だと階級が下がります。
階級の維持・上昇には、週単位で功績を上げ続ける必要があるのです。
このシステムによりデイリー/ウィークリーのUU率を保持します。

階級ボーナスは所持金その他、絆補正の上限値に影響します。

**人数が少ない陣営に所属していた方が
陣営内個人ランキングには残りやすくなります。
どちらを取るかはユーザー次第です。**



◆その他

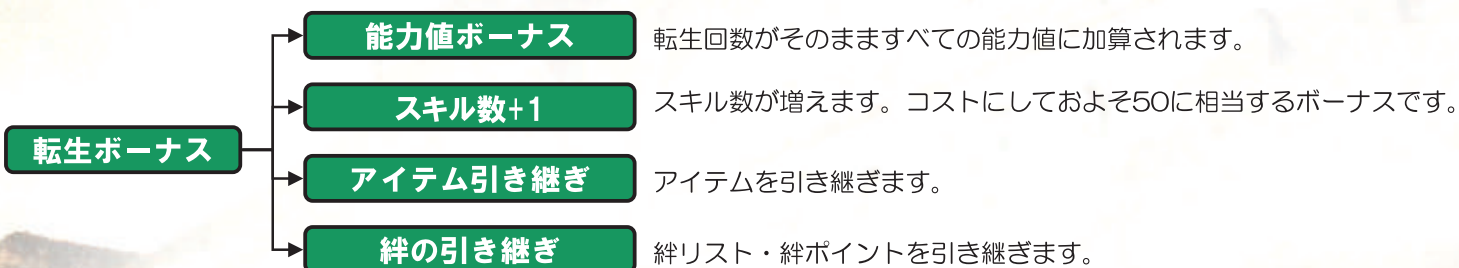
陣営変更

ユーザーは任意のタイミングで陣営を変えることができます。
ギルドの条件は「同じ陣営」ですので、陣営変更時点で強制脱退扱いとなります。
部隊編成する仲間の条件も「同じ陣営」ですので、強制的に解散処理されます。(※)
同様に絆リスト・絆ポイントもリセットされます。
また、シーズン終了予定1週間前からは、陣営変更ができなくなります。

※ 他ユーザーが陣営変更したキャラクターを部隊編成していた場合、再ログインのタイミング通知され強制解雇・絆リスト削除がなされます。

転生

最大レベルに至ったキャラクターは「転生」を選択することができます。
転生するとレベルやスキルをリセットしてのリスタートとなりますが、以下の特典があります。



また転生時に、特殊能力などの固有パラメーターを変更することが可能です。

英雄クロニクル

シーズン終了時、優秀な戦績を収めたキャラクターは、クロニクルに収められ（殿堂入り）、その勢力の人間なら誰でも使えるNPCとなります。
優秀な戦績を収めた拠点も、同様にクロニクルに収められます。

◆初期脱落ユーザーを減らす対策

Webブラウザゲームの敷居の低さを活かすには、**序盤のユーザー負荷を軽減**し、面白さが理解できるまで（あるいは生活習慣の一部となるまで）**続けさせる仕掛け**が必要です。
SRPGであるという点ばかりはどのようなところですが、SRPGであることを理解した上で登録したユーザーが戸惑う「**スタンドアロンのSRPGとは違う**」点に対しては、きちんとした対策を講じます。

予想される三大「面倒くさい！」

キャラクターを作るのが面倒くさい！

創作畑寄りのユーザーにはハマる要素となるキャラクター作成ですが一般認知度の高い『ドラゴンクエスト』などは名前を決めるだけでありそれらも昨今ではデフォルトネームを用意し「名前を考えるのも面倒くさい」ユーザーに配慮しています。

キャラクターを作らなくても遊べるようにします！

拠点の配置や部隊の編成が面倒臭い！

放っておいても経験値を稼げるメリットの高いシステムですが面倒くさいといえば面倒くさいのは事実です。

拠点を作らなくても遊べるようにします！

人のキャラクターを雇用するのが面倒臭い！

スタンドアロン感覚だと他のユーザーのキャラクターを雇用するのが面倒です。「素人の自己満足的な設定など見たくもない」というユーザーもいるでしょう。狙い通りの運営が行われた場合、ユーザーは膨大なキャラクター数の中から雇用するキャラクターを選ぶことになります。そして選択肢の広さ・自由度の高さはユーザーの負担に直結します。

