

砂漠の勇者



シングルプレイ

ライトタクティカルロールゲーム

終わりになき夜に覆われた砂漠。

プレイヤーは「**光**を灯す者」として、砂の海を照らしながら遺跡やオアシスを探す。

夜を歩くたびにエネルギーは減少し、闇の中では怪物が現れる。

だが、夜明けは必ず存在する——

ゲームの基本システム

ターン制アクション: プレイヤーが動くと敵も動く。

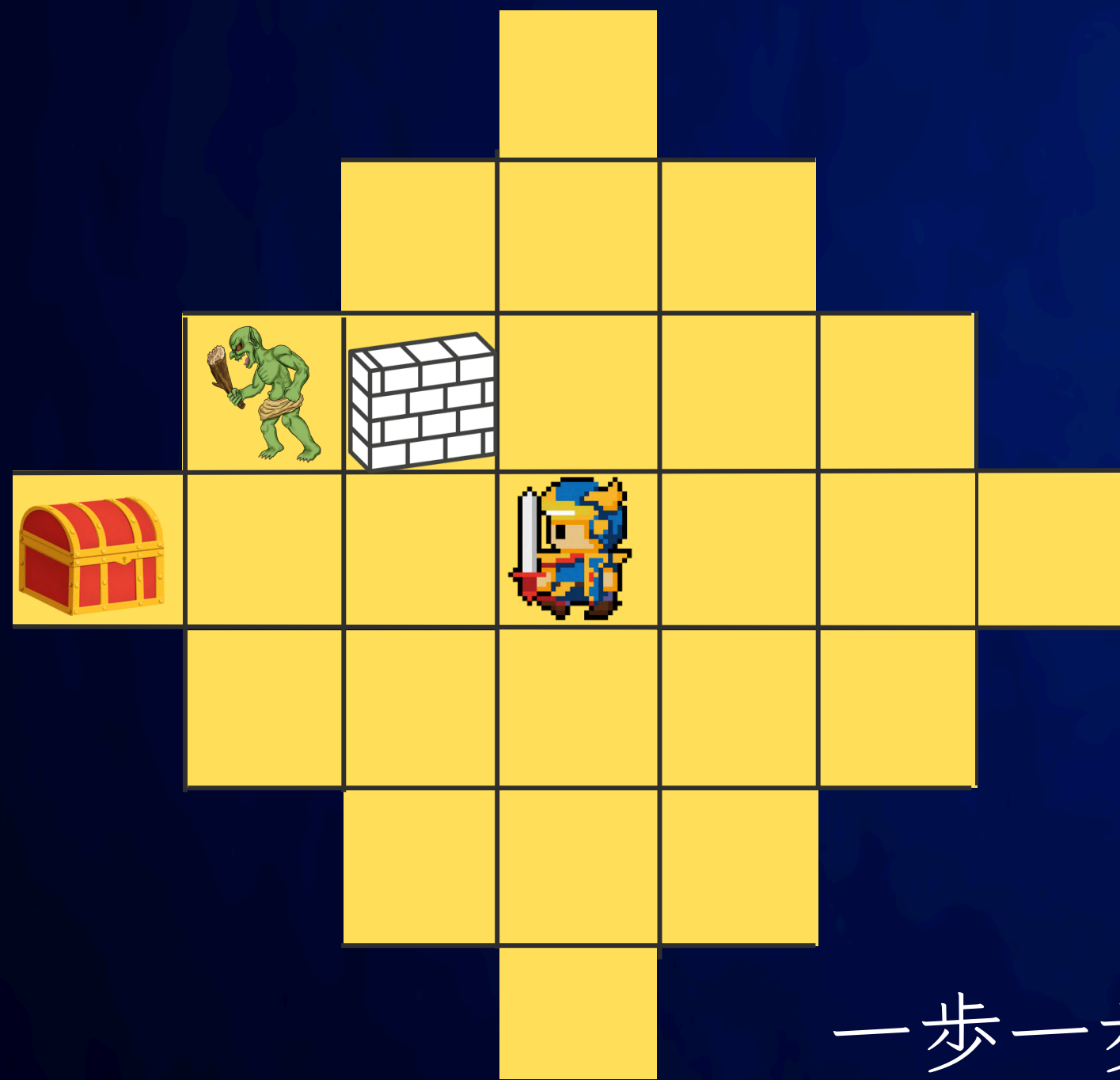


反射神経ではなく思考による戦術が可能

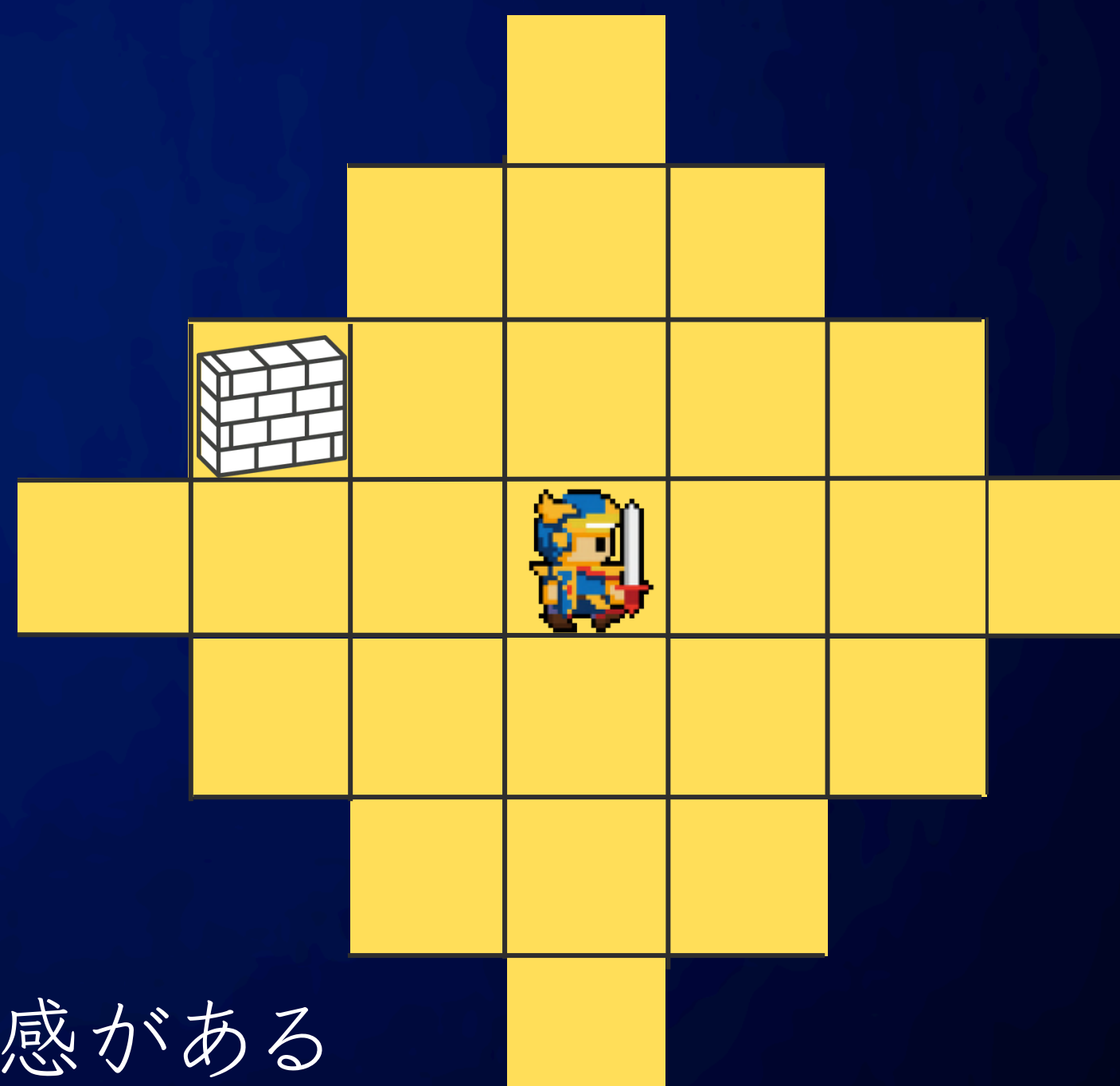
光の範囲システム

勇者の持つランタンで照らされると宝箱や敵が出現

