

能力×覚醒
ex machina

<仮>

コンセプト 『ストーリー×限定カードゲーム』

－ 概略 －

1. 声優が声を当てているアドベンチャー(チケット消費型のシナリオ進行)
2. 特殊なカードを使った対戦バトル(アバターごとに設定された数値を利用したもの)
3. 声優ファン、中二病(世界観設定等のコンセプトにて)をターゲット層に想定

《対応端末》

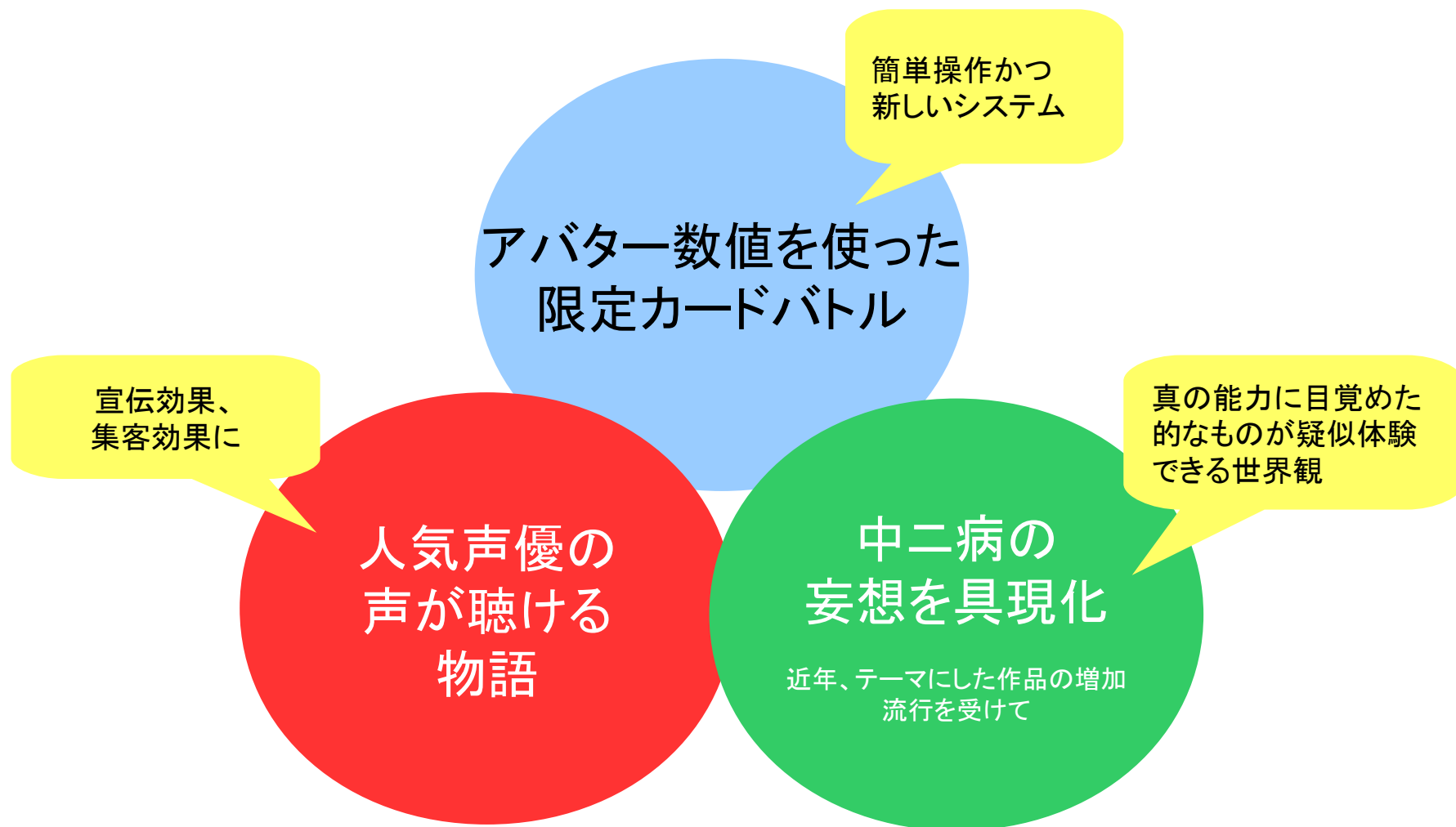
スマートフォン版のみ

Android2.2以上、iOS4.0以上

《想定プラットフォーム》

既存のSNS

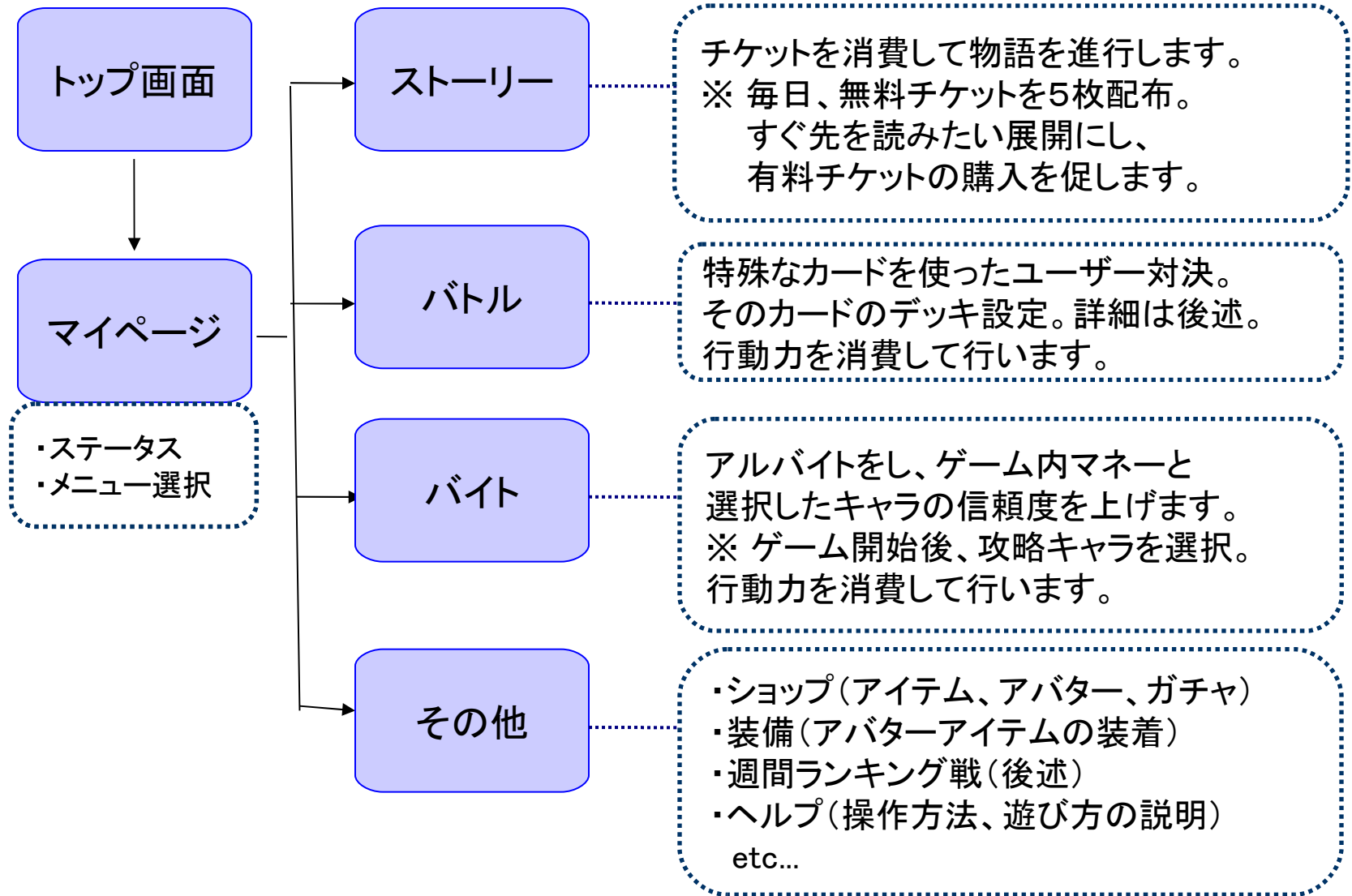
ポイント



【物語に関して】

全10章の物語300以上に分割し、1チケットで分割された1つを読む。

ゲーム・メニュー



物語の概要

【プロローグ】

学校の帰り道、“半透明の人型の物体”が空を飛ぶのを見た主人公は、錯覚かと思いながらも気になって後を追う。その先には、不思議なカードを手にした二人の女子高生がいた。