人のキャラクターを雇用しなくても遊べるようにします！

またゲーム序盤には、何も知らないユーザーが遊べるようになるためのチュートリアルが必要です。

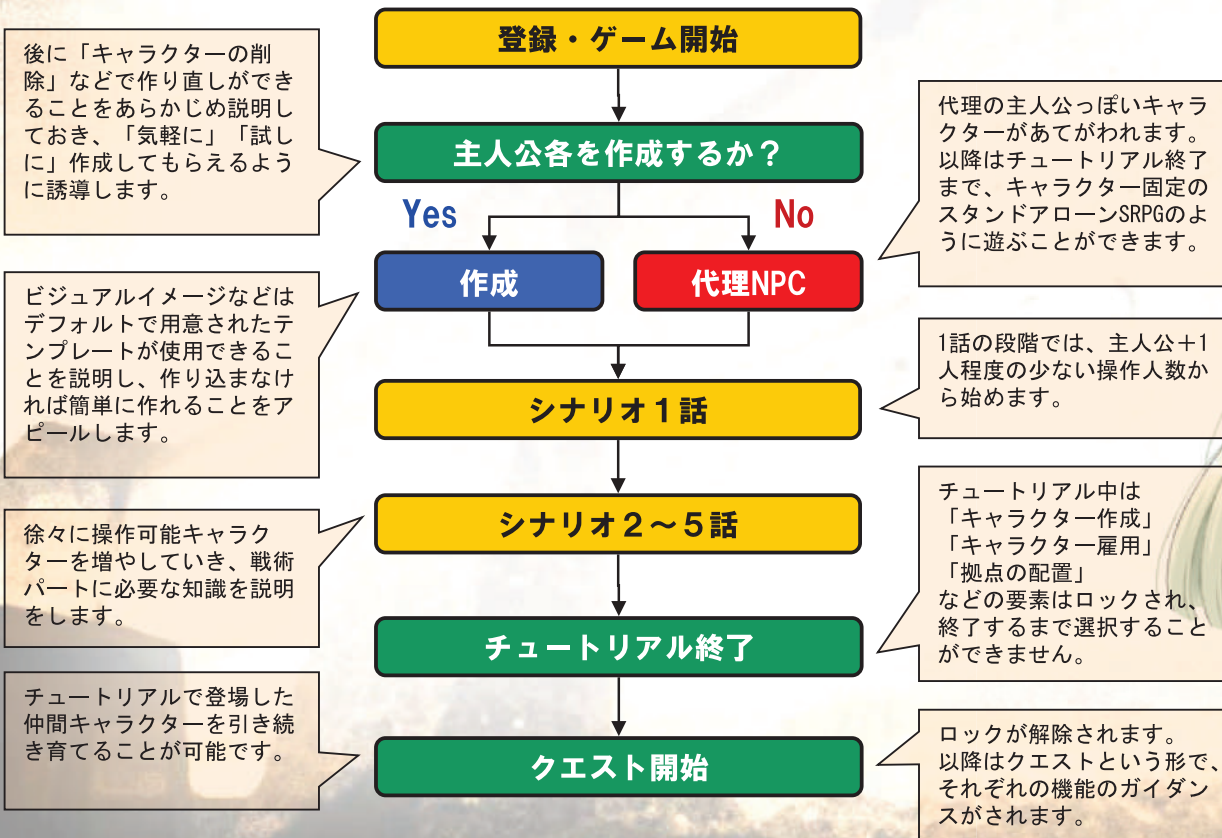
◆初期脱落ユーザーを減らす対策

■チュートリアルを兼ねたストーリーモードで面倒さを軽減!

ゲーム開始直後は、ユーザーにはチュートリアルを兼ねた**ストーリーモード**を遊んでもらいます。よくあるスタンドアローンのSRPGに近いプレイ感から、少しずつ当企画ならではの要素を足していきます。

またストーリーモードに登場する操作可能キャラクターを、ユーザーが作成可能な3人とは別枠の、常に雇用枠に存在する**成長可能キャラクター**(※)とすることで、ユーザーからキャラクターを作らなくてはならない/雇用しなくてはならないという面倒さを取り除きます。

※ 名前・設定・特殊能力の変更ができない
ユーザーキャラクターという位置づけとなります。



キャラ作成の自由度が高い
オンラインゲームであっても
NPCなどの固定キャラクターは
ユーザーの共通言語となるため
作品の“顔”としての人気が出やすいポジションです。

サンプル的な意味も持つので
能力的には派手にできませんが
デザイン面には力を入れます。