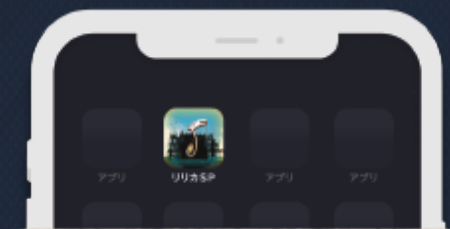




The Song of
LYRA
リリカの召喚詩
SymPhony
シンフォニー



音ゲーム
ファンタジーRPG

オリジナルゲームコンセプト【リリカの召喚詩】

歌の力で使い魔に指示を出す！タイミングが良いほど攻撃もガードも強化になる！

チーム名：Mome

作品タイトル「リリカの召喚詩 SymPhony」



ターゲット

12才以上（CERO B）

プレイ人数

自己端末では1人 ※友達サポートでは+4人まで

ゲームの目的

音ゲーにベースした戦闘システムに盛り上がること。
リズム&タイミングで生き残れ！



ゲームクリア・勝利条件

ストーリークリア

※塔の一番海底深い階層まで進むこと

ゲームオーバー条件

メインキャラがHP 0の状態ゲームオーバー

※以前のセーブに戻る



開発進捗

なし、ゲームコンセプトのみ

備考・注意点

企画書のための提案となっております。



操作説明

※足りない場合は、ご自身で操作説明のページを追加してください。

スマホ、横向きで操作する予定

タイトル・メニュー等

- ・ スタート、設定等、適切なボタンをタップで起動

フィールド画面

- ・ 左手（画面左下辺り）：指左右スライドでキャラ移動
- ・ 右手：移動以外の操作。適切な場所にタップするとエリア進行等が行う

戦闘画面

- ・ 左手：流れる音符、タップすると攻撃やガード
- ・ 右手：タップで敵選択&必殺技

※画面に沿った細かい操作は後半に載せる企画書に参考ください



スタッフリスト欄

※足りない場合は、ご自身でページを追加してください。

・ Mome、1人制作

① 2Dデザイナー（ジェネラリスト）

② コンセプト・システム・UIデザイン・背景デザイン・キャラクターデザイン

**以降のページに
企画書を追加してください**





海に沈んでいる 不思議な演劇塔...

歌声で呼ばれているような気配を感じ
召喚詩のリリカは塔を探索し始めた。

下から下へ、下降を繰り返す...
塔の奥に...海底の奥深くには
一体何の秘密が閉じ込められているのか。

冒険の音は...

聞こえますか?

Can you hear the call?



アプリタイトル

ジャンル

プラットフォーム

ターゲット

UIデザインのコンセプト

シンフォニー

リリカの召喚詩 SymPhony (アプリアイコン: リリカSP)

ファンタジーRPG・音ゲーム

スマホ

12才以上 (CERO B)

ファンタジー・音楽・海中
全体手書き風、キャラはシルエット表示



リリカSP

フィールド

ステージ探索

HPゲージ

シンフォニー (SP) システム

マップ

メニュー



コントロールスティック
(動く時のみ表示)

エリア変化

フィールド

マップ表示



ステージ移動は基本横スクロール

時々エリア進行マークが表示され、タップで別エリアに移動。……………
マップ表示させると当階の探索率、宝箱、階段、
セーブポイントどが確認できる。

フィールド

ストーリー進行



塔内に潜るほど、ストーリーも進まれる

キャラのシルエット、そしてイラストのカットインで楽しめる。

テキストはタップで進ませる。

この段階で要約主人公リリカのキャラデザインが見えるが…

リリカ(主人公)
& パズ(使い魔)
のコンセプト

表情&行動
により姿変更

服装テスト!
洋風の「巫女」&音楽モチーフ
(唄で使い魔を指示する)

これに決定!