彼女達は、人型の物体を“精霊”と呼び、その精霊を言葉一つで持っていたカードの中へと戻した。非現実的な光景に驚きながら、その場にいと、二人は聞きなれない単語を言いながら口論を始めた。“マキナ”、“指示書”、“命令カード”……。そして、二人の話は物別れになり、それぞれ去っていく。

何が起きているのか気になる主人公は、どちらかを追いかけようとする [キャラ選択 1:クール系、2:ツンデレ系]

追いかけた方に事情を聴くと、ある日 突然 二人とも同じ手紙(指示書)と不思議なカードが届いたことを話す。そのカードは自分の分身と言うべき“精霊”を呼び出す“召還カード”と、その精霊に命令を下す“命令カード”だった。

ただし、“召還カード”を使うと、“命令カード”が使えなくなる。逆に、他の誰かが“召還カード”を使うと、“命令カード”が使えるのだという。それで、ケンカした相手と、この不思議なカードの件でもめたのだと言う。また、カードが使える適合者と、使えない不適合者がいるという。

その後、主人公は適合者であることがわかり、彼女とパートナーを組み、“命令カード”を使うことになる。また、手紙の中にあった「マキナショップ」というお店の存在を知らされ、ショップのアイテムを買うために一緒にバイトすることになる。

【物語の展開】

何故、手紙が送られてきたのか、送り主は誰なのか、一緒に送られてきた“指令書”の内容をクリアしていった先に、何が待っているのか、といった謎を解き明かすために、指示書の内容をこなしていくことに。

指示書が指定した場所に行くと、何らかの試練か謎が待っている(トラップ、お化け屋敷、閉じ込められる等の恋愛要素に繋がるもの)。試練をクリアすると、次の試練会場となるマンションの住所と部屋番号、そのカギ、“新しい命令カード”を手に入れる。

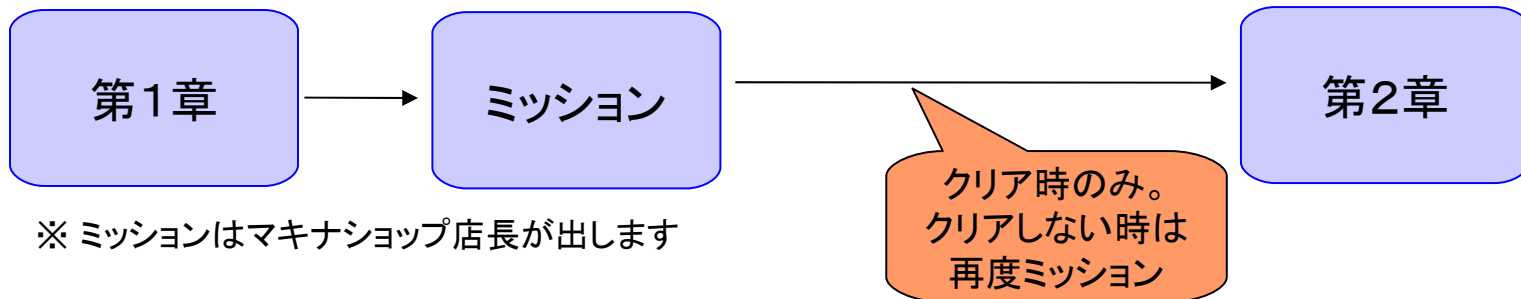
※ 物語進行中には、選択肢が表示され、選んだ結果によって彼女の好感度が変化。エンディングに影響します。