一歩歩くと敵や宝箱がランダムで出現



宝箱や敵を範囲から出すと消滅する



一歩一歩に緊張感がある

ゲームの基本システム

一歩歩くごとにランタンのエネルギーが減少



敵の撃破、アイテム
で回復可能



光の範囲：大
エネルギー消費：大

プレイヤーが範囲を調節できる



光の範囲：小
エネルギー消費：小

ゲームの基本システム



範囲が広いと敵が出現
しても対処しやすい



範囲が狭いと敵が出現した
場合に対処しにくい

リスクとリターン

ゲームの基本システム

敵とプレイヤーの戦闘の違い



敵は近接攻撃がとても強い。なのでプレイヤーは基本、中から遠距離で戦う

光の範囲によるリスクとリターンをより深める

ゲームの基本システム

ランタンのエネルギーが無くなると闇の中で敵が襲ってくる

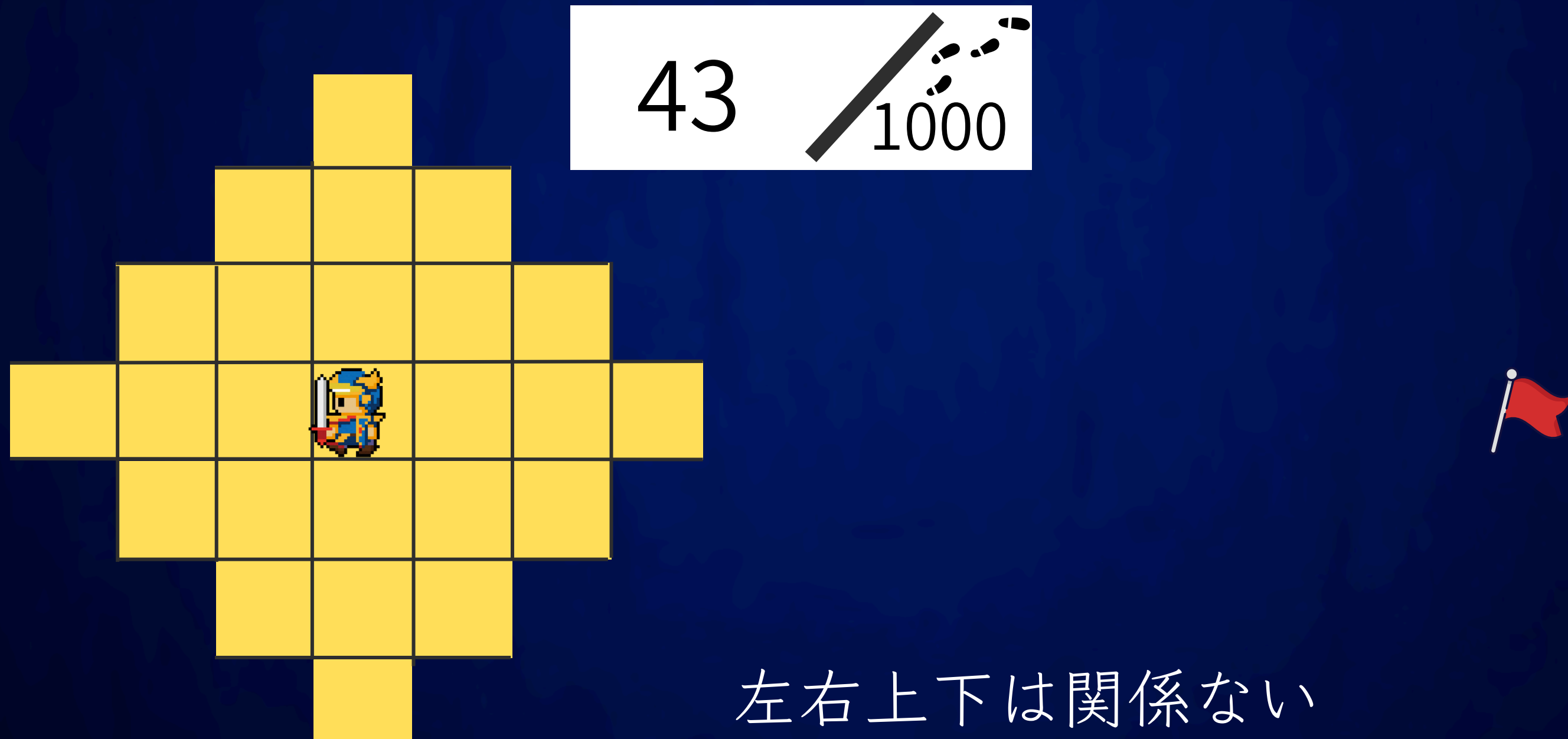


敵の姿は見えない

GAMEOVERになるまで猶予があることで闇への恐怖が増す。
また、GAMEOVERになった時の納得感を出す。

ゲームの基本システム

スタート地点から条件歩数離れるとステージクリア



左右上下は関係ない

ゲームの基本システム

ランタンを置くことで勇者だけの行動が可能



状況を確定させる事で、難易度を下げる

ゲームの基本システム

環境による変化(プレイヤーを惑わす砂漠の試練)

