

タワーディフェンスRPG

同人ゲーム企画書 — シナリオ・シーン制作依頼用 —

◆ 世界観

かつて魔王が封印された古代遺跡が点在する中世ファンタジー世界。王国は女王イザベルの下で繁栄するが、各地では盗賊・魔物・政争が絶えない。遺跡の力に触れた者は魔物を自在に召喚・操る「権能」を手にする。

◆ 主人公：ガルヴァス

【能力】 古代遺跡で「召喚の権能」を得た。魔物（ゴブリン・スライム等）を無限に召喚・指揮できる。

【目的】 魔物の大軍で王国を征服し、女王をはじめ全ての権力者を支配下に置くこと。

◆ 登場ヒロイン



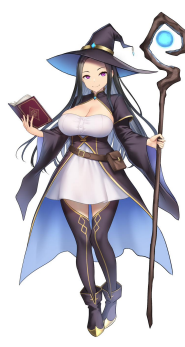
レイナ
【警備隊長】



セレナ
【妖精】



ミルラ
【エルフの狩人】



エリシア
【魔術師】



ソフィア
【竜騎士】



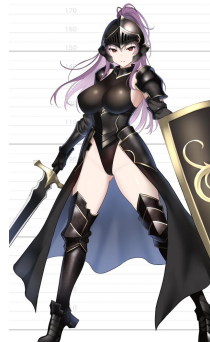
ルビア
【傭兵隊長】



リディア
【暗殺者】



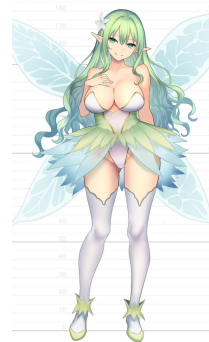
ミラ
【貴族の娘】



ヴァネッサ
【黒騎士】



カイナ
【近衛隊長】



フローラ
【大妖精】



イザベル
【女王】

プロローグ：召喚の権能覚醒

◆ シーン1 追撃されるガルヴァス

【画面】暗転 → フェードイン 【BGM】緊張感のある追跡曲（ドラム強め） 【演出】雨・夜の森

（ガルヴァスが画面中央、よろめきながら走る。背後から騎士たちが追いかける）

騎士たち

「待て、盗賊ガルヴァス！」

「この卑劣漢、今日こそ討ち取る！」

（効果音：剣戟 → ガルヴァスが斬られて膝をつく）

ガルヴァス

「ぐっ……くそッ、こいつら……！」

「俺はこんなところで死ねえ……！」

（プレイヤー操作：ガルヴァスを操作して森の奥へ逃げる）

◆ シーン2 廃墟の遺跡へ逃げ込む

【画面】古代のポロポロの遺跡（かつて魔王が封印された場所） 【BGM】不穏で神秘的な曲

ガルヴァス（独白）

「はあ……はあ……チツ……もう逃げ場はねえ……」

「それに……この傷じゃ……動くことも……」

（効果音：低い「ゴォン…」という振動音 / 画面エフェクト：赤黒い魔方陣が浮かび上がる）

ガルヴァス

「な、なんだ……俺の体が……焼けるように熱い……！」

◆ シーン3 力の覚醒

【効果音】雷鳴+魔法陣の光 【画面】召喚エフェクト、魔物（スライム・ゴブリン）が現れる

謎の声（残響つき）

「憎しみと欲望に囚われし者よ……汝に我が”召喚の権能”を与えよう。その身を以て、世界に混沌をもたらせ——」

ガルヴァス

「な、なんだ……傷が治って……！？」

「こ、これは……！俺が……魔物を召喚したのか……！？」

「フフ……ハハハハッ！！俺を追ってきた連中、これで逆に叩き潰してやる……！」

（魔物が並び立つ → ガルヴァスが狂気の笑みを浮かべる）

◆ シーン4 追撃者の到着

【BGM】勇ましい騎士団の曲 騎士たちが遺跡へ突入する

騎士隊長

「ここに逃げ込んだはずだ！出てこい、ガルヴァス！」

（ガルヴァスの前に召喚した魔物が立ちはだかる）

ガルヴァス

「へへっ……ようこそ俺の新しい城へ。ここからはテメエらが狩られる番だぜ！」

ガルヴァス

「……ハッハッハッ！信じられねえな。昨日までただの追われる盗賊だった俺が、今は魔物どもを従えて騎士団を屠ってやがる！」

「この力さえあれば……もう誰にも縛られねえ。この国を支配してやるぜ……！」