物語の構成

【ミッション】

各章は幾つかの話数(1チケットで読める単位)で構成。1つの章をクリアすると、次の章に行くためのミッションが発生する。ミッションは規定の数値が一定値以上高いか判定するもの。

早く読みたい人用に、その数値を上げるアイテム、行動力回復アイテム等の販売を促します。



《ミッション内容》

1. 信頼度……アルバイトで上がる数値(彼女の自分への信頼値)
2. マキナ値……アバターの持つ数値合計(値が高いものほど数値も高い)
3. 勝利数……バトルでの勝利数(カードバトルで他ユーザーに勝利した数)

【エンディング】

全10章を想定。最終的には、謎の手紙の送り主と対峙し、すべての謎が解けたところで、共通目標を失い、この後どうする的な展開に……。

今までのストーリーで出てきた選択肢によって好感度が上下しているので、恋人になる、友達で、たまには会ってもいいかな、くらいの3つのエンディングに分岐する。

バトルについて～命令カードの紹介～



普通に攻撃する。
ダメージはかけた
マキナ分だけ



攻撃をガード。
かけたマキナの
2倍分のマキナだけ、
相手の攻撃をガード



アタック&ガード
かけたマキナの半分の
攻撃と、1.5倍分のガード



次回攻撃アップ。
次のカードに今回のマキナ
の倍の数値を加算する



マキナ吸収
相手が今回かけた
マキナ数値を次の
自分の回に加算する



攻撃反射
相手が攻撃をしてきた際、相手の攻撃分の
数値を跳ね返す。ただし、かけたマキナ値
以下の場合のみで、かけたマキナ値以上
の場合は、そのままダメージを食らう



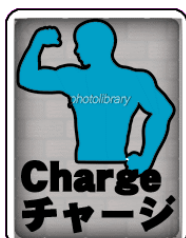
攻撃回避
相手が自分の
偽物を攻撃する

ゲーム開始当初、アタック
カードを5枚持っている
状態から始まります。
1デッキ5枚で構成され、
そのカードにマキナ値を
どのくらい割り当てるか
決めることになります。

カードは章が進むごとに
新しいのを1枚手に入れる
ことになります。

バトルについて～対戦例～

Aさん(マキナ値:160)



マキナ値:50



マキナ値:10
前のチャージで
攻撃力110



マキナ値:50



マキナ値:25
前のドレインで
攻撃力26



マキナ値:25

Bさん(マキナ値:100)



マキナ値:25



マキナ値:1



マキナ値:1



マキナ値:23
前のドレインで
攻撃力73



マキナ値:50

Aさんに25のダメージ

AさんはBさんのデコイ
を攻撃。ノーダメージ

それぞれ、次の回の
マキナ値に相手の使用
マキナ分を付加

Aさんに73のダメージ。
Bさんに26のダメージ。

Aさんの攻撃を反射し、
Aさんに25のダメージ。
与えた累積ダメージ
の多いBさんが勝利

マイページ(パラメータ)

・章

今読み進めている章を表示。持っているカードの種類も、この章にリンクします。

・友情ポイント

他ユーザーに挨拶したり、コメントをすると得られるポイント。フレンドガチャで使用。

・マキナ値

着ているアバターアイテムが持つマキナ値の合計

・行動力(現在値／最大値)

バトルやバイトをするのに必要な値。3分で1回復する。回復アイテムあり。

・バイト代

ゲーム内マネー。

・信頼度

選んだ女の子との信頼度。

・勝利数

バトルでの勝利数。

◆その他のデータ

・名前

ユーザーがつけた名前。

・通り名[肩書き]

