

ダンジョンには2つの視点がある。魔王と、勇者だ。 デュアリティ・ダンジョン

制作	:武田真之介
ジャンル	:ダンジョンシミュレーションゲーム
プラットフォーム	:iOS, Android
ターゲット層	:20~40代のボードゲーム好きな人

- ・魔王と勇者を両方こなす本格ボードゲーム
- ・魔王はダンジョンを作り、勇者は攻略する
- ・一撃で死ぬ魔王、大勝利といったユニークなルール
- ・課金が見込めるゲーム要素



私は幼い頃将棋が好きで、近所の将棋スクールに習い事で行っていました。
そこからDSの「アソビ大全」という作品にハマリ
それ以降色々なボードゲームを楽しんで来ました。

本格的なボードゲームに自分なりのエッセンスを加えた
ゲームを作りたいと思い作成した企画です。

クレジット
この企画書作成において
白螺子屋様とkatarazu様の素材を購入・使用しました
<http://hi79.web.fc2.com/>

ゲーム概要

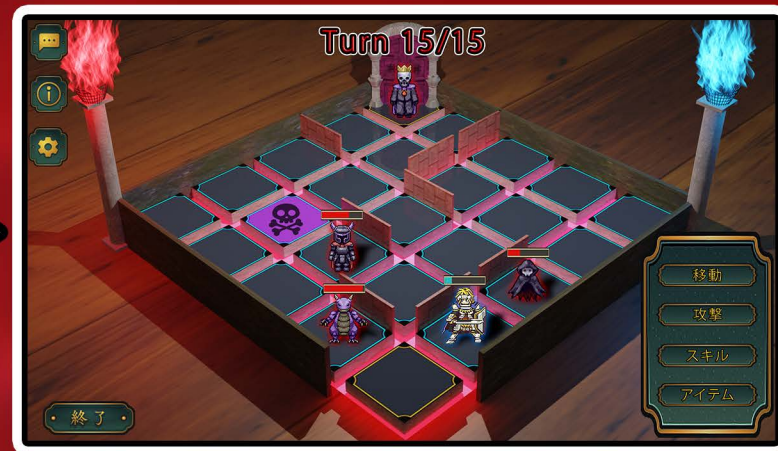
勇者と魔王の両方になれる！
自作ダンジョンの中で勝負するボードゲーム！

魔王陣営

限られたコストで壁 & モンスター & 罠を配置
自分だけのダンジョンを作る発想力が試される



毎ターンモンスターを操り
最終ターンまで防衛or勇者討伐で勝利



勝負開始

勇者陣営

装備や勇者を変更
どんなダンジョンにも対応する準備が必要



最終ターンまでに
魔王を倒すor全モンスター討伐で勝利！



CPUモード

いつでも止められるため
スキマ時間に戦略の研究をするといった用途にも

詰将棋のように特定の盤面をクリアするといった
ミッションを配信すればプレイヤーに飽きられない



ネット対戦

ガチバトル

前半戦

プレイヤー1

プレイヤー2



VS



後半戦

プレイヤー1

プレイヤー2



VS



ユニーク

レート制を採用。プレイヤーの向上心を刺激
魔王陣営と勇者陣営を両方交代する
結果、魔王・勇者間の有利不利がなく、公平な勝負に
勝敗は前後半の勝ち数や残りターン数など総合的に

お手軽バトル

後半戦は行わない
レート制も不採用

プレイヤー1

プレイヤー2



VS



レート制を不採用にすることで
ガチ勢とライト層の棲み分けし、両者とも確保する

片方の陣営の研究や練習をしたり
短時間で遊べるメリットも

戦闘の深み

魔王陣営

①

ダンジョン作成時に余ったコストを用いて
一度だけ"壁"を新規配置できる

勇者の足止めや
閉じ込めてモンスターの餌食に

使用コストの数だけ
攻撃に耐えられる



逆に壊されると
抜け道ができてピンチ

ユニーク

②

魔王のトドメによる大勝利

魔王は弱く、攻撃一発で死ぬ
しかし、勇者を魔王の攻撃で倒せば
大勝利という特殊な扱いに

ガチバトルでは通常勝利より高いポイント



勇者陣営

①

スキルとアイテムを有効活用
壁破壊、2回行動 etc...

スキルは勇者ごとに違う
強力な勇者は課金で手に入れる

↓
収益要素



例えば工事作業員なら
壁を簡単に破壊できる

ユニーク

②

全殲滅による大勝利

魔王以外のモンスター殲滅で勝利判定だが
魔王とターンが残っている間はゲームは続く

もし、魔王も含めて殲滅すると大勝利
油断して魔王に倒されると魔王側が逆転大勝利



壁、スキル、大勝利...きっかけ1つで大きく戦局が変わる緊張感

収益

モンスターや勇者等はそれぞれ能力・コスト・スキルが違う
強力な物を課金ガチャで手に入れる

魔王陣営
課金要素

モンスター  

罠マス  

壁 

強力な攻撃・妨害で
勝ちやすく

勇者陣営
課金要素

勇者  

装備  

アイテム  

罠や壁の破壊、強力なスキルで
勝ちやすく

ガチバトルに勝つには勇者・魔王両方とも強化する必要性



片方が強くても駄目!両方の強化の為に更に課金する