

WORLD=WRITER

選べ、世界を。あなただけの“真実”を——

作成者：田上 司龍
作成日時：2021/10/11
ジャンル：メモリアクションRPG
プラットフォーム：PlayStation4/5/Steam
プレイ人数：1人
ターゲット：同級生の友人たちが仕事などで忙しく、
協力プレイが出来ないので、一人で黙々と
ストーリーをやりこみ感動したい**20代前半の男性**。

チーム名：じゅーん

作品タイトル「World = Writer」



ターゲット

同級生の友人たちが仕事などで忙しく、協力プレイが出来ないので、一人で黙々とストーリーをやりこみ感動したい**20代前半の男性**。

プレイ人数

1人

ゲームの目的

アンドロイドに改竄されてしまった、世界と“あなた”の記憶を取り戻すこと。
(企画書に掲載「世界観のページ」)



ゲームクリア・勝利条件

【クリア条件】

ボスを倒しエンディングを迎える(周回プレイ有)

ゲームフローは企画書に掲載。

ゲームオーバー条件

敵との戦闘で力尽きる（HPが0になる）



開発進捗

完成済（更新は有るかもしれない）。

備考・注意点

企画書に目を通して頂き有難うございます。

もしも何か御座いましたら juneshukatsu@gmail.com（メール）

もしくはTwitterのDM([@junegames0107](https://twitter.com/junegames0107))にてご連絡ください。

企画書内で使用させていただいた画像

キャライラスト（「ゲーム概要」、「スキルツリー分岐」のページ）

→タイトル：[ジュエルセイバーFREE] より拝借しました。※株式会社ブリリアントサービス様には使用報告済みです。

URL：[<http://www.jewel-s.jp/>]

スキルツリーの画像

→「Path of Exile 2」より拝借しました。

<https://www.pathofexile.com/poe2>

UIと背景（「ゲーム概要」「スキル」のページ）

→「真・女神転生V」より拝借しました。

<https://megaten5.jp/>



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。

(企画書にもページ掲載有)





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。

- ・ 田上司龍
① プランナー

**以降のページに
企画書を追加してください**



WORLD=WRITER

選べ、世界を。あなただけの“真実”を——

作成者：田上 司龍
作成日時：2021/10/11
ジャンル：メモリアクションRPG
プラットフォーム：PlayStation4/5/Steam
プレイ人数：1人
ターゲット：同級生の友人たちが仕事などで忙しく、
協力プレイが出来ないので、一人で黙々と
ストーリーをやりこみ感動したい**20代前半の男性**。

目次

CONTENTS

P3	コンセプト
P4	ゲーム概要(①+②+③)
P5	①スキルツリー
P6,7	②ストーリー分岐例
P8,9	③スキル
P10	ゲームの流れ
P11	操作方法
P12	世界観
P13	セールスポイント

コンセプト

CONCEPT

お前が選べ——
救う記憶か、壊す記憶か。

世界と人類の「アンドロイドに変えられた記憶」を記し直すため、
12人の主人公達が記し直した「記憶」をスキルにして戦う
メモリー・アクションRPG

ゲーム概要

OVERVIEW

■ 物語の進め方

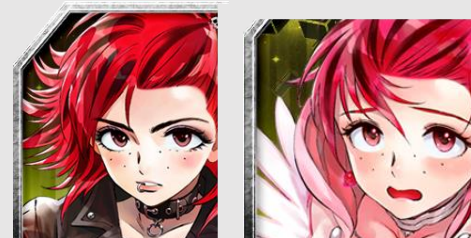
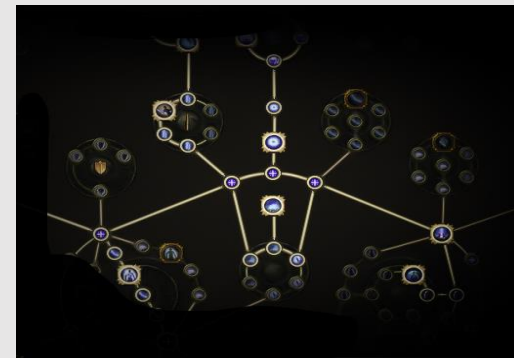
スキルツリーの1つ1つにキャラ毎の「記憶」(ストーリー)が存在。
Lvアップ毎に**ツリーとストーリーを同時並行**で1つずつ取得する。