文字通りの通り名。疾風の～、漆黒の～など。勝利数に応じて項目追加

・選択キャラの画像と名前

選択したキャラの顔と名前。

通り名+プレイヤー名



物語進行度	1
行動力	123/140
友情ポイント	510pt
バイト代	4200

>> シナリオを進める
>> バイトをする
>> バトルをする
>> ショップに行く

>> 階級別週間ランキング

パートナー



ヒロインB子

信頼度	10
シナリオチケット	0枚
フリーチケット	0/5枚

週間ランキングについて(流れ)

《週間ランキング概要》

いわゆるボクサーの階級制度をマキナ値に置き換え、1週間の勝利数を競うもの。途中でアバターを購入して着替えても、週間ランキングはエントリー時のマキナ値で戦う。

1週間の流れ

日曜日

エントリー受付時間

平日

バトル期間

エントリー

通常のバトルと同じように、行動力を消費して同じ階級のユーザーと戦う。

※ 経過ランキングあり

土曜日

5:00頃～集計時間

正午くらいに結果が発表される。階級チャンピオンには、〇〇級王者という通り名が付与される。

勝利数に応じた通り名の付与

チャンピオン以外にも、トータル勝利数に応じて、中二病が好きそうな通り名が使用可能になる。

【階級の例】

ヘビー級: マキナ値制限なし、ミドル級: マキナ値151～200、ウェルター級: 101～150、ライト級: 51～100、フェザー級: 50以下など

週間ランキングについて(イメージ)

途中経過ランキング

現在の順位



第1位 A太郎

勝利数

456



第2位 B次郎

勝利数

321



第3位 C三郎

勝利数

256

勝利数を
順位順に表示

常に途中経過を見せることで、チャンピオン目指して課金し合うというケースが発生するものと考えます

※ プレイヤー数が多くなった場合、20人ずつにブロックをわけ、そこでチャンピオンを目指すという仕様を検討。

チャンピオンになった際の報酬は、〇〇級チャンピオンという肩書きと、階級別チャンピオンベルト(アバター)、“特別シナリオチケット”が複数枚です。

もし、チャンピオンになれなかったとしても、順位に応じた通り名と、“特別シナリオチケット”が何枚かもらえます。

【特別シナリオについて】

本編とは違う、外伝的な物語です。二人のヒロインが同時に登場する、ハーレム要素のある日常の話を想定しています。

ランキングで勝たないと読めないシナリオを用意することで、より好きな声優の声を聴きたいファンの課金を促します。また、本編終了後と共にゲームから離れることを防ぎ、ゲームに留まらせる目的があります。

マキナショップ

《マキナショップ》

アバター衣装は課金コインとゲーム内マネーで購入可。アイテムは課金コインのみ。
アバター衣装のガチャもショップ内にある。

【アイテム】

- ・エナジードリンク[仮]: 行動力回復アイテム
- ・差し入れお菓子[仮]: 女の子の信頼度を上げる
- ・シナリオチケット: シナリオを進めるチケット

【ガチャ】

- ・フレンドガチャ: 友情ポイントで回せるガチャ(大したアバターが出ない)
- ・マキナガチャ: 課金コインで回せるガチャ(レアなアバターも出る)

【アバター衣装】

- ・ジャンルはトップス、ボトムス、帽子、持ち物、壁紙、枠、顔、髪。
足元は見えないので靴無し

アバターの傾向

中二病が好きそうなデザインのアバターを検討。
持ち物にエクスカリバーなどの伝説の武器系、俺流と書かれたTシャツ、
黒い衣装系、包帯付きのボロ服、赤いマントなど。

声優に関する資料(オリコンより)

Music

各社が若手の発掘・育成に本腰

アニソンシーンを彩る“次世代型”声優アーティスト

水樹奈々を筆頭に、ここ数年、アニメファン以外からも高い注目を集めるようになった「声優アーティスト」。シーン全体が盛り上がりを見せるなか、今年はスフィアを生んだ「ミュージックレイン スーパー声優オーディション」も開催される。各社が発掘・育成に本腰を入れ始め、若手声優アーティストの新たな潮流が生まれようとしている。