砂嵐: プレイヤー見える視界が狭くなる



敵などが生成される範囲は変わらない

幻視: 敵や宝箱が偽物として出現



見た目に明確な違いを出すことで理不尽さを減らしプレイヤー自身の成長要素にする

ゲームの基本システム

アイテムを使うことで強くなる

敵を倒す、宝箱を開ける、フィールドから拾う事で入手



HP	50
攻撃力	20
防御力	30



HPを10回復



防御力+10



攻撃力+10

敵を倒す、探索する目的になる

ゲームの基本システム

スタート地点から離れていくと出現する敵のLv
アイテムのレア度が上昇

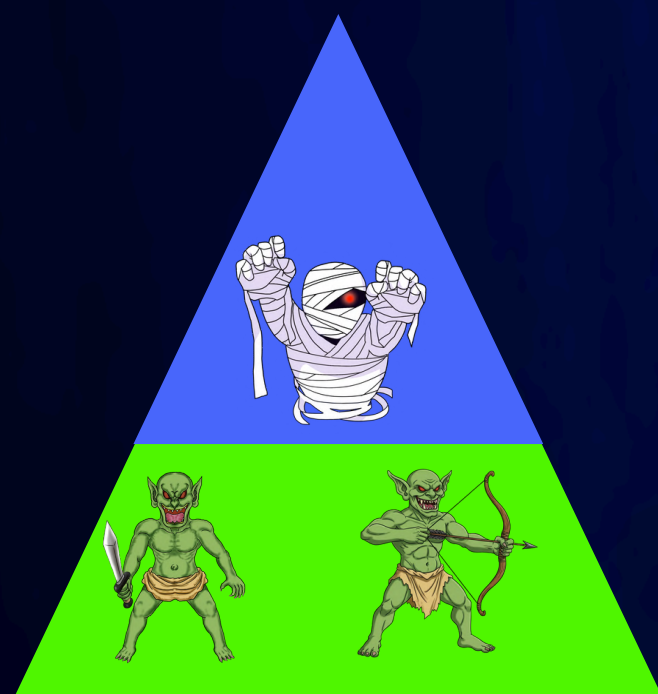


自分を強化する目的に
なり達成感が増す

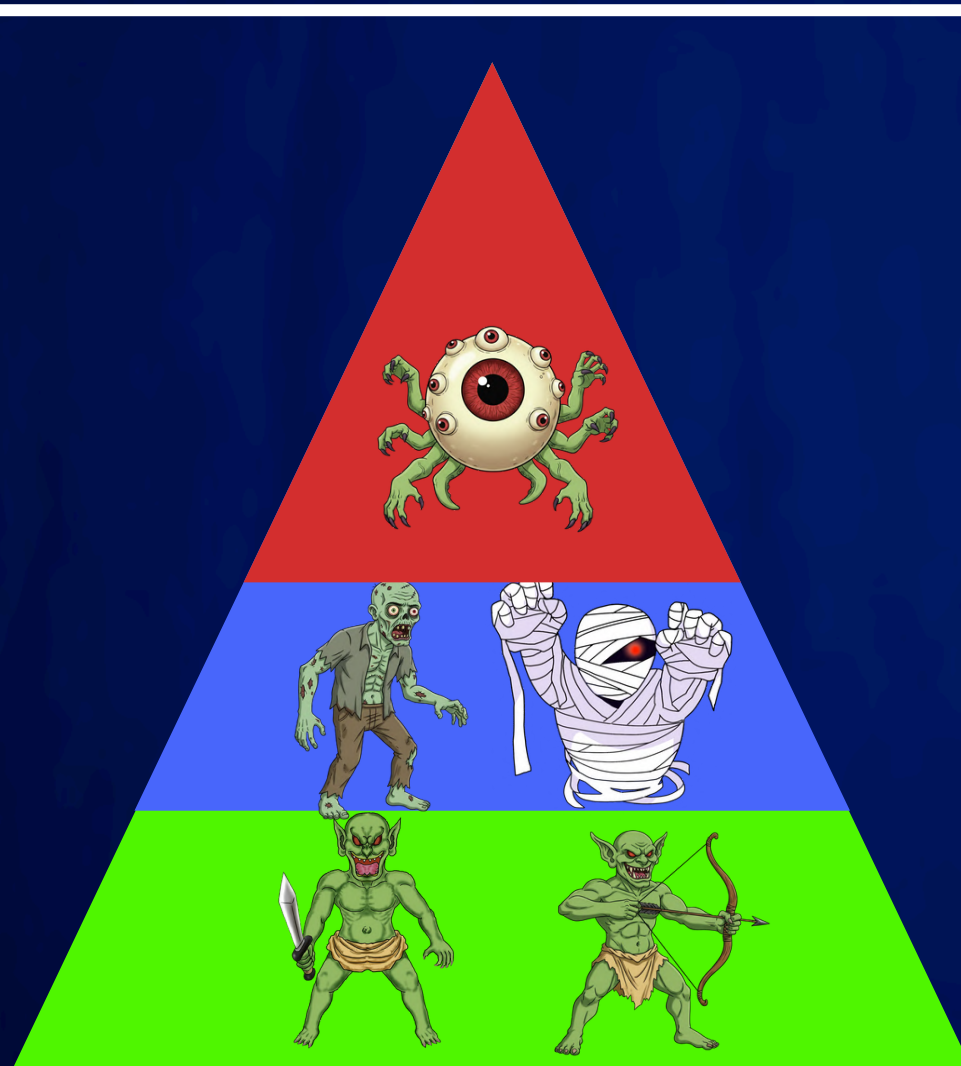


ゲームの基本システム

ステージが進むと出現する敵のレベル、種類
アイテムのレア度の上限が増加



ステージ1



ステージ2



ステージ3

序盤の敵を挟むことで勇者、アイテムのレベルアップの成長感を実感

ゲームの基本システム

アイテムを持ったままステージをクリアするとその
アイテムが強化



Lv2



Lv1



Lv3



Lv2

ステージをクリアするとアイテムを失うが
次に拾うときに強化されている

運要素だけでなく固定された成長要素がある

ゲームの基本システム

どんなアイテムでもランタンのエネルギーに変換可能