■ Lvアップで得るもの

パラメーター上昇やスキル開放は勿論、
同じキャラでも**全く違う性格やストーリー**を選択可能。
選択次第では、同じキャラでも**全く違うマルチエンディング**。

■ 「記憶」を形にしたスキル

「記憶」(ストーリー)の内容と密接に結びついた表現の、
ド派手なアクション。プレイヤーは一回の戦闘中に
追想(ストーリーの回想)をしつつ、
多彩なスキルを一度に扱える。



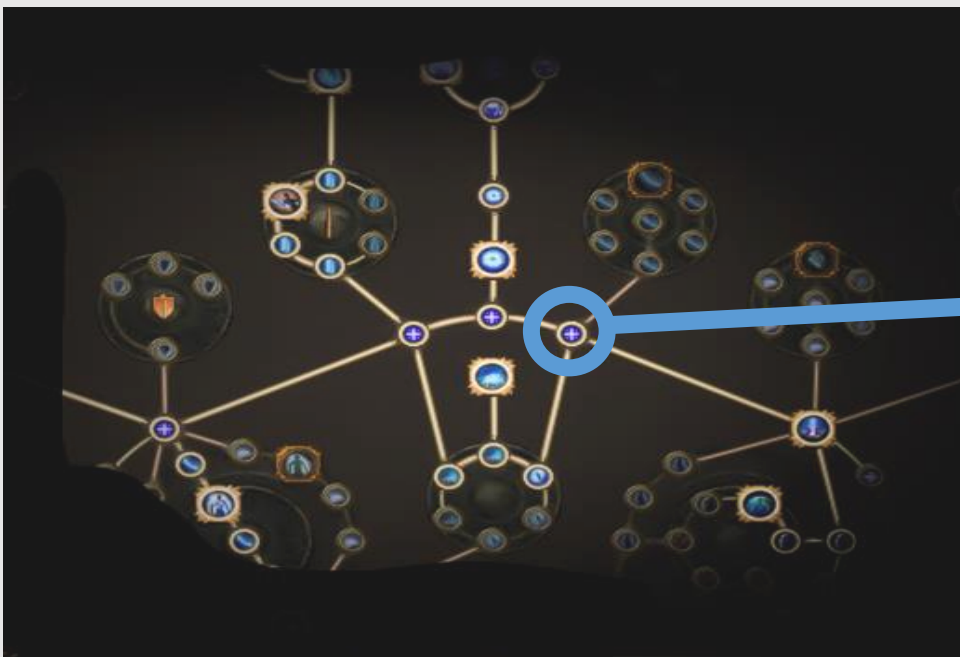
※『ジュエルセイバー-FREE』よりキャライラスト、
『PathOfExile2』よりスキルツリー画像
『真・女神転生V』より背景を拝借

World=Writer 企画書 作成：田上 司龍

スキルツリー

SKILLTREE

とある主人公のスキルツリーの例（ツリー情報）



フリガナ

スキル名（未習得）

スキル詳細

ここは取得前でも読める。
スキル詳細からストーリーを推測
する楽しみも有る。

「記憶」（ストーリー）の詳細

取得すれば解放

「性格」+〇〇

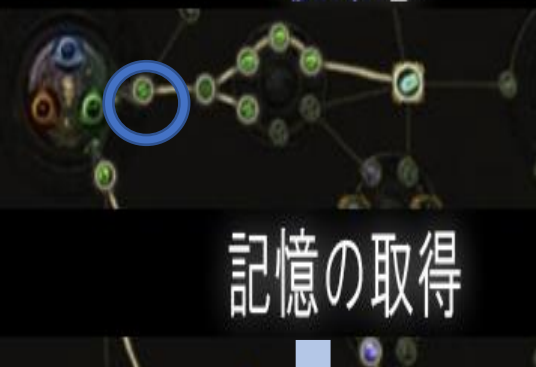
例「冷酷さ」+15

ストーリー分岐(1/2)

STORY

キャラAのスキルツリーの例 (協力)

使命感



記憶の取得

ストーリームービーを見る
/イベントバトルの解放
etc……

新キャラ解放
/新ステージ解放

→協力エンドへ

任務遂行



協力関係



※『ジュエルセイバー-FREE』よりキャライラスト、
『PathOfExile2』よりスキルツリー画像を拝借

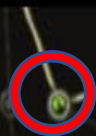
World=Writer 企画書 作成：田上 司龍

ストーリー分岐(2/2)

