



チーム名：ま

作品タイトル「Spreading Harmony」



ターゲット

音楽に少しでもふれたい人
音楽ゲームが好きな人

プレイ人数

1人

ゲームの目的

遊ぶだけで音楽的感覚や知識が自然と身につく



ゲームクリア・勝利条件

各エリアの敵を倒して世界を救う

ゲームオーバー条件

ライフが0になったとき・世界を救えなくなったとき



開発進捗

企画書のみ

備考・注意点

特に無し



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。

企画書内に記載



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。

①職種、②担当箇所を必須でご記入ください。

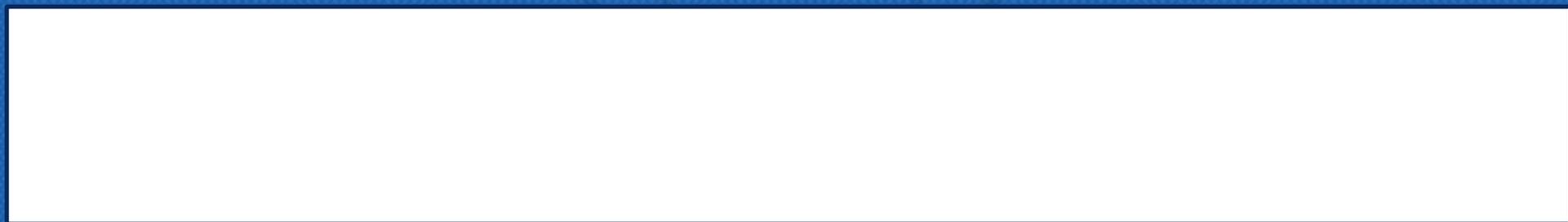
②の粒度（詳しさ）については下記の記入例をご参考にしてください。

<記入例1>

・ま

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**



A woman with long blonde hair, wearing a white, flowing dress, stands on a dark rock ledge, looking out over a vast, misty landscape. In the distance, a large, ornate castle with blue-roofed towers and spires sits atop a floating island. The island is suspended by several thick, dark chains that extend into the misty air. The background is filled with soft, ethereal light and mist, with several birds flying in the sky. The overall mood is dreamlike and serene.

Spreading Harmony

ゲーム概要

ジャンル	音楽ゲーム・RPG
プレイ人数	1人
ハード	Nintendo Switch / Light
メインターゲット	音楽に少しでもふれたい人 音楽ゲームが好きな人
コンセプト	遊ぶだけで音楽的感覚や知識が 自然と身につく

