

The background of the title card is a dark blue field with a repeating pattern of faint, light blue geometric shapes, including squares and circles. Overlaid on this is a large, intricate golden-yellow design. This design features several concentric circles, some of which contain complex, stylized patterns resembling magical spells or ancient scripts. A prominent, large, stylized golden-yellow 'A' shape is positioned on the left side, partially overlapping the circular patterns. The title text is centered over the middle of the image.

見習い魔女の冒険

Wizard of Genesis

チーム名 : K2no

作品タイトル「見習い魔女の冒険-Wizard of Genesis-」



ターゲット

10～20代の男性
ファンタジーが好きな人

プレイ人数

一人

ゲームの目的

75文字程度



ゲームクリア・勝利条件

ストーリークリア条件：学校の卒業、各イベントのクリア
ダンジョンのクリア条件：ダンジョンのボス撃破

ゲームオーバー条件

ストーリー：各イベントのクリア条件失敗
ダンジョン：HPが0になる



開発進捗

100%

備考・注意点

アクションゲームとファンタジーが好きで考えたゲームです。



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。

左スティック→移動、カーソル移動、

右スティック→視点移動

○ボタン→決定

△ボタン→使い魔への指示

□ボタン→魔法発動

× B ボタン→戻る、ジャンプ

R 1 →ダッシュ

L 1 →アイテム

R2→魔法の選択

L2→使い魔への指示の選択

options→各種設定



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。

勝野 航介
プランナー

**以降のページに
企画書を追加してください**





見習い魔女の冒険

Wizard of Genesis

目次

- | | | | |
|---|----------|---|------------|
| 1 | 基本情報 | 7 | 世界設定・ストーリー |
| 2 | コンセプト | 8 | 操作方法 |
| 3 | ゲーム概要 | 9 | セールスポイント |
| 4 | ゲーム画面 | | |
| 5 | ゲームの特徴 | | |
| 6 | ゲームの特徴 2 | | |

基本情報

ターゲット：

10代～20代前半

男性

ライトユーザー

ゲームジャンル：

3D×アクションRPG

対応ハード：

ps4 S W I t c h

コンセプト

魔法の可能性は無限大
アナタだけの魔法を！！

ゲーム概要

魔法学園の生活

一人前をめざして日々特訓

魔法の作成

目指せ上級魔法！

ダンジョンの探索

適切な魔法がないと進めないかも？

使い魔とのふれあい

あなたと共に成長する

ゲーム画面



上から順にHP、
MP、体力

選択してい
る魔法

使い魔のMP

選択できる魔
法（4種類）

プレイヤー
と使い魔

ゲームの特徴

魔法学園の生活

- 課題やテスト、学園祭など学校のイベントがたくさん。
- 各イベントのクリアには魔法の評価値が必要になる。
(威力、魔力効率、攻撃範囲など)
- イベントに適した魔法を創り、満点を目指そう！

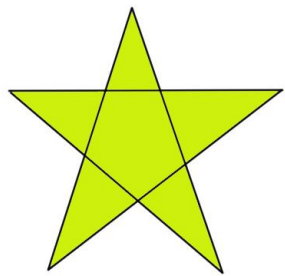
魔法の作成 1

- イベントやダンジョンでモンスターを倒すことで、魔法作成のもととなる魔素が手に入る。
- またイベントやダンジョンで出に入る魔法書には様々な特徴の魔法陣の知識がある。
- 魔素と知識を用いて、あなただけの自由な魔法を創ろう！

魔法の作成 2

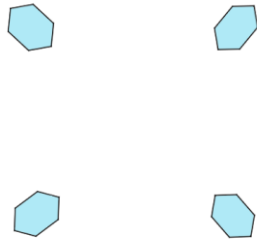
- 魔法書の例

属性攻撃攻撃（火、水、氷、雷、風、光、闇）、魔力効率、威力向上、見た目、攻撃範囲などある。ランク（Ⅰ、Ⅱなど）大きいほど効果が高くなる。



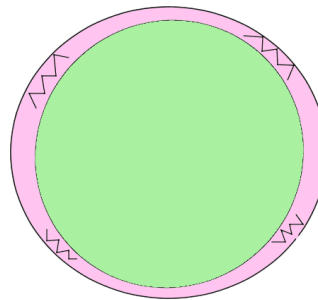
雷属性Ⅰ

+



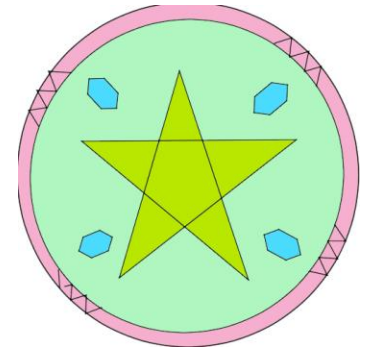
威力向上Ⅱ

+



魔力効率Ⅰ
攻撃範囲Ⅱ

=



完成！！

ダンジョンの探索

- ダンジョンでは、モンスターを倒したり、宝ものを探すなどができ、下の階層になればなるほどモンスターは強くなる。
- 宝箱からは魔法書や装備などが手に入る。
- 階層ごとに適した魔法や敵の弱点となる魔法を創って挑もう！
- 強力な魔法でモンスターをまとめて倒せば爽快感間違いなし！！

使い魔とのふれあい

- 主人公とともに成長する（イベントやダンジョンでレベルアップを目指そう）。
- レベルアップとともに新たな技（MPの消費）が使えるようになる。
- 普段の行動やイベントなどで親密度は変化する。（親密度が低いと魔法を創るときに確立で失敗することもある）
- 親密度を上げれば上げるほど魔法作成で使える魔法書の数やランクは上昇する。

世界観・ストーリー

- 主人公は世界一の魔女を夢見る、魔法学校に通う女の子ソフィー。
- 既存の魔法が全く使えない主人公はある日、使い魔となるフィナと出会う。
- フィナには契約したものに魔法を創る力を与えることが出来た。
- 物語は魔法学校のイベントやダンジョン探索などをして、様々な魔法を創り、夢を目指すストーリー。
- 夢に近づいたとき、彼女はフィナの秘密を知る。

操作方法

- 左スティック→移動、カーソル移動、
- 右スティック→視点移動
- ○ボタン→決定
- △ボタン→使い魔への指示
- □ボタン→魔法発動
- × B ボタン→戻る、ジャンプ
- R 1 →ダッシュ
- L 1 →アイテム
- R2→魔法の選択
- L2→使い魔への指示の選択
- options→各種設定

セールスポイント

いつものRPGとは違う、魔法から創るのはやりこみ要素間違いなし

ほのぼのとしてちょっぴり切ない、落ちこぼれから一番に、成り上がりストーリー