
Across the Sense 企画書

planned by TiS / Version 1.0 (2011-03-06)

企画概要

概要

- 開発期間 : 10～15 ヶ月程度
- 動作ハード : PC(AT 互換機)
- 対応 OS : Windows XP/VISTA/7 (32bit)
- プレイヤー : 1 人
- 頒布方法 : コミックマーケットなどの同人イベントでの有料頒布

企画動機

- 新サークルで活動するにあたって新規に大きなプロジェクトを作る前に、これまで開発してきた Across the Sense を踏襲し、イベント頒布を目的とした新規企画として立ち上げ各メンバーのスキルの底上げ、新サークルの広報、新メンバーの導入を図る
- 新たなプロジェクトマネジメント指針を適用し、指針が適切か、問題点は無いかを吟味して今後の開発に繋げる

コンセプト

- 弾速は速くあたり判定が広いスティックな古き良き縦スクロール STG
- 多数の敵を強力なショットでなぎ払う避けではない攻めの爽快感
- エレメントシステムによるショットの切り替えで多彩なプレイスタイルを実現
- ミッションシステムやスコアアタックにより何周も楽しめるやりこみ要素
- 会話パートにより STG には濃厚なストーリー、キャラクター設定

ターゲット

- 80～90 年代に現役で STG をプレイしてきた 10 代後半～30 代
- 東方 Project のヒットで同人界限では STG ジャンルに勢いがある

ゲーム概要

タイトル

Across the Sense

(アクロス・ザ・センス)

意味は「感覚の向こう側」、女神視点で「人の感覚を超越した者達」の物語です
今回はシンプルにサブタイトルは付けません

単語間に半角スペースを付け”the”以外の単語の頭は大文字にします

略は「AtS」

ジャンル

縦スクロールシューティングゲーム

前時代的で爽快感あふれるシューティング

プレイ時間

- 1周 20～25分程度
- やりこみ要素は5時間程度で全解禁
- スコアアタックは無限大！

スタッフ

プロジェクトリーダー

人員：TiS

担当：企画立案、外部仕様作成、シナリオ作成、プロジェクト運営

プログラマ

人員：SHILFARION

担当：内部仕様作成、プログラミング、デバッグ

グラフィックデザイナー

人員：粗葉氏

担当：キャラクターデザイン、画面設計、キャラ画像、システム画像

グラフィッカー

人員：募集

担当：アイコン画像、システム画像、エフェクト

3D モデラ

人員：募集

担当：背景 3D モデル、エフェクトモデル

サウンド

人員：TiS

担当：BGM、SE、ジングル作成

シナリオ

テーマ

勧善懲悪。女神が世界を救うお話です。

あらすじ

今年もヴァルト大陸に夏が来てセコイアの森にかかった霧も晴れた。だらけきった正義の女神、セリン・ユスティティアは森に見慣れない超巨大な塔が建っているのを発見する。不審に思った彼女は上の神々に報告する事なく独自に調査をするべく塔へと向かう。

バライド平原で妖精に悪戯を仕掛けられる。
平原のトップに君臨するリーン・シルフィードに強力な攻撃で足止めをされる。

バライド湖に入っても妖精は居なくなる。
天界からの使いで雨の天使、ザフィ・スプリングレインに今回の件に関わるなど足止めをされる。

セコイアの森に入ると妖精は居なくなったが、魔物が出てくるようになった。
森に住む魔女リリスにこの先は危険だと足止めをされる。

塔に入るも中は魔物が配置されていた。
中層の部屋では月の星神であるミュール・アズールに足止めをされる。どうやら姉が行方不明のようだ。

上部へと昇るにつれて魔物の攻撃は強力になってくる。
最上層へ昇るとそこは宇宙空間で、シリウスの星神であるアルヴィス・キャニスと出会う。
どうやらこの大狗の塔は彼女がシリウスの格を上げるために月の力を利用して建設したらしい。
アルヴィスの我儘を聞くわけもなくセリンはアルヴィスを裁く。