ゲームフロー

何者かによって突如音が失われてしまった世界。
主人公はこの世界に音を取り戻すため、世界各地を旅するのであった。

この世界では楽器を演奏することで魔法が使えます。
各エリアの敵を倒して、この世界の音を取り戻しましょう！

次の町に進む

町に敵が襲来

敵と戦い町を救う

マップ例



ストーリーが進むと
ゲームのBGMも変化！

完全無音

操作音

BGM Lv.1

楽器
BGM Lv.2

声
BGM Lv.3

BGM Lv.1...単音メロディーのみ Lv.2...リズム隊追加 Lv.3...ハーモニーや持続音その他追加

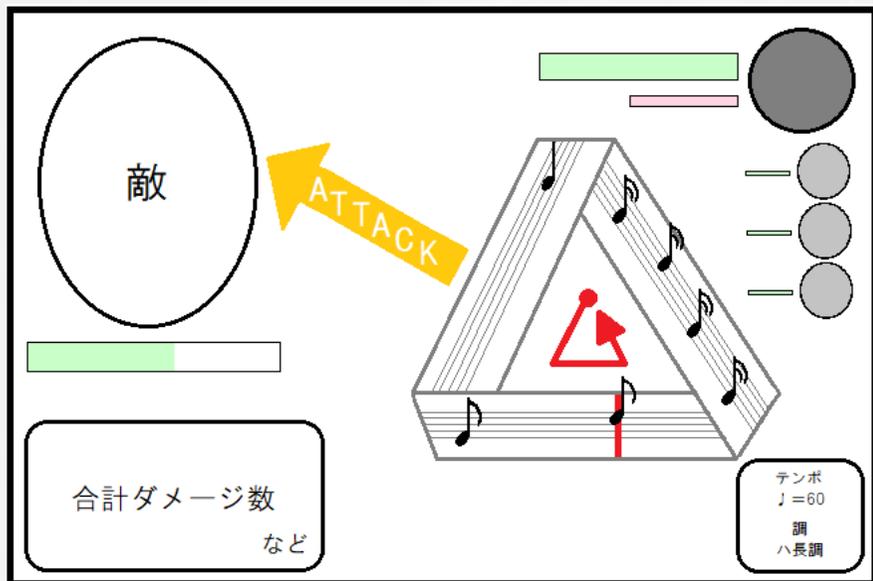
操作方法

敵とのバトルはターン制

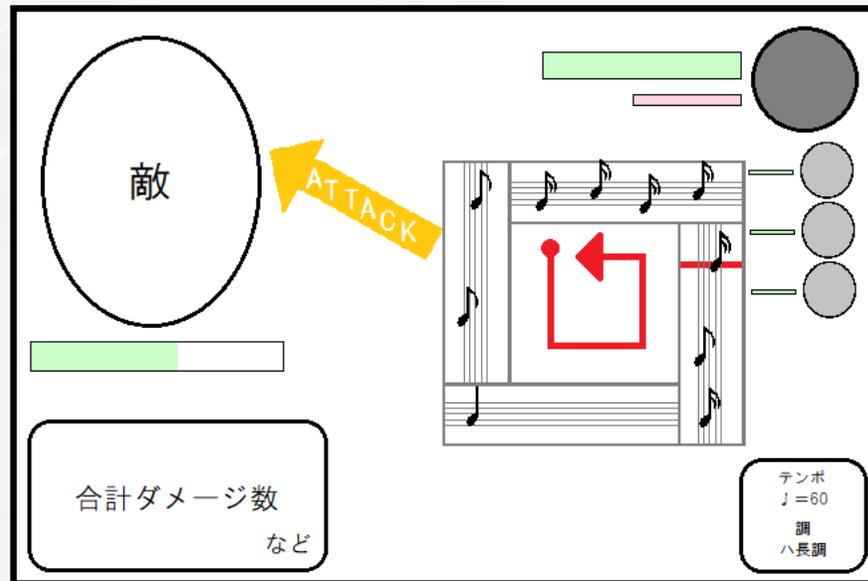
—簡単な曲を楽器で演奏し魔法で戦う

プレイヤー側の攻撃

3拍子の場合



4拍子の場合



音符下のバーと音符が重なる時にボタンを押す
パーティーは4人で、個人攻撃（ソロ）と一斉攻撃（合奏）がある

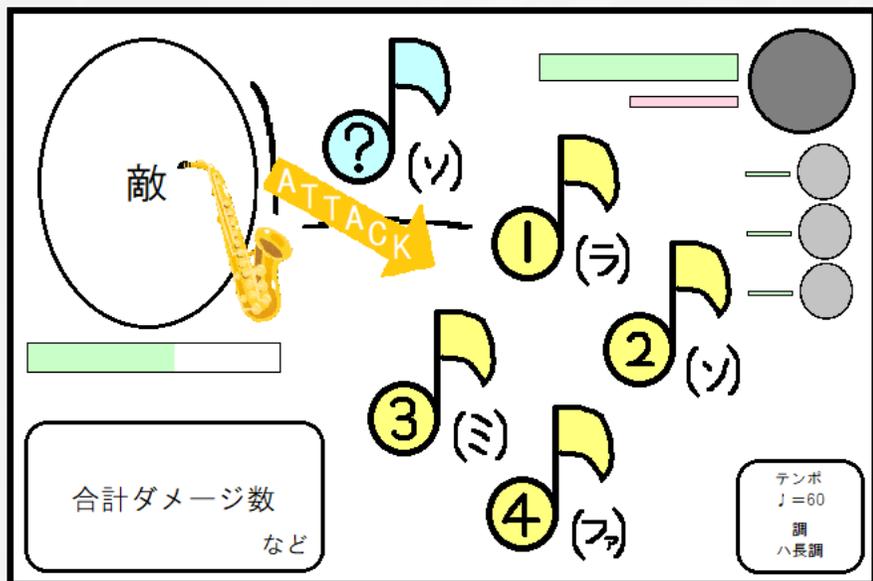
操作方法

敵とのバトルはターン制

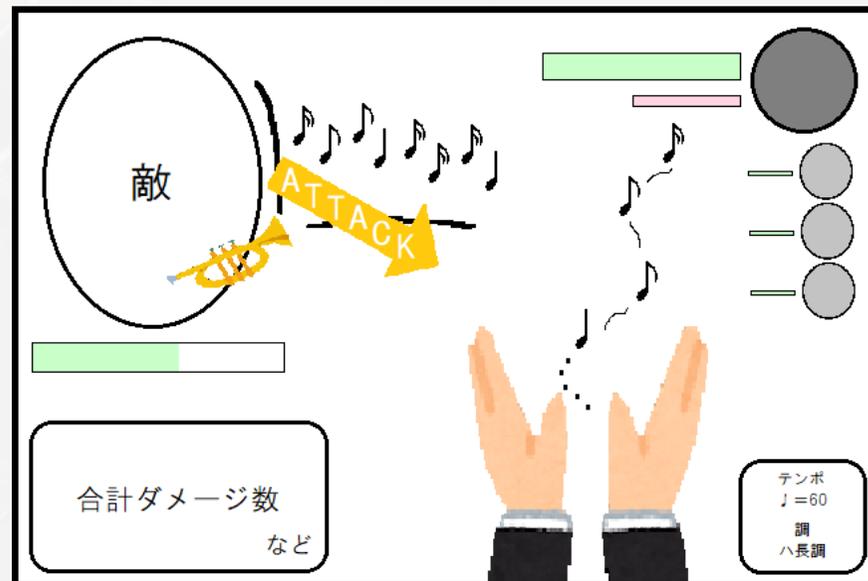
—簡単な曲を楽器で演奏し魔法で戦う

プレイヤー側の防御（敵側の攻撃） 一例

聴音問題…敵と同じ音を選ぶ



リズム問題…敵と同じリズムをたたく



敵からの攻撃（問題）にうまく対応すれば、ダメージを減らすことができる

操作方法

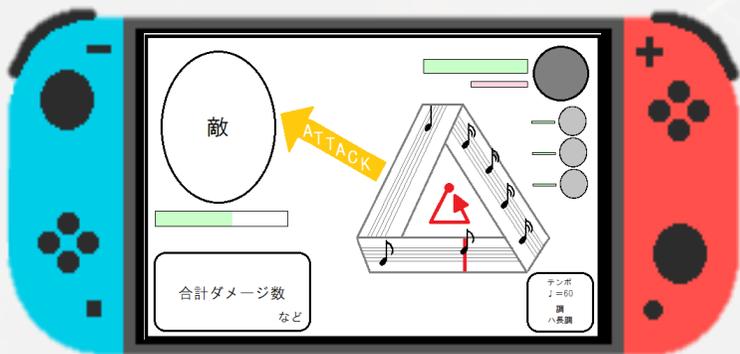
敵とのバトルはターン制

