



もくじ

1. 基本情報
2. コンセプト
3. ゲームサイクル
4. 世界観・設定
5. 世界観・設定
6. 基本システム
7. 会話システム

タイトル：exp!A（えくすぴあ）
ジャンル：読み物系箱庭ゲーム
プラットフォーム：PC,Android
使用エンジン：Unity
制作：N-Lab.

◇基本情報◇

タイトル	: exp!A (えくすぴあ)
ジャンル	: 読み物系箱庭ゲーム
プラットフォーム	: PC , Android
プレイ人数	: 1人
ターゲット	: 「20代前後の」 「ファンタジーRPGを好み」 「物語の終わりに寂しさを抱く」層
プレイ時間	: 2時間程度 (基本的な部分) (やり込みはプレイヤーの 意思次第で掘っていける構造に)

◇コンセプト◇

！ 経験値を「浪費」して、遊園地をつくる ！

「何も気にせず経験値をじゃぶじゃぶと浪費したい！」

……という出発点から、交流を通して
キャラクターへの愛着を強めていき、
葛藤の中でストーリーに没入してもらう

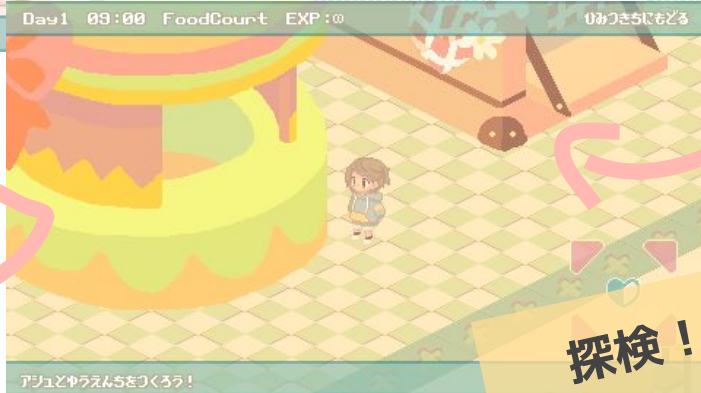
◇ゲームサイクル◇



つくる!



しゃべる!



探検!

◇世界観・設定◇

いかにも王道ファンタジーな
「ゲームの」世界。
ゲームを起動したプレイヤーは、
自分を「エリヤ」と呼ぶ少年・アシュと
一緒に遊園地を作ることになる。

アシュ

無邪気な少年。
プレイヤーを「エリヤ」という名の
誰かだと思い込んでいる。



◇世界観・設定◇

かつて「プレイヤー」が現実に戻った後、
ハッピーエンドを維持できなかった
ゲームの世界。

遊園地の外側の世界はなくなっている。
原因かつ最後にひとり残されたアシュは
消える為に、自分の経験値（＝存在）を
来訪者たちを利用して浪費し続けている。

アシュ

かつての「主人公」。
エンディングの後、どうにもできない
問題にたくさん直面し、最後には
世界を滅ぼしてしまった。

◇基本システム◇

EXP

遊園地を作るためのリソース。
今までアシュが積み上げてきた
「**経験値**」。最初から満タンで
増えることはない。



アイデアのタネ

遊園地を作るための構想。
プレイヤーが**遊園地内を**
探検することで発見できる。

上記2要素を消費して遊園地をつくる



◇会話システム◇



- ・ プレイヤーはゲーム内に無い言葉は喋れない
- ・ その為、NPCやアッシュの「台詞」をストックしてアッシュと交流する
- ・ NPCは遊園地の一部の為、EXP消費で聞ける台詞が増える
- ・ ストーリーの進行度合いで、同じ台詞でもアッシュからの反応が変化する