塔は下界と星神界との架け橋として利用される事になり一件落着。

キャラクター

主人公

Celine	
名前	セリン・ユスティティア / Celine Justitia
通称	セリン
一人称	私
性別	女
年齢	不詳。見た目 18 歳くらい
顔	穏やかな顔立ち、瞳は青
髪	ブロンド、ロング
体格	細見、身長 162cm くらい
服装	白を基調に神々しい服装、天秤をあしらったアクセとか
装備	長剣、斬りはしないが魔法が出せる
性格	遊惰に見えるが本当は正義感が強い、頭はキレる方
特技	魔法（神の力）、悪を見抜く能力
弱点	上司の神々
口調	「セリン・ユスティティアよ。神様やってるわ。」 「あーあ、もう。面倒な事になったわ。」 「ごめんなさいね、妖精と遊んでいる暇はないの。」
その他設定	天界に住まう正義の女神。 悪事を放っておけずに裁きたくなっちゃうだらけた女神ちゃん。 普段から（だらだらと寝ころびながらではあるが）地上を監視しているので異変には一番速く気づく。 同階級の神の中では強い力を持っている方。そのため上司の神々からは目をつけられている。

1 面ボス

Rean	
名前	リーン・シルフィード / Rean Sylpheed
通称	リーン
一人称	アタシ
性別	女
年齢	12 歳くらい
顔	いたずらっぽい顔、風をイメージさせる紋章とか
髪	緑髪、セミロング
体格	小柄、148cm くらい。羽あり
服装	風を思わせる軽装、神秘的な感じ
装備	手ぶら
性格	自信家。負けず嫌い。バカ。
特技	風系の魔法、いたずら
弱点	相手の強さが量れない、空気が読めない、頭が弱い
口調	「アタシはリーン、この平原で一番強い妖精さ。」 「見ない顔だ。どこからきたんだい？」 「この平原は通さないよ、お姉さん！」
その他設定	バライド平原の妖精界でトップに君臨する妖精。 妖精の中では強力な力を持っているが所詮妖精、神の前には歯が立つ筈もない。 平原を横断する人間にいたずらや妨害を仕掛ける。彼女にとっては暇つぶしであり特に意味はない。

2 面ボス

Zafie	
名前	ザフィ・スプリングレイン / Zafie Springrain
通称	ザフィ
一人称	私
性別	女
年齢	不詳。見た目 16 歳くらい
顔	ちょっときつい目、まじめそうな人相
髪	紫髪、ロングポニテ
体格	長身細身、168cm くらい
服装	天使ぽい神々しい服装、雨の透明感を演出
装備	長弓、分散する魔法の矢が撃てる
性格	生真面目。仕事熱心。
特技	水系の魔法、弓術
弱点	真面目すぎる、周りに雨が降る
口調	「私は雨の妖精、ザフィ・スプリングレインです。」 「いたいた！見つけましたよセリンさん。」 「いやあ、その……、上が手を出さないでくれと。」
その他設定	雨を司る天使。ザフィちゃんマジ天使。 自身の力自体はそれほど強いものでも無いが、仕事熱心な性格から天界では上下共に慕われている。 怠惰な性格のセリンにはかなり手を焼いている。 また、雲の下では彼女の周りには雨が降るので「雨女」と呼ばれているが彼女はあまり気に入っていないようだ。

3 面ボス

Lilith	
名前	リリス / Lilith
通称	リリス
一人称	私
性別	女
年齢	不詳。見た目 14 歳くらい。
顔	穏やかな顔。目の下に月型のアザがある
髪	銀髪、セミロング、ウェーブ
体格	標準、155cm くらい
服装	黒装束、三角帽と典型的な魔女な格好。月を思わせるアクセント。
装備	箒。魔法は手から出せる
性格	とぼけている。若い見た目とは裏腹に老婆のような言動
特技	黒魔術
弱点	自分の過去
口調	「私はリリス。この森に住む魔女さ。」 「あらあら、こんな所にお客さんかねえ。」 「この先は危険だ。あんたの為に通す訳にはいかないんだよ。」
その他設定	セコイアの森に住まう魔女。 森の魔物は非常に凶悪なため彼女自身も強力な黒魔術を使える。 記憶喪失らしく自分の過去を思い出せない。 新月の晩の記憶が無いがあまり気にしていない。 正体は月の双子の星神の姉「ルーナ・アルゲンタム」。

4 面ボス

Mue	
名前	ミュー・アズール / Mue Azul
通称	ミュー
一人称	私
性別	女
年齢	不詳。見た目 12 歳くらい。
顔	幼い顔。目は布で覆われている
髪	青銀髪、セミロング、ウェーブ
体格	標準、150cm くらい
服装	わりとシンプルで清楚な服装。月を思わせるアクセントとか
装備	手ぶら
性格	無垢で姉思い。やさしい。百合気質がある。
特技	魔法、月の幻術
弱点	姉の存在
口調	「私はミュー・アズール、月の星神です。」 「これも……、お姉様ためッ！」 「さあ、月の光に惑わされなさい。」
その他設定	<p>大狗の塔の中層に居る月の双子の星神の妹。 暴走し魔竜化した姉を追って下界に降りた所アルヴィスと出会い、姉の情報と引き換えに力を貸す。</p> <p>幼いので星神の中では力が弱い方だがそれでも月光の力は強力。普段は目を閉ざしているがその目を開放した時には月光の力で強力な幻術を使う事ができる。</p> <p>今回の計画の内容についてアルヴィスからは詳しく知らされていない。</p>

