



秘密基地をぶっ壊された総統くんが
逃げ回りながら魔法少女を撃退するRPG

魔法少女の 墮とし方(仮)

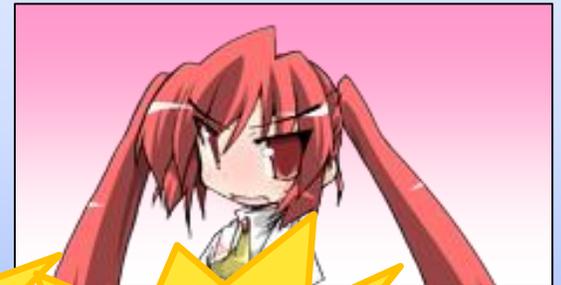
プラットフォーム	PC
ジャンル	サバイバルRPG
販売地域	日本
ターゲット	洗脳・催眠・悪墮ち目当ての成人男性



「萌え」にエネルギー保存則が適用される？

- ▶ 例えばツンデレの場合...

「高い所から」
「勢いをつけて劇的に」
「より低い位置へ」
...に落ちるほど



インパクトがでかい！

この法則はツンデレに限らない。

「プレイヤーの手で女の子を変える」ことは強い快感が存在します。

(プリメとか美少女育成系SLGとか全部そう。)

そこで

「女の子を変える快感」の

最大値を追求する！

これが本作のコンセプト。

より大きな女の子変化を生み出すには？

- ▶ 「催眠」「洗脳」等、規格外行為を使う！

「殺し合い中の女の子」も
催眠や洗脳なら、無理なく10分で墮とせます。
(ASMRなら実際に10分で落ちる作品も結構あるし。)



- ▶ 「主人公＝悪秘密結社」なら設定的もOK！



悪秘密結社は、「洗脳」と「人体改造」を使っても
『そりゃ使えるよね』で済む便利な設定。

主人公＝総統として
秘密結社機能をフル活用する。

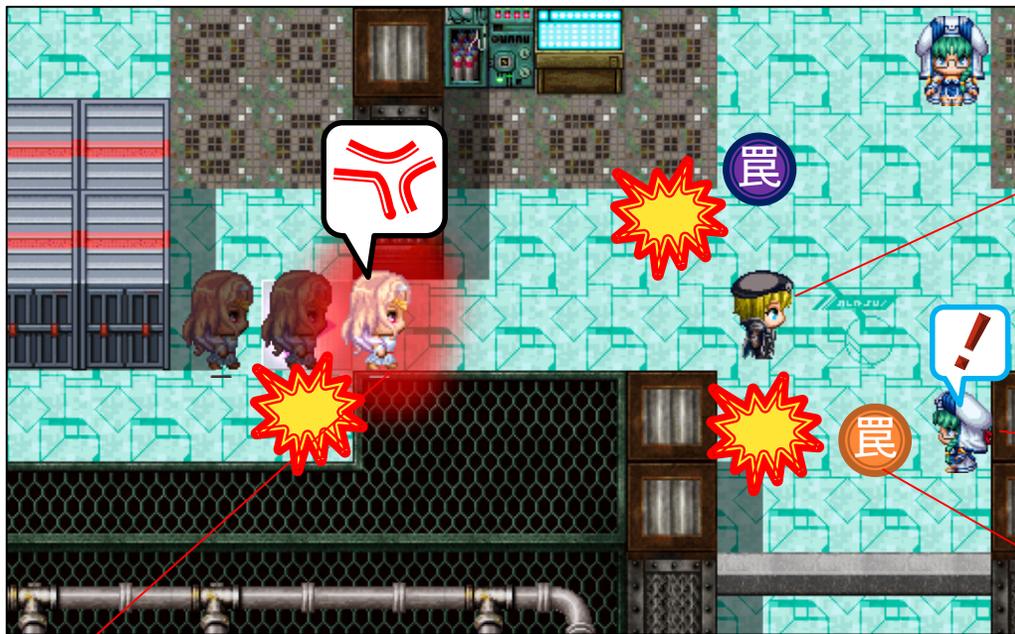


- ▶ 女の子を「メスガキ属性」にすれば罪悪感は消し飛ぶ！

この属性は「わからせる」ことが正しい行いとされるため
手段が悪であっても、日本人特有の『反社ゲー嫌い』を相殺できる。

ゲーム画面解説

ゲーム画面及びツールはRPGツクールMZを使用。
舞台はゲーム開始と同時にぶっ壊された秘密基地とします。



魔法少女アシュア

いわゆるホラーゲームの追跡者。
基地内を徘徊し、こちらを見つけ追いかけてくる。
またおっかけ中は爆発(キャラ)をランダム生成。
接触したら戦闘、逃げそこなったらゲームオーバーもアリ。