—簡単な曲を楽器で演奏し魔法で戦う

基本操作

プレイヤー攻撃時

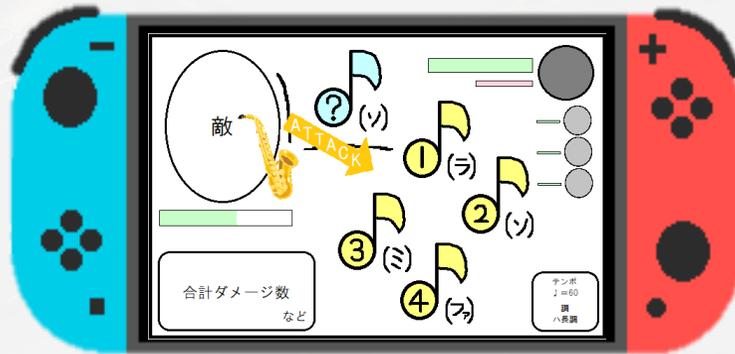
A ♩ (4分音符) X ○ (全音符)
B ♪ (8分音符) Y ♪ (2分音符)
A + L ♪ (16分音符)



↑ ♩ (テヌート) ← ♪ (スラー)
↓ ♪ (スタッカート) → ♪ (タイ)
R ♪ (付点)

プレイヤー防御時

A 決定・叩く
B 戻る



↑ ↓ ← → 選ぶ・移動

自然と身につく音楽的感覚や知識



聴音・リズム問題など



正解すると受ける
ダメージ減少

プレイヤー



これを繰り返すことによって...

遊ぶだけで耳やリズム感がきたえられる
音楽について詳しくなる

調やテンポを変えると効果が変化

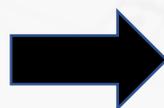
同じ曲でも・・・

①へ長調に転調すれば回復魔法になる 例：かえるのうた

♩=120

ド レ ミ ファ ミ レ ド

ハ長調



♩=120

ファ ソ ラ シ♭ ラ ソ ファ

へ長調

②テンポを2倍にすれば魔法の効果が1.2倍になる。

♩=120



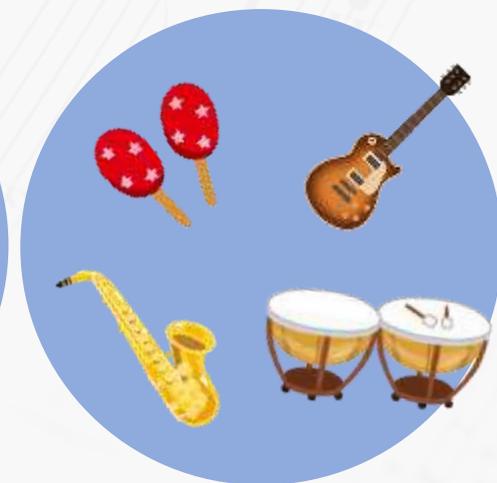
♩=240

or

♩=120

楽器の種類が豊富、全てが録り下ろし

パーティーの組み合わせ方によって



攻撃力重視・スキル重視で
編成が変わる

一斉攻撃時（合奏）の音の差が生まれる面白さ

同楽器でもモデルによって
音色が変わる

気に入る楽器や楽器の組み合わせが
プレイヤーごとに違ってくる

世界の珍楽器も選べる

どんな組み合わせでも
1つの曲として成立