OTHER

キャラAのスキルツリーの例 (敵対)

記憶の取得



憎き仇

復讐



ストーリームービーを見る
/イベントバトルの解放
etc……

新キャラ解放
/新ステージ解放

→敵対エンドへ

敵討ち



※『ジュエルセイバー-FREE』よりキャライラスト、
『PathOfExile2』よりスキルツリー画像を拝借

World=Writer 企画書 作成：田上 司龍

スキル (1/2)

SKILL



スキルは**灰枠内の3つ単位**ですぐに使用可。

枠を左右に動かし、この7スキル×3ページ= **計21スキル**を戦闘中に扱える！！

※『真・女神転生V』より背景・敵のHPゲージのUI画像を拝借

World=Writer 企画書 作成：田上 司龍



スキル (2/2)

REMINISCENCE

“追想”

スキル使用時、ストーリーに沿った
特殊な条件を満たせば

特別な演出

+ 強力な追加効果が！！

例（「永久凍獄」）

条件：

発動時HPが20%以下

〇〇が仲間にいる

追加効果：

与ダメージが**2倍**

自身のHPを**50%回復**する。

ストーリーと同じシチュエーション
で強力なスキルを打とう！！



戦闘

レベルアップ・スキルツリーのポイントを得る

「スキル」 & 「記憶」 (ストーリー) を選択、記憶を閲覧

ストーリーを進める

(新ステージ/キャラ解放)

戦闘

エンディング分岐
二周目の隠しルート
etc.....

操作方法

INSTRUCTIONS



コキュートス
永久凍獄

操作方法

STARTボタン：メニュー表示
OPTIONボタン：設定

L1：スキル枠切り替え
L2：回避

R1：スキル枠切り替え
R2：ダッシュ

タッチパッド：マップ拡大/縮小

方向キー：移動

左スティック：移動

右スティック：視点操作

△：真ん中のスキル発動
□：左のスキル発動
○：右のスキル発動
×：スキルスロット切替



本作は「通常攻撃」や「装備品切り替え」のボタンが無い。
その代わりに、「通常攻撃」や「装備品」も
全て「スキル」として統一（例 妖刀“村正”→スキル名「村正：一胴七度」）。

スキルスロットを増やし、
**なるべく多くのスキルを戦闘で使うこと
が出来るように**
という狙いがある。

※『真・女神転生V』より背景・敵のHPゲージのUI画像
を拝借

World=Writer 企画書 作成：田上 司龍

西暦2060年。アンドロイドの支配下に置かれた人類は、電子媒体は勿論、「本」の製造・所持も禁止されていた。監視下の人々は記録を破棄され、記憶を改竄され、**世界の、自分の「過去」すら知ることはできない。**
——偶然に「本」を手にし、記録を知ってしまった主人公たちを除いて。
これは、**世界の、そして“あなた”の「記憶」を取り戻す物語。**

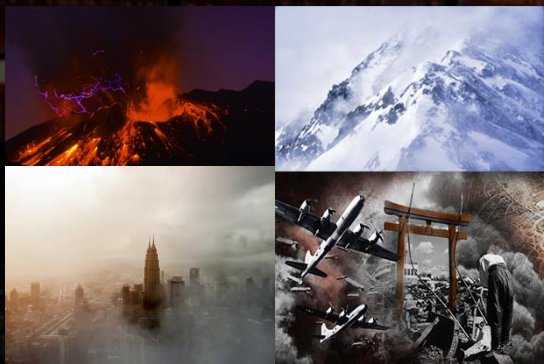
■ 物語の舞台

近未来の都市だけでなく、吹雪荒れ狂う雪山、噴火してしまった火山、荒廃した都市など、多くの“世界の記憶”を巡っていく。

過去を知るため、時を遡って**過去へ行く**ことも！！

ストーリーを1周しただけでは全ての真実を見ることは出来ない……

「場所」だけに囚われない、**世界の“真実”を求めて——**



セールスポイント

POINT

Lvアップの実感

スキルツリー&多彩なスキル

×

ストーリー

同一キャラでも全く違う展開

×

スキル

「記憶」を形に！！ストーリーを追体験できる仕組み

此処までこの記録を読んでも頂き有難う御座いました。