総統くん

プレイヤーキャラ。
残ったアイテムをかき集め
基地を修理して戦力を強化する

魔小队隊員

魔法少女が率いる小队の一員。
工作や救護などで魔法少女を支援する。
シンボルエンカウント式で戦闘でき、
倒せば捕獲可能。

罠

アイテムとして拾ったものを配置して使う。
逃走のための足止めや
敵シンボルを孤立させるための誘いこみ
戦闘用のデバフなどを敵に与える。

ちょっと勝手に考察。悪堕ちの商業価値に不安がある方はご一読ください。

悪堕ちゲームはなぜ廃れやすいのか？

※流行らない、ではない。廃れやすいである。

ポイントは2つある。

「悪堕ち」は、ヒロインの性格が悪に変化することで成立する。
が、悪堕ちが完了したヒロインは、もう悪堕ちすることができなくなる。

そのため仮にヒットしても、続投キャラは悪堕ちできないため
悪堕ち担当キャラは新規が必須。
キャラ人気を育てづらいこの条件が、日本市場では非常に痛い。
が、本作は単発なのでこの点は気にしなくて良い。

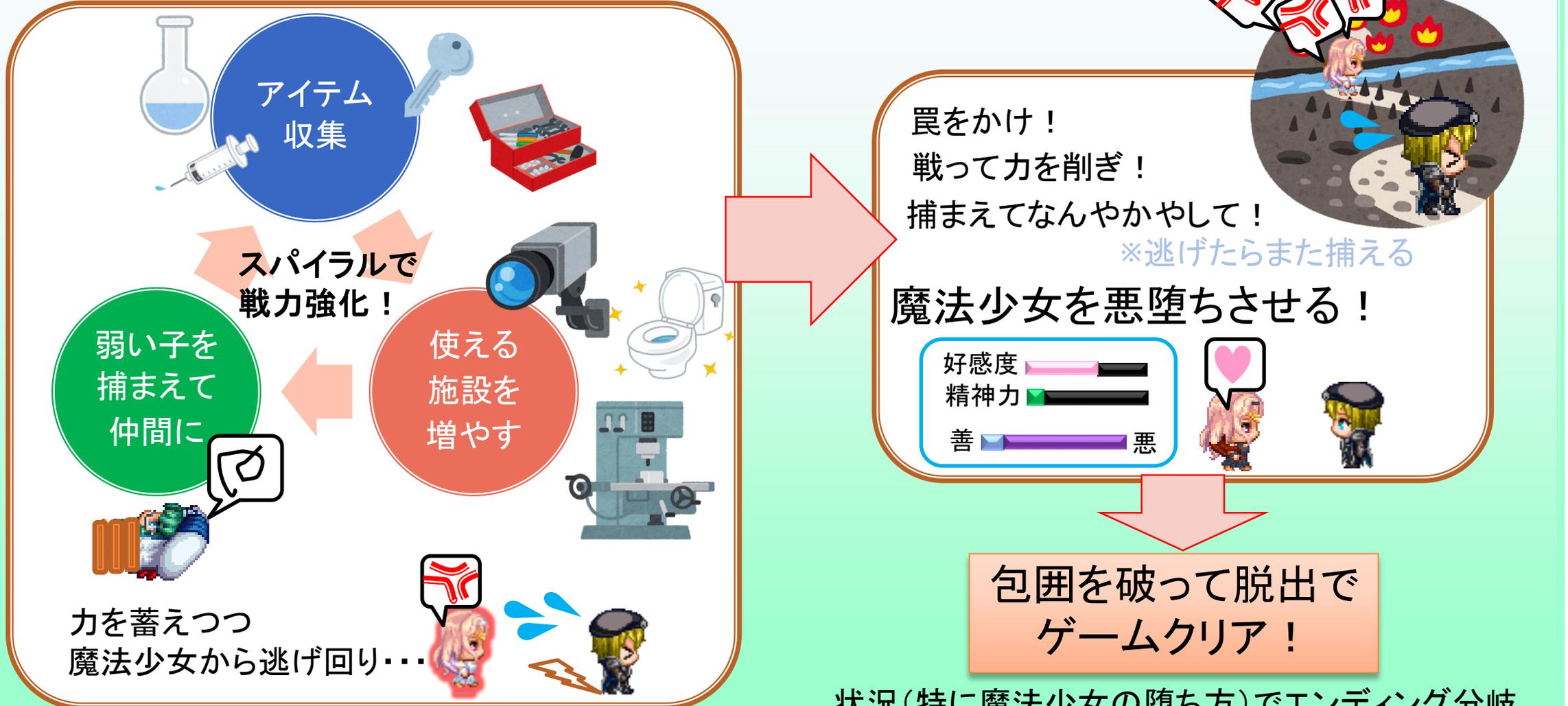
「悪堕ち」は、手段として「催眠」「洗脳」をよく用いるが、これはパラメータと相性が良い。
マンガですらスマホの機能とする等で「侵蝕率〇〇%」などの表示することが非常に多い。