服装は洋風の巫女から発想し
所々音楽に関する印や
モチーフを加える

歌うと♪がルーン
のようなものに

表情テスト

音符
・手書き風
・聖なる雰囲気

リリカの意味は?
【リリックの力】

使い魔のパズは
場合によって形変更する

主人公
コンセプト

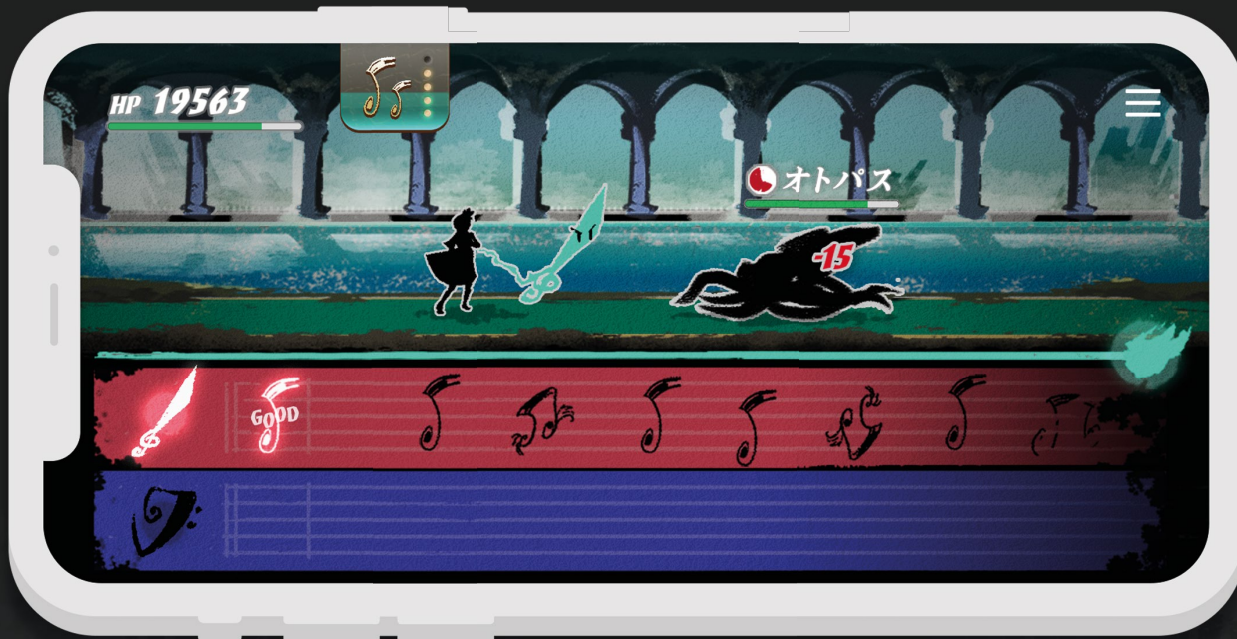
召喚詩

【召喚士】と【詩人】という組み合わせた発想。

主人公のリリカは旅立つ【神殿の巫女】との設定で直接の戦いには苦手。

代わりに歌で戦闘の動きを使い魔に指示するので、上手く歌うほど楽に進む!

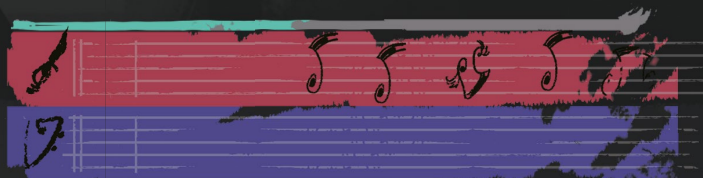
戦闘画面



戦闘は【音楽】と【タイミング】で勝利が決める！

上半がリリカと敵表示&演出、下半はプレイヤーに関する戦闘コマンド
いいタイミングで使い魔のパスを指示し、より強い攻撃とガードを出せ！

戦闘コマンドは4種類でカラーコードされる！



赤い列は
プレイヤー攻撃

青い列は
敵攻撃に対するガード

水色は
召喚(必殺技)

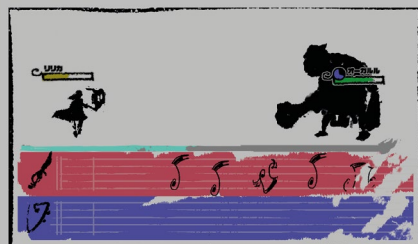
紫色は
状態異常

戦闘の流れ

予想する戦闘フローは以下になる

① 戦闘開始！

攻撃列に♪が流れてくる



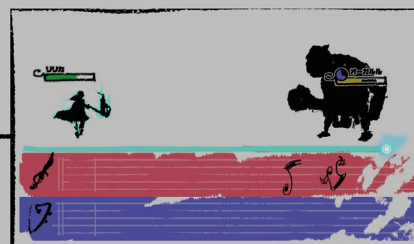
② 攻撃を出す！

いいタイミングでタップして攻撃出し



③ 召喚ゲージ！

行動で召喚ゲージが溜まる
満タンで召喚（必殺技）使用可能
※タイミングがよいほど溜まり速度上がる



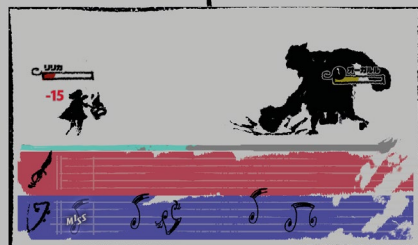
④ 召喚中！

召喚フェーズに入ると攻撃&ガード列両方
水色になり、♪タップで召喚アイコンが溜まる。
同時にゲージがドンドン減るので時間切れ前、
アイコン満タンにして、召喚成功で敵に大ダメージ！