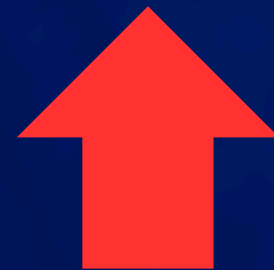
アイテムに最低限の価値を持たせる。プレイヤーの選択要素

勇者の成長

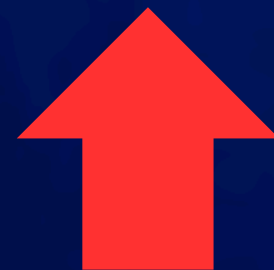
敵を倒したときの経験値で勇者がレベルアップ



基本攻撃力



基本防御力



ランタンのエネルギー上限

各種ステータスが強化される

固定された成長要素

プレイヤーの選択

敵を倒してレベルアップするか



敵を光の範囲から出し回避して
安全に進むか

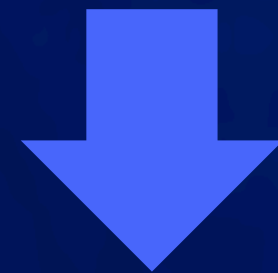
プレイヤーがリスクとリターンを選択できる

勇者の弱体化

ランタンのエネルギーが減少すると
勇者のHP上限・攻撃力・防御力も低下する。



HP上限



攻撃力

%で割合低下



防御力

光の範囲調節のリスクとリターンを深める

世界観

目的地に着いたらすべてのアイテムのエネルギー
を使い町に光を取り戻す



ステージクリアでアイテムがすべて失われるシステムに納得感を出す。

ステージ例

目的地への道のりを攻略する



プレイヤーのゲームを遊ぶ目的になる

ゲームの進行・目的

ステージクリア型：遺跡・オアシス・町に光を灯し
ストーリーが進行。

やりこみ要素：無限砂漠を進む踏破モード
(敵・アイテムが段階的に強化)。

目的：①町を闇から救う(ステージクリア)

②アイテム強化・凶鑑埋め

③エネルギーを保ち生き延びる



操作と行動

- ターン制(1行動=1ターン経過)