なのに、現状悪堕ちを主題に使ったゲームはADVやソシヤゲが大半だった。
悪堕ち進行度を描写テキストのみで示しても、魅力を半分無駄にしてしまう。
こちらについては、R-18の世界で変革が起こっており、悪堕ちに有利な市場が発生しつつある。
本作の場合、堕ちる過程のパラメータを示し、プレイヤーの手で変えさせるので、この心配はない。

悪堕ちはpixivを見ればむしろ上り調子の気配がある。
それ自体が負けジャンル、ということはない。

ゲームの流れ ▶ 脱獄ゲーム「The Escapist」を手本に

ゲームの舞台は敵対する魔小隊（魔法少女小隊に包囲された秘密結社の内部のみ）



状況（特に魔法少女の堕ち方）でエンディング分岐

ポイント ヒロインのヘイト稼ぎ



ゲーム開始時の主人公だと2ターンで殺される想定。
最初のイベント戦闘の1ターン目ぶっばで
仲間が瞬殺され、主人公のみ生存する負けイベントを行う。

※プレイヤーのヘイトを稼ぎ、同時に「正面から挑むな」と警告する。

基本、ホラーゲームの追跡者のごとく追ってくる。
直線ダッシュはプレイヤーより早いスピードを設定する。

- ・修理して使用可能にした扉や施設を、再破壊する。
- ・床を炎上させてダメージゾーンに変える。
- ・一定時間経過でランダムチョイスの嫌がらせを実行する。
- ・捕らえても一定回数の行動実行で自力脱出する。

これらの行動と同時に、主人公を罵倒する。

- ・ゲームオーバーになった時は「ザコ」と連呼して嘲りながら一応ヒントは教えてくれる。

そして最後にヘイトの塊なヒロインを叩き堕とす！
だからこそ気持ちいいんです！！

※ただ、正義から離れすぎると落差が無くなって面白味が薄れるのでセリフ選びは慎重にやります。

最後に...

もしも **利益第一**に考えるなら...

全年齢対象ではなく、DLsite軸で同人R-18をメイン市場として作った方が、売上が高いだろうと予想する。
あそこは現在、2週に1本は1万本越えを出していて
RPGツールに対する偏見がない。
AI使用作品でも、実用性がちゃんとしているゲームは2万本越えのものもあるのは強い。

ただ、大雪戦はオリジナル全年齢用のゲームでやってきたサークルであり
いきなり成人向けへの変わり身は、周囲の反発が恐らくある。
(以前、東方ものを1回出した時もちょっとあった。)

よって「**設定はR-18向きだけど全年齢対象**」というクッション(本作)で反応を見て
その後、舵をどう切るかを判断したいと思う。



本企画案は以上となります。最後までのご視聴、ありがとうございました。

大雪戦
DAISESSEN