水樹奈々をはじめ、活躍目覚ましい「声優アーティスト」

アニソンシーンの盛り上がりとともに新たなアーティストが次々とデビューを飾り、活躍している。そのなかでも、近年、注目を集めているのが「声優アーティスト」の存在だろう。00年代に入り、水樹奈々、堀江由衣、田村ゆかりらが声優として活動する傍ら歌も歌う「声優アーティスト」として活躍。09年には水樹奈々が『NHK 紅白歌合戦』に声優として初出場。それ以降、アニメファンのみならず一般リスナーにも「声優アーティスト」が認知されるようになっていった。

水樹らの活躍で「声優アーティスト」シーンは円熟期を迎えつつあるといえるが、声優専門誌『声優グランプリ』川内昭治編集長によると「現在の声優アーティ

●2010年度アーティスト・トータル・セールス声優部門(金額)

(09年12/28付～10年12/20付)

順位	金額 (百万円)	アーティスト	プロフィール
1	1,209.6	水樹奈々	声優としての最近の主な出演作は、『魔法少女リリカルなのは』シリーズ(フェイト・テスタロッサ)、『ハートキャッチプリキュア!』(花咲つばみ/キュアブロッサム)など。09年6月発売の7thアルバム『ULTIMATE DIAMOND』で声優史上初の1位を獲得し、同年末の『NHK 紅白歌合戦』に出場。幅広いファン層を獲得している
2	259.3	田村ゆかり	声優としての最近の主な出演作は、『魔法少女リリカルなのは』シリーズ(高町なのは)など。08年に初の東京・日本武道館公演を行うなどライブ活動も積極的に行っており、昨年1月発売のシングル『My wish My love』では自己最高位となる5位を記録した
3	251.0	茅原実里	声優としての最近の主な出演作は、『涼宮ハルヒの憂鬱』(長門有希)など。10年には初の日本武道館公演、また「第5回声優アワード」では歌唱賞を受賞するなど歌手として着実に飛躍を遂げており、昨年2月発売のアルバム『Sing All Love』は最高位6位を記録した
4	150.1	スフィア	ミュージックレイン所属の寿 美菜子、高垣彩陽、戸松 遥、豊崎愛生による声優ユニット。09年4月にシングル『Future Stream』でデビュー。リリースごとにセールスを伸ばし、昨年7月発売のシングル『Now loading...SKY!!』で初のTOP10入り。昨年11月には日本武道館公演を成功させ、3月に発売されたアルバムも8位に初登場した
5	107.7	堀江由衣	声優としての最近の主な出演作は、『けんぷファー』(美嶋紅音)、『化物語』(羽川翼)など。09年に初の日本武道館公演を開催した。今年2月発売のシングル『インモラルリスト』が最高位8位、累積2.2万枚を記録するなど、CDはいずれも安定したセールスを記録している
6	107.1	豊崎愛生	スフィアのメンバーとしても活躍。声優としての最近の主な出演作は『けいおん!』(平沢唯)、『べるぜバブ』(邦枝葵)など。昨年5月発売のシングル『ばくを採って』では最高位11位を記録した
7	100.0	戸松遥	スフィアのメンバーとしても活躍。声優としての最近の主な出演作は『みつどもえ 増量中!』(丸井ひとは)、『クロスゲーム』(月島青葉)など。昨年11月発売の最新シングル『Baby Baby Love』では最高位13位、累積1万枚を超えるセールスを記録
8	91.8	林原めぐみ	80年代から活躍する、90年代の声優ブーム火付け役のひとり。現在も根強い人気を獲得しており、昨年7月発売の最新シングル『集結の運命』では最高位6位、累積2.2万枚を記録した
9	91.7	中島愛	『マクロスF』の歌姫オーディションでグランプリを獲得し、08年、同アニメのランカ・リー役でデビュー。同作キャラクター名義のCDが相次いでヒットし、話題を集める。主な出演作は『マクロスF』(ランカ・リー)、『けんぷファー』(沙倉楓)など
10	71.1	寿美菜子	スフィアのメンバーとしても活躍。声優としての主な出演作は『けいおん!』(琴吹紬)、『百花繚乱 サムライガールズ』(徳川千(千姫))など。昨年ソロで発売した2枚のシングルはいずれもTOP20入りした

