

チーム名:ユミット 作品タイトル「インスピリット」



多一份哟卜

より、プレイヤーの行動に選択肢があるRPGをしたいユーザー

プレイ人数

一人プレイ専用

一ムの国的

選択肢を自分の行動で増やし、戦いやストーリーを進行していくRPG。



ゲームクリア。殿剛豪傑

フィールドの探索やイベントにより、様々な思考(インスピリット)を入手し、様々な場面での選択肢を自分で考えて増やし、世界を救う。

グームオーバー条件

世界を救えなかった時。



企画書作品となります。

備碧。雜意点

175文字程度



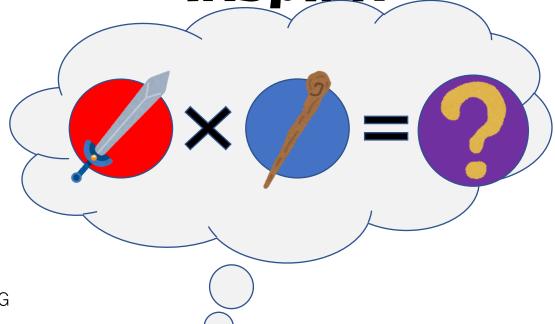
スタッフリスト欄

※足りない場合は、ご自身でページを追加してください。

- 湯浅 晃浩
 - ①プランナー
 - ②企画書作成

以降のページに 企画書を追加してください

インスピリット Inspirit



ジャンル:インスピRPG

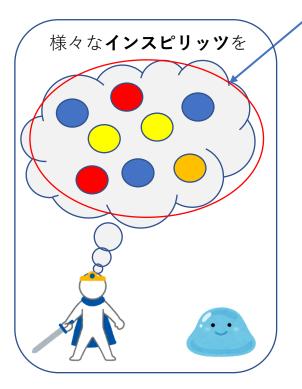
プレイ人数:1

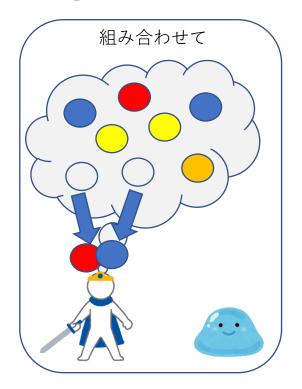
プラットフォーム:switch

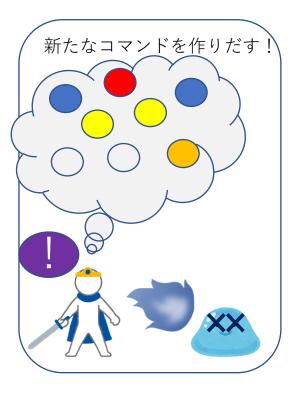
チーム:ユミット

「コマンド」×「コマンド」で戦う インスピレーションRPG

勇者の思考が具現化した「**インスピリッツ**」を掛け合わせて新たなコマンドを作りだし敵と戦おう!



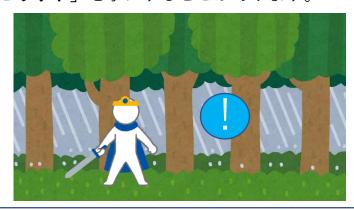




インスピレーションは冒険中にも!

冒険の最中、ふとした事で「**インスピリット**」を手にすることがあります。





手に入れた「**インスピリット**」は戦い以外にも、重要な場面での選択に影響を与えることがあります





住人との会話にインスピリットを使うことで選択肢を増やしたり、見たことも無い選択を選ぶことが可能に!。

出典・引用

- http://www.irasutoya.com/2015/01/blog-post_45.html
- http://www.irasutoya.com/2018/01/blog-post_117.html
- http://www.irasutoya.com/2012/12/blog-post_516.html
- http://www.irasutoya.com/2018/12/rpg.html
- http://www.irasutoya.com/2019/09/blog-post_14.html
- http://www.irasutoya.com/2015/11/blog-post_57.html
- http://www.irasutoya.com/2020/01/blog-post_927.html
- http://www.irasutoya.com/2016/07/blog-post_793.html
- http://www.irasutoya.com/2018/06/blog-post_82.html
- http://www.irasutoya.com/2013/04/blog-post_7049.html