



チーム名：りばち
作品タイトル「花一匁」



ターゲット

戦略物が好きな学生

プレイ人数

一人

ゲームの目的

「はないちもんめ」で味方を増やして戦闘を有利にし、日ノ本を滅ぼそうとする神々を止める



ゲームクリア・勝利条件

敵の王を倒すことで戦闘勝利

ゲームオーバー条件

はないちもんめで自キャラがいなくなる

味方の王が倒されてしまう



開発進捗

企画書完成

備考・注意点



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。

花一匁

十字キー：じゃんけん選択

Aボタン：決定

Rボタン：たたく

Lボタン：まもる

戦闘

十字キー：マス、コマンド選択

Aボタン：決定



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。

- ・ 河野凌大
 - ① プランナー
 - ② 企画立案、企画書制作、イラスト

はないちもんめ

花一夜



様式

奪略系戦略型あーるぴーじー

標的

仲間との奪い合いをしたい人

戦略物が好きな人

目的

運、瞬発力、思考を駆使して

仲間の奪い合いを楽しむ



花一匁流の継承者である貴方は
日ノ本を滅ぼさんとする神々に
抗うため、今、立ち上がる。

花一匁流とは

古来より**はないちもんめ**という
仲間を増やす技を得意とする流派である



お互いに相手を選んで一騎打ちをし、
勝利した者が敗北した者を仲間にできる

敵との遭遇時、「花一匁」「戦闘」「逃走」の
三つの行動を行うことが出来る

花一匁

じゃんけんをして



勝ち

負け



成功で敵にダメージ



成功で体力消費0



戦闘



山 通れない

池 越えれる



体力



攻撃力