※声優、音楽活動ともに重点的に活動を行っているアーティスト/キャラクター名義のみは除く

他企画との比較

 中島愛

プロフィール 画像 ニュース・特集 作品 **ランキング** スケジュール

シングル アルバム **DVD**

ツイート 0 チェック いいね! 0

中島愛のアルバム売り上げランキング

1位

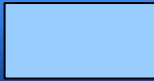
**I love you**
アルバム 2010年06月09日発売 過去最高位 **15位** 登場回数 **4回**
amazon.co.jpで購入 レビュー PV視聴 着うた@ ダウンロード

2位

**Be With You**
アルバム 2012年03月07日発売 過去最高位 **13位** 登場回数 **4回**
amazon.co.jpで購入 レビュー PV視聴 着うた@ ダウンロード

※売り上げランキングとは
原則として、1988年以降にリリースされたCD・DVD作品が対象となります。
対象作品のトータル売上枚数にてランキング化しております。
尚、上記期間内のリリース作品全ての掲載を保証するものではありません。

累積枚数や、より
たい人は「YOU大

プロフィール 画像 ニュース・特集 作品 **ランキング** スケジュール

シングル アルバム **DVD**

ツイート 0 チェック いいね! 0

のアルバム売り上げランキング

1位

2位

3位

4位

※売り上げランキングとは
原則として、1988年以降にリリースされたCD・DVD作品が対象となります。
対象作品のトータル売上枚数にてランキング化しております。
尚、上記期間内のリリース作品全ての掲載を保証するものではありません。

累積枚数や、より
たい人は「YOU大

以前、開発を担当した同系ゲームでは、韓流アイドルグループの1人(1番人気ではない)が実写で参加していました。そのセールス力(例としてCDアルバムの売り上げ)が右です。ちなみに、前ページで9位だった中島愛のセールス力が左です。グループのうちの1人と個人ということを考えると、次頁の「韓流アイドルグループ出演ゲーム」の売り上げ以上のものが、起用する声優によっては得られると考えられます。

韓流アイドル出演ゲームのKPI

《1プラットフォームのKPI(各版リリース10日間と約1年後)》

新規シナリオは、声の再録音が必要なため、特別シナリオを全読破するのに時間がかかるようにし、収入減少を防ぎます

現在は大きな追加要素なし(新しいアバター追加程度)

課金のポイント

【声優ファン】

・好きな声優の声が聴きたい、早く全部の物語を読みたいという点でのシナリオチケット、ミッションクリアのための信頼度アップアイテムの購入、バトル勝利数を稼ぐための行動力回復アイテムの購入、マキナ値を上げるために高価なアバター衣装購入。

・また、週間ランキングで勝たないと見られない特別シナリオを見るために、勝利数稼ぎに様々な課金を必要とする。

※ 声(音質)にはうるさいと思うので、100K制限のあるFP版の作成は考えない。

【中二病】

・バトルで勝つためにシナリオを進めてカードを手に入りたい。より中二病的に響くアバターを手に入りたい。より中二病的に良い肩書きを手に入りたい。

・昨今、増え始めた中二病作品を踏まえたうえで、それらの何に需要があるのかを考慮して展開等に取り入れることで、上記のことに拍車をかける。

【一般人】

・珍しいカードバトルが楽しめる。シナリオや声優に興味がなくとも、バトルを優位に進めるためにシナリオを読み進め、新たなカードを手にしたい。強くなるための課金。

・多くのカードゲームのようなカードの進化や合成によるカードバトルではなく、戦術性のある心理戦カードバトルという点で、先述のゲームに飽きた人を取り込み、上記のことに拍車をかける。