5 面ボス

Alvis	
名前	アルヴィス・キャニス / Alvis Canis
通称	アルヴィス
一人称	私
性別	女
年齢	不詳。見た目 18 歳くらい。
顔	凛々しい顔。
髪	銀髪、ロング
体格	長身、168cm くらい
服装	煌びやかな感じの服装、なんか強そうな感じ
装備	槍、レーザーとか出せる
性格	自信家で我儘、ツンデレ。
特技	光系魔法、閃光を操る
弱点	月や太陽と比べて格が低いのがコンプレックス
口調	「私はアルヴィス。天狼の星神だ。」 「シリウスは月や太陽と同格だ。私にはそれだけの力がある。」 「私と戦おうというのか、己が弱さを呪うがよいッ！」
その他設定	塔の最上部に君臨するシリウスの星神。 今回の事件の主犯。 星神の中では最上級の強さを誇る。 自身の実力を過信しシリウスを月や太陽と同格の天体へ昇格するために太陽の神や月の神の力を利用して星神界（宇宙）まで届く塔を建設する。

舞台設定

世界観

欧州的なファンタジー世界。

下界に人間は少なく妖精や魔物が蔓延る。
また、平原や森などの自然に溢れている。

科学技術は発達しておらず人間は原始的な戦争をしている。

神や妖精は魔法を使える。人間でも魔法使いとして魔法を習得する者がいる。

天界には多くの神が住んでおり下界を監視している。
人間は神を信じているが姿形を認識する事はできない。
妖精や魔物、魔法使いは認識できる者も居る。

ヴァルト大陸の東部が舞台。

場所設定

バライド平原

ヴァルト大陸の南東に広がる大平原。
魔物は居ないが妖精が住んでいて横断者に悪戯を仕掛けてくる。

バライド湖

バライド平原の北部にある湖。
バライド平原と同じく妖精の遊び場となっている。

セコイアの森

湖を超えた先にある広大な森。大型の針葉樹が生えている。
魔物が蔓延っていて非常に危険。足を踏み入れて帰った人間は居ないという。
春は霧で覆われていて視界が悪い。

大狗の塔

アルヴィスがセコイアの森の中心に建造した塔。星神界(宇宙)に繋がっている。
中は螺旋階段と数か所の部屋で構成されている。
足止めに魔物が配置されていて非常に危険。

システム

システム概要

基本的なシステムは既存の縦スクロールシューティング。

自機は十字キーにより 8 方向に動かせる。

自機はエレメント毎に異なる特性のショットを撃てる。

ボムを発動すると敵に大ダメージを与え画面中の弾を全て消せる。

敵毎に設定されているヒットポイントを削ると敵を撃墜できる。

敵の弾にあたると自機は撃墜され、残機を消費して復活する。

設定されている残機を消費し尽くすとゲームオーバー。

弾を撃って敵に当てたら勝ち。

敵の弾に当たったら負け。

ルールをつきつめるところになります。

操作説明

1 軸 3 ボタン

操作はキーボード、またはジョイパッドに十字キー・ボタンを割り当てて行う。

ボタン種類	メニュー時操作	ゲーム時操作
十字キー	カーソル移動	自機の移動
ショットボタン	決定	ショットを撃つ
ボムボタン	キャンセル	ボムを発動
エレメントボタン	未使用	エレメントの切り替え、ブラスト
スタート	決定	ポーズ画面を開く

本作ではショットのオート連射は無し。手動で連射しなければならない。

画面表示

スコア	: 点数。最終的にはこれを競うゲームになる。
残機	: 残り復活できる回数。全て無くなるとゲームオーバー。
ボム数	: ボムを発動できる回数。ボムアイテム習得で回復できる。
エレメントゲージ	: エレメントの切り替えやブラストに使うゲージ
装着中エレメント	: 現在装着しているエレメント

