

としあきメモリアル

ゲームデザイン仕様書

Game Design Document (GDD) v1.0

～カードと絆で守れ！日本の空～

策定日:2025年 制作:としあきプロジェクト

1. ゲーム概要

1.1 基本情報

項目	内容
タイトル	としあきメモリアル
ジャンル	恋愛シミュレーション × カードバトル RPG
対象プラットフォーム	PC (Windows/Mac)、iOS、Android
対象年齢	15歳以上 (CERO C相当)
プレイ人数	1人 (シングルプレイ)
プレイ時間 (目安)	メインシナリオ約40時間、全ルート完走約120時間
視点	主人公一人称視点 (テキストアドベンチャー形式)

1.2 コンセプト

「としあきメモリアル」は、恋愛シミュレーションゲームの定番要素である心の交流・キャラクター育成と、戦略性の高いカードバトルシステムを融合させた新感覚の乙女 (兼ギャルゲー) RPGである。舞台は現代日本。突如として宇宙からエイリアンが侵攻を開始し、日本全土が危機に瀕している。プレイヤーは「としあき連合」の隊員として、「としあき」の名を持つ5人の美少女たちと共にエイリアンとのカードバトルに挑む。

バトルに勝利するには、キャラクターとの絆を深め「メモリアルカード」を解放することが不可欠。戦闘とロマンスが切り離せない構造が本作最大の特徴である。

1.3 キャッチコピー

「カードに宿る思い出が、地球を救う力になる。」

2. ストーリー

2.1 プロローグ

200X年、夏。突如として地球の大気圏を突破した謎の艦隊「ヴォイド・コレクター」が日本各地に侵攻を開始した。通常兵器が一切通じないエイリアンに対し、各国政府は為す術もなかった。

しかし、一つの奇跡が起きた。人間の「記憶」や「感情」から生成される特殊エネルギー「メモリアルフォース」だけが、エイリアンの防護フィールドを貫通できることが判明したのだ。

日本政府は極秘裏に「としあき計画」を発動。各地から「メモリアルフォース」の高い適性を持つ少女たちを招集し、その感情エネルギーをカードに結晶化して戦う「としあき部隊」を編成した。

主人公・藤倉蒼汰(プレイヤー)は、としあき部隊の作戦参謀として5人の少女たちとともに日本防衛の最前線に立つこととなる。

2.2 世界観

- エイリアン「ヴォイド・コレクター」は感情を持たない機械生命体であり、生命体の「記憶」を収集・消去することで宇宙を統一しようとしている。
- 人間の記憶・感情から生まれる「メモリアルフォース」はエイリアンにとって唯一の弱点であり、これをカードに封じて攻撃する「メモリアルカードシステム」が開発された。
- バトルは現実世界ではなく「メモリア空間」と呼ばれる次元で行われる。日常生活とバトルが並行して進行する二重構造の世界。

2.3 エンディング分岐

- 各ヒロイン個別エンド(5種): 対応ヒロインとの絆が最大に達した状態でクリア。ハッピーエンドとバッドエンドあり。
- トゥルーエンド: 全ヒロインとの絆をMAXにした状態でラスボスを撃破。5人全員と特別なエピローグが展開。
- ノーマルエンド: 絆が中途半端な状態でクリア。日本は守れるが個人的な関係は曖昧なまま。
- バッドエンド: バトルに敗北した場合。ゲームオーバーではなく、悲劇的な結末を迎えるエンディングとして演出。

3. キャラクター

3.1 主人公

- ・ 名前: 藤倉 蒼汰(ふじくら そうた)※プレイヤーが名前変更可能
- ・ 年齢: 18歳
- ・ 設定: 防衛省の研究機関が作成した「としあきシステム」に選ばれた一般人の高校生。特別な戦闘能力はないが、メモリアルフォースを引き出す「共鳴能力」が規格外に高い。
- ・ 役割: プレイヤーが操作する参謀。ヒロインのカードデッキを構築・指揮する。

3.2 ヒロイン一覧

名前	属性	CV(案)	テーマカラー
水瀬 としあき(みなせ)	幼馴染	元気系・高音	スカイブルー
霜月 としあき(しもつき)	ツンデレ	クール系・中音	バーミリオン
桐ノ宮 としあき(きりのみや)	お嬢様	上品系・低音	ゴールド
春野 としあき(はるの)	男の娘	中性的・柔らか	ライトピンク
T-07(ティーゼロセブン)	アンドロイド	無機質→感情的変化	シルバー

3.2.1 水瀬 としあき(幼馴染)