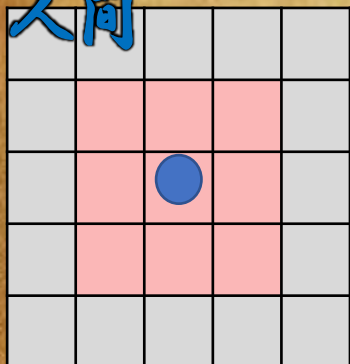


速度

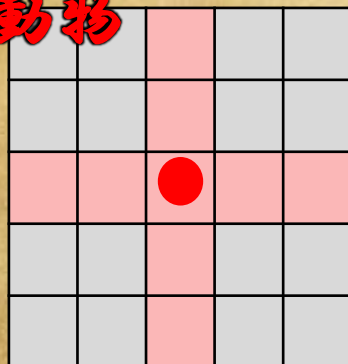


それぞれ**四の種族**と**三の能力値**があり、
種族によって**行動範囲**が**変わる**

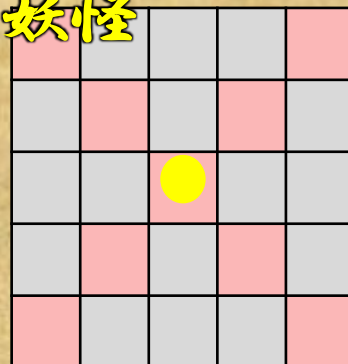
人間



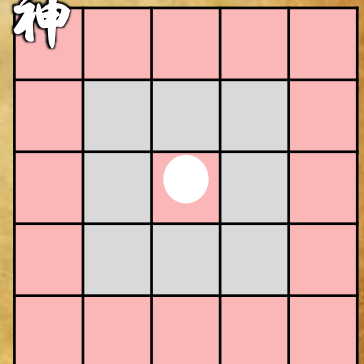
動物



妖怪



神

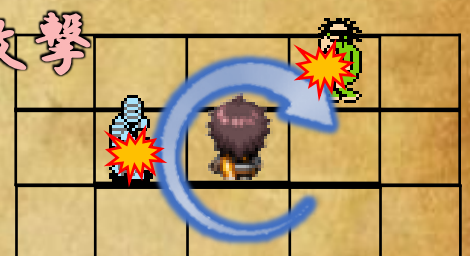


速度が速い順に
行動範囲に移動するか
行動範囲内に攻撃するかを
選択することで**戦闘**が進んでいく

移動



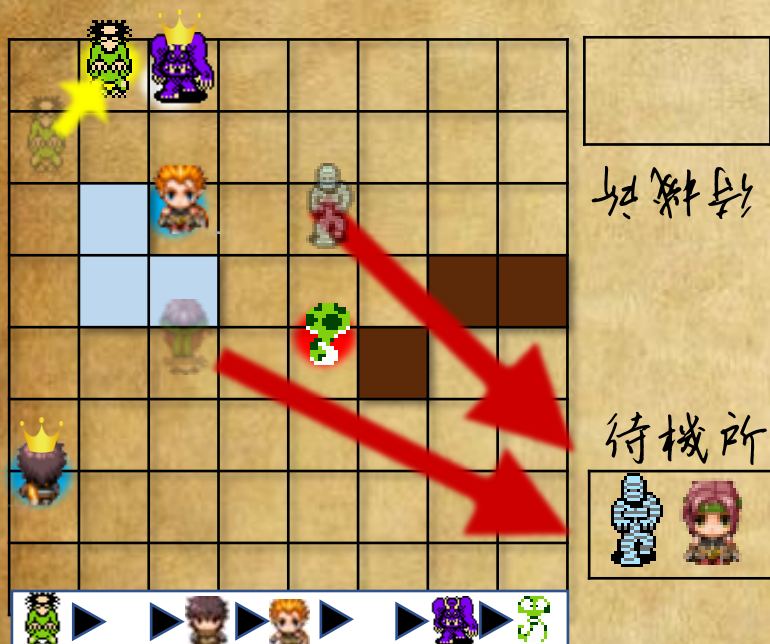
攻撃



再出陣



攻撃を行うと
行動範囲にいる
敵、味方、関係なく
全ての者の体力を
攻撃力分減らす



体力が無くなった者は
攻撃した陣営の
待機所に移動する



自分の待機所にいる者は
他の者のターンを
消費することで
好きな場所に味方として
出陣させることが出来る

企画意図

私が好きな昔遊びの**はないちもんめ**と**将棋**の面白さを若者に伝えるために企画したゲーム

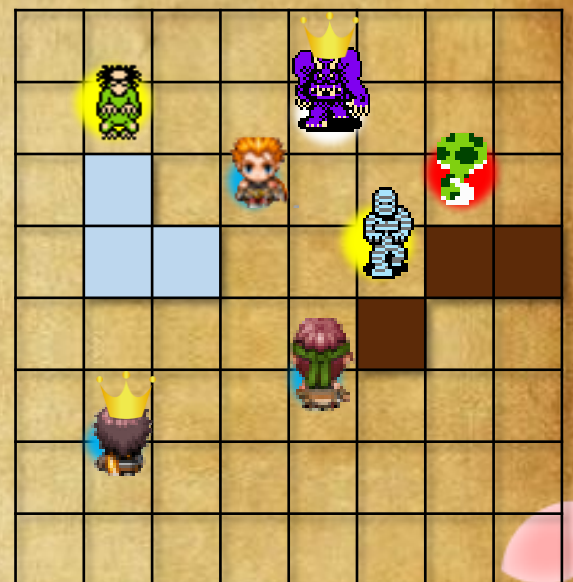
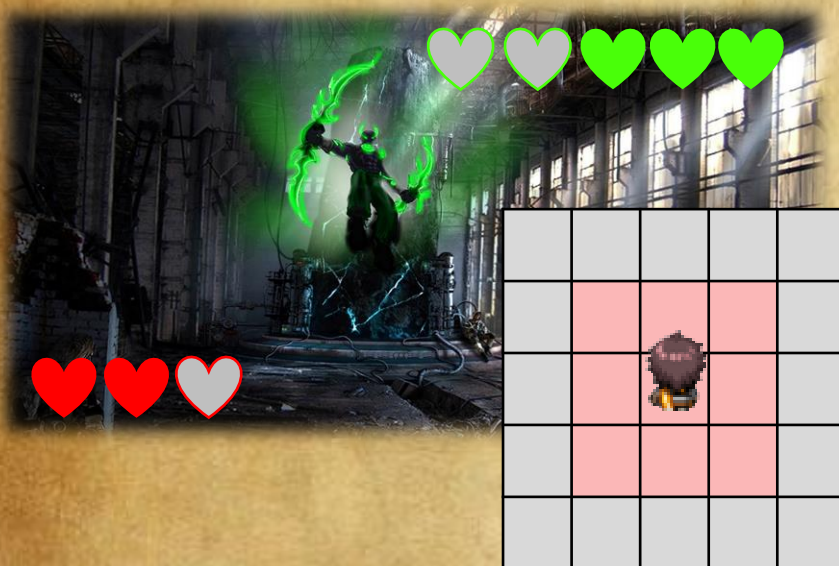


はないちもんめ



将棋

二つの共通点は**敵を奪い、味方**にして
敵を更に追い詰めるという**要素**であり
この**ゲーム**はその面白さに**重き**を**置**いている



手軽に面白さを伝えたいので**ルール**は
シンプルで**深み**がでるように企画している