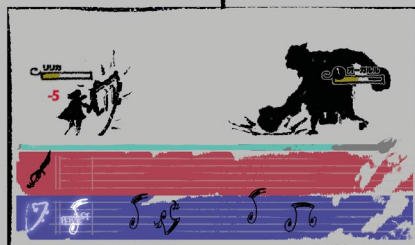
● 敵攻撃！

永遠に俺のターンではない！
敵名に回る円マークが見える
満タンになると敵のターン



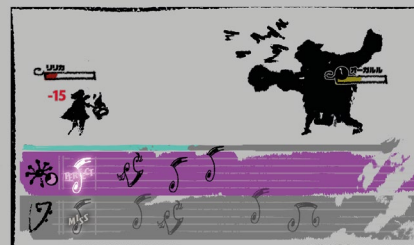
● 敵攻撃をガード！

敵攻撃はガード列に流れる
上手くタップするほど
受けるダメージは減る



● 状態異常！

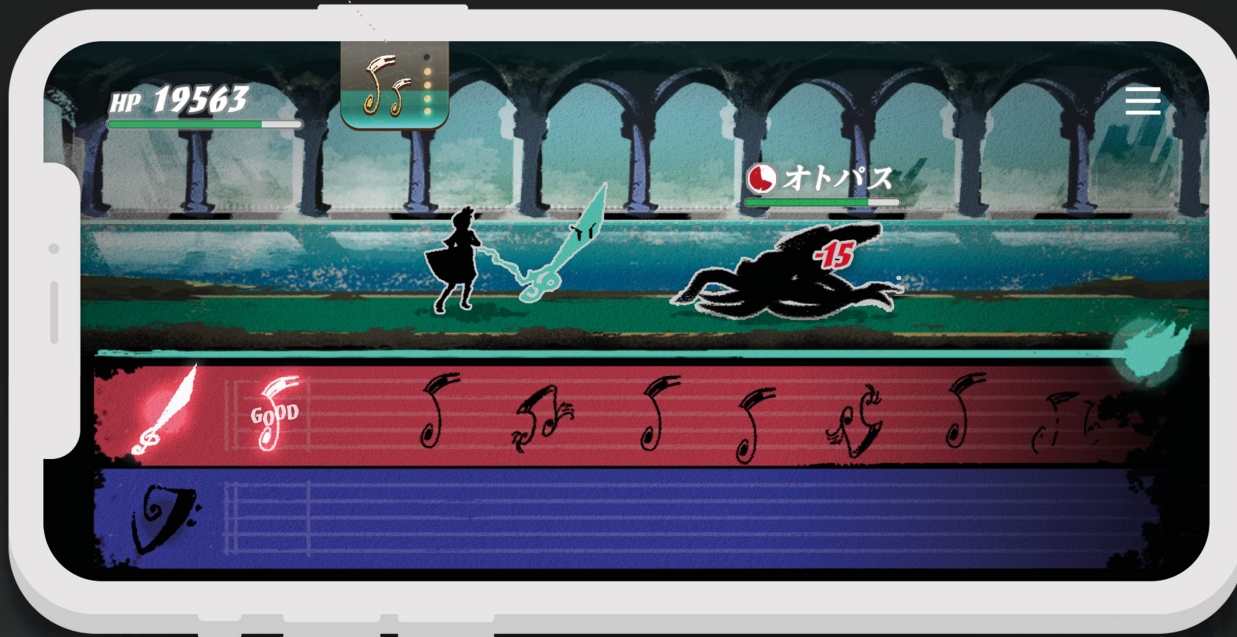
状態異常をさせる敵もいる
されると攻撃列が紫色に変更し、
♪のタップで解除まで攻撃出せなくなる！
早めに対応せよ！



SPシステム

最後、スマホでの友達サポート
シンフォニー(SP)システム紹介

シンフォニー (SP)
システム



自分に使ういい効果を………友達に共有し合おう!!

溜まって...



溜まって...



満タン!



使用中



0人で
効果0%...



3人で
効果60%



自分と他4人で
効果100%!



操作するとSPが段々溜まる。満タンで使用可能
必殺技の溜まり速度&経験値が20%上がる!

SP使用中の友達がいると、自分含み5人まで、1人あたり効果+20%
一緒に歌う人が多いほど冒険が楽になるというシンフォニーの力!

The Song of
LYRA
リリカの召喚詩
Symphony
シンフォニー

終

お時間いただき
ありがとうございます。