- ・ 年齢: 18歳。主人公の幼馴染で同じ高校に通う。明るく活発な正統派ヒロイン。
- ・ 得意カード属性:「追憶(きずな)」系。二人の共有記憶をもとにしたカードが強力。
- ・ バトル特性: 高いHPと回復能力。持続戦闘が得意。
- ・ ルートテーマ:「当たり前幸せを守ること」。幼馴染ならではの安心感と、それゆえの感情の複雑さを描く。
- ・ 絆イベント名:「ひまわり畑の約束」「雨の日の相合傘」「昨日と変わらない明日のために」

3.2.2 霜月 としあき(ツンデレ)

- ・ 年齢: 17歳。防衛省のエリート分析官候補として招集されたクールビューティ。
- ・ 得意カード属性:「闘志(ほのお)」系。感情の激しさをエネルギーに変換するカードが多い。
- ・ バトル特性: 高い攻撃力。単発火力に特化したデッキ構成。
- ・ ルートテーマ:「弱さを認めて初めて本当に強くなれる」。強がりが崩れていく過程の美しさを描く。
- ・ 絆イベント名:「ぶっきらぼうな差し入れ」「私が守ってあげるっていったでしょ!」「デレてないし」

3.2.3 桐ノ宮 としあき(お嬢様)

- ・ 年齢: 17歳。財閥系企業が出資する研究所の令嬢。礼儀正しく上品だが内面に深い孤独を抱える。
- ・ 得意カード属性:「貴誓(ちかい)」系。高貴な誓いと覚悟を力に変えるカード。
- ・ バトル特性: 強力な防御・シールドカード。タンク型の運用が可能。
- ・ ルートテーマ:「真の平等と自由な愛」。格差を超えた絆の物語。

- 絆イベント名:「初めてのコンビニ体験」「お茶会への招待状」「桐ノ宮家の掟と私の気持ち」

3.2.4 春野 としあき(男の娘)

- 年齢:16歳。柔らかい外見と中性的な魅力を持つ。実は防衛省のエースとして期待されており、内面は非常に強い意志を持つ。
- 得意カード属性:「変幻(へんげ)」系。状況に応じて効果が変わるトリッキーなカード。
- バトル特性:状態異常・デバフに特化。相手の戦略を崩すことが得意。
- ルートテーマ:「外見ではなく本質で繋がる関係」。自己受容と他者への信頼を描く。
- 絆イベント名:「魔法少女の変身ポーズ」「これ、ひみつにしてね?」「僕が君を選んだ理由」

3.2.5 T-07(アンドロイド)

- 年齢:製造から3年(見た目は16歳相当)。防衛省が秘密裏に開発した感情学習型戦闘AIアンドロイド。
- 得意カード属性:「論理(ロジック)」系。確率・演算による高精度のカード効果。
- バトル特性:全属性を使用可能。ただし最初は威力が低く、感情データの蓄積で強化される。
- ルートテーマ:「人工知能は愛を理解できるか」。感情とは何かを問う哲学的な物語。
- 絆イベント名:「愛の定義を検索中」「0と1の間にあるもの」「わたしが人間になる日」

4. ゲームシステム

4.1 ゲームの流れ

本作は「日常パート」と「バトルパート」の二つのフェーズが交互に展開される。

1. 日常パート: ヒロインとのコミュニケーション、絆イベント鑑賞、カードデッキ強化を行う。
2. バトルパート: エイリアン部隊とのカードバトルを行う。勝利すると新たなシナリオが解放される。
3. ミッション完了: 各章のミッションをクリアすることで物語が進行し、新たなエリアや絆イベントが解放される。

4.2 日常パート

4.2.1 行動ポイント(APシステム)

各日にプレイヤーは「行動ポイント(AP)」を消費して行動を選択する。

行動	AP消費	効果
デートに誘う	3 AP	絆値 +大。絆イベント発生の可能性あり
訓練に付き合う	2 AP	対象ヒロインのデッキ強化 +絆値 +中
手紙を書く	1 AP	絆値 +小。全ヒロインに効果あり
情報収集	1 AP	エイリアンの弱点情報取得。バトルで有利
カード研究	2 AP	新カードの開発・強化
自由時間	0 AP	ランダムでヒロインとのミニイベント発生

4.2.2 絆システム

- 各ヒロインに「絆値(0~100)」が設定されており、コミュニケーションや絆イベントにより上昇する。
- 絆値が特定の閾値(25/50/75/100)に達すると「メモリアルカード」が解放される。
- 絆値はバトルの敗北や選択肢の失敗で下降することがある。
- 「好感度」と別に「信頼度」パラメータが存在し、危機的状況での行動が影響する。