- プレイヤーは「移動」「ライト範囲変更」「攻撃」「アイテム使用」を選択できる
- ライト範囲の変更やアイテムの使用も1ターンを消費
- 歩数によってエネルギーが減少
- 敵もターンごとに行動するため、常に先を読む必要がある

ゲームの1ターンの流れ

フェーズ0: 思考 (プレイヤーの決断)

「敵をどうやって倒すか」「どの方向へ進むか」などを考える時間。

- ・周りの状況(敵の位置、宝箱の位置、壁の位置)を確認
- ・所持アイテムの確認
- ・次の一手を決める(進む・アイテムの使用・攻撃)



ゲームの1ターンの流れ

フェーズ1: 行動 (プレイヤーの1歩)

プレイヤーが行動(移動、攻撃、アイテムの使用)

- ・光の照射範囲内に新たな地形・敵・宝箱が出現
- ・光の照射範囲外になった敵・宝箱は消滅
- ・ランタンのエネルギー残量が減少



ゲームの1ターンの流れ

フェーズ2: 世界の応答 (敵・環境ターン)

プレイヤーの行動に合わせて、世界が一斉に反応する。

- ・敵がプレイヤーに1マス分近づく (または攻撃可能範囲に入る)
- ・敵AIは「光への反応」で行動 (例: 明るいほど積極的)
- ・一部地形が変化 (砂嵐、流砂など環境リスク発生)



ゲームの1ターンの流れ

ループ終了 → 次のターンへ

「考える → 動く → 世界が動く」の繰り返してゲーム進行。

各ステージでは：

- すべてのアイテムをランタンのエネルギーに変換してリセット
- 町や遺跡、オアシスに光を灯す事で章クリア
- 次の夜(新ステージ)へ進行