エレメントシステム

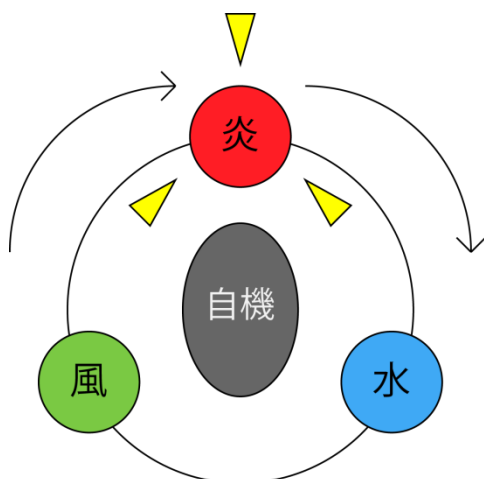
自機のエレメントショットをいつでも自由に切り替えられるシステム。
切り替えにはエレメントゲージを消費する。

エレメントは次の3種類。

炎のエレメント	追尾型、一番近くの敵をホーミングする。
風のエレメント	前方集中型、範囲は狭いが高威力。
水のエレメント	広範囲拡散型、範囲は広いが低威力。

▼STEP1

エレメントゲージが10%以上の状態でエレメントボタンを1回押す事で自機の周りに“エレメントリボルバー（選択表示）”が開き選択されているエレメントが次のエレメントに切り替わる。



※エレメントリボルバーイメージ

▼STEP2

素早く2回以上押す事でエレメントをクルクルと選択できます。

▼STEP3

その後約1秒間エレメントボタンを押さずにいるとエレメントゲージを10%消費して現在選択されているエレメントが装着される。

選択したエレメントが選択前と同じエレメントだと何も起こらない。

臨機応変にエレメントを変えられる事で**攻略に自由度**が増します。

ブラストシステム

エレメントゲージを全て消費し、大ダメージを与える強力なブラストショットを撃てるシステム。

ブラスト発動にはエレメントゲージ 50%以上が必要。

▼STEP1

エレメントゲージが 50%以上の時にエレメントボタン長押しでブラスト発動。

エレメントゲージが 50%以下の場合、発動する事はできない。

ブラスト時に起こる現象は以下

- エレメントリボルバーが常に表示され高速回転する。
- エレメントゲージが徐々に減っていく。
- スコアアイテムを拾ってもエレメントゲージが回復しない。
- スコア加算がエレメントゲージ/10 倍になる。
- エレメントショットが強力なブラストショットになる。

※ブラストショットは装着エレメントに依存しない。

▼STEP2

エレメントゲージが 0%になるとブラスト状態が終了し通常状態に戻る。

クリアラーであればボスや敵が多く出現する場面で使用する事で敷居を下げる。

スコアラーであれば 100%まで貯めて使用する事で稼ぎの駆け引きが面白くなる。

また、エレメントシステムと干渉する事でゲージ管理が攻略の鍵となってくる。

MISSION システム

昨今のゲームには XBOX Live の「実績」、PlayStation Network の「トロフィー」を初めとする、指定された条件を満たすとロックが解除されてポイントが獲得できるというシステムが多く見られる。

本作ではこれに類似した「MISSION」システムを導入する。

-用語-

MISSION : それぞれに設定された条件を満たすと解除され MP を取得できる。

MP : MISSION ポイント。残念ながらマジックポイントではない。

リワード : MP を消費する事で購入できる報酬。壁紙、ギャラリーなど。

▼STEP1

先ずプレイヤーはメインメニューから”MISSION メニュー”を開き、”MISSION 確認画面”で MISSION の条件確認ができる。

例えば、

MISSION NO.1 / ステージ 1 のボスを撃墜 / 10MP

という MISSION があつたとする。

▼STEP2

次にプレイヤーはゲームを開始し、ステージ 1 のボスを撃墜し条件を満たすと画面に小さく

MISSION NO.1 COMPLETE !! +10MP

と表示され 10MP が総 MP に加算される。MISSION は一度クリアするとそれ以降は条件を満たしても MP の加算はされない。

取得した MP は”リワード購入画面”で様々なリワードと交換できる。

リワードには壁紙やギャラリーや追加 BGM 等を予定。

このシステムでプレイヤーは細かいクリア状況や進行度を視覚的に確認できるのでクリアの達成感とモチベーションの維持が図れる。

また、見合った報酬を用意する事で蒐集心を煽る。

他人に自分のクリア状況を明確かつ正確に伝える事ができるので競争心を煽る事ができる。

アイテム設定

スコアアイテム

大中小のサイズがあり、取得するとサイズ毎にスコアが加算される。
また、ブラスト時以外はエレメントゲージが上昇する。

エクステンドアイテム

取得すると残機が増えるアイテム。
特定の敵が落とす。

ボムアイテム

取得すると残ボムが増えるアイテム。
特定の敵が落とす。