4.2.3 絆イベント

絆値の閾値に達すると「絆イベント」が発生する。各ヒロイン5段階×3種類(計75イベント)のシナリオが用意されており、選択肢によってエンディングへの分岐に影響する。

4.3 カードバトルシステム

4.3.1 基本ルール

- バトルはプレイヤー(としあき部隊)VS エイリアンのターン制カードゲームで行われる。
- 各プレイヤーは40枚のデッキからカードを引き、毎ターン手札5枚から最大3枚プレイできる。
- エイリアン側もデッキを持ち、独自のAIロジックで行動する。
- 互いにHP(ライフポイント)を削り合い、先に相手のHPを0にした方が勝利。

- 各バトルは最大20ターン。制限ターンを超えると双方HPが多い方が勝利(引き分けはなし)。

4.3.2 カードの種類

カード種別	説明	色
アタックカード	相手HPを直接削る攻撃カード	レッド
ガードカード	受けるダメージを軽減するシールドカード	ブルー
メモリアルカード	絆値に応じて解放される強力な特殊カード	ゴールド
サポートカード	バフ・デバフ・回復・ドロウ加速などの補助カード	グリーン
フュージョンカード	2枚以上のカードを組み合わせで発動する合体技	パープル

4.3.3 メモリアルカードシステム

本作の核心システム。ヒロインとの絆から生まれた「記憶」がカードに結晶化したもので、通常カードの数倍の威力を持つ。

- 絆値25:「思い出カード Lv.1」解放。基本的な効果。
- 絆値50:「思い出カード Lv.2」解放。Lv.1の上位互換+追加効果。
- 絆値75:「誓いのカード」解放。強力な全体攻撃または防御効果。
- 絆値100:「メモリアルフィナーレ」解放。バトル中1回限りの超必殺技。演出あり。

4.3.4 デッキ構築

- デッキは主人公(参謀)が構築。最大40枚、最小20枚。
- 同一カードは最大3枚まで採用可能。
- 各ヒロインが使用できるカードに一部制限あり(キャラクター固有カードは本人のみ)。
- バトル前のデッキ確認・変更が可能。ただしバトル中の変更は不可。
- 「コンボ」機能:特定の2枚のカードをセットで使用すると追加効果が発動するシナジーシステム。

4.3.5 エイリアンの種類と弱点

敵タイプ	特徴	弱点属性	出現エリア
スカウト型	素早いが脆い。複数同時出現	追憶・変幻	序盤全域
アーマー型	防御力が極めて高い。攻撃低め	闘志・貴誓	中盤以降
ハッカー型	プレイヤーのカード効果を無効化する	論理	中盤以降
コレクター型	記憶を直接奪う特殊攻撃。絆値ダメージ	全属性(弱点なし)	ボス専用
ヴォイドキング	ラスボス。全フェーズ制。HP3段階制	メモリアルフィナーレ必須	最終章

5. ゲーム進行構成

5.1 章構成

章	タイトル	舞台	メインヒロイン
序章	始まりの夏、集結のとき	としあき基地・東京	全員
第1章	幼馴染の笑顔が守りたくて	東京・下町エリア	水瀬としあき
第2章	炎と氷のツンデレ作戦	大阪・なんばエリア	霜月としあき
第3章	令嬢の覚悟と庭園の秘密	京都・貴族街エリア	桐ノ宮としあき
第4章	君だけに見せる本当の私	沖縄・海岸エリア	春野としあき
第5章	機械の心に宿るもの	北海道・研究施設	T-07
終章	メモリアルフィナーレ	東京上空・ヴォイド艦隊	全員

5.2 難易度設定

- EASY: バトルのAI弱体化・AP増加。ストーリー重視プレイ向け。
- NORMAL: 標準的なバランス。推奨プレイ。
- HARD: 敵のHPと攻撃力が1.5倍。デッキ構築の最適化が必要。
- MEMORIAL: 全ヒロイン絆値MAXでないとラスボスに勝てない特別難易度。

6. UI / UX 設計

6.1 メインメニュー

- シナリオ(日常パート開始)
- バトル(ミッション選択)
- デッキ編集
- メモリアルアルバム(解放済み絆イベントの回想)
- 設定

6.2 日常パートUI

- 上部: 現在日付・AP残量・各ヒロインの絆値バー(5本)
- 中央: テキストウィンドウ+立ち絵(差分多数)
- 下部: 選択肢ボタン / 行動メニュー
- 右端: ミニマップ(現在地・ヒロイン位置アイコン)

6.3 バトルUI

- 上部: 両者HPバー・ターン数表示
- 中央上: フィールドゾーン(出したカードのエフェクト表示エリア)
- 中央下: 手札エリア(5枚表示、ドラッグ&ドロップでプレイ)
- 右側: デッキ残枚数・墓地確認ボタン
- 演出: メモリアルカード発動時にフルスクリーンアニメーションが展開

6.4 サウンド設計

場面	方針
日常パート BGM	ヒロインごとにテーマ曲。軽やかなポップス・ジャズ系
バトル BGM	緊張感のあるオーケストラ×エレクトロニカ
メモリアルカード発動時	ヒロインテーマの壮大なアレンジ版。ボーカル入り
エンディング BGM	ルート別エンディングテーマ(全6曲:5ルート+トゥルー)
SE	カード選択・配置・攻撃の効果音を細かく設定

7. 収益モデル(モバイル版)

7.1 基本方針

メインシナリオは無料プレイ可能。追加コンテンツで収益を上げるF2P(基本無料)モデル。

7.2 収益要素

課金要素	内容	価格帯
プレミアムカードパック	レアカードのランダム入手。ピックアップあり	120～1,200円
コスチュームDLC	ヒロインの衣装差分(水着・制服・カジュアル等)	360～720円
ボイスパック	特定セリフの追加収録パック	480円
シナリオDLC	後日談エピローグ・サイドストーリー	360～960円
AP回復アイテム	1日の行動制限を解除(月額サブスク対応)	120円/回 or 980円/月

7.3 ガチャ設計方針

- 天井設定: 100回で確定最高レアリティカード
- ピックアップ: 期間限定ヒロインテーマカードに確率アップ
- スタンプカード: 10連ガチャ毎に特典カード確定
- 無課金でも月間平均10～20連分の無料石が配布されるよう設計

8. 開発スケジュール(案)

フェーズ	期間	主な作業
プリプロダクション	～3ヶ月	世界観設計・キャラクターデザイン確定・プロトタイプ作成
プロダクション前半	～8ヶ月	シナリオ全編執筆・カードシステム実装・UI設計
プロダクション後半	～6ヶ月	グラフィック・ボイス収録・バトル調整・QA
クローズドβ	1ヶ月	選抜ユーザーテスト・フィードバック収集・バランス調整
リリース	—	PC版先行リリース→3ヶ月後モバイル版同時配信
運用	リリース後	月次アップデート・イベント・新ヒロイン追加 DLC検討

9. 技術要件

9.1 開発環境

- ゲームエンジン: Unity 2022 LTS (モバイル・PC両対応)
- スクリプト言語: C#
- シナリオシステム: Naninovel (Unityアドオン) またはカスタムノベルエンジン
- バトルシステム: 完全カスタム実装

9.2 対応スペック(PC最低動作環境)

項目	最低スペック	推奨スペック
OS	Windows 10 / macOS 11	Windows 11 / macOS 13
CPU	Intel Core i5-8400	Intel Core i7-10700
RAM	8 GB	16 GB
GPU	NVIDIA GTX 1050	NVIDIA RTX 2060
ストレージ	20 GB	30 GB (SSD推奨)

10. リスクと対策

リスク項目	影響度	対策
シナリオ品質のばらつき	高	専任シナリオライター2名体制＋外部レビュー
カードバランスの崩壊	高	QAチームによる自動バランステスト実施
ガチャ規制への対応	中	各国の法規制を事前調査・天井設定の透明化
男の娘キャラへの反応	中	センシティブな描写を避け、内面の強さを前面に
アンドロイドルートの哲学的難解さ	低	初心者向け補足テキスト・メタファー表現を丁寧に

付録:用語集

用語	説明
メモリアルフォース	人間の記憶・感情から生まれる特殊エネルギー。エイリアンの弱点
メモリア空間	バトルが行われる次元。現実と並行して存在する
としあき計画	日本政府の極秘防衛作戦。メモリアルフォース適性を持つ少女を招集
ヴォイド・コレクター	侵略してきたエイリアン種族の名称
絆値	主人公と各ヒロインの関係の深さを示す数値(0~100)
メモリアルフィナーレ	絆値MAX時に解放される最強カード。一戦一回限り
AP(行動ポイント)	日常パートで行動するための消費リソース。毎日補充
デッキ	バトルで使用するカード40枚のセット

以上 としあきメモリアル ゲームデザイン仕様書 v1.0