魔術対戦

キャラごとのレベリングのないキャラゲーRPG

ジャンル：RPG

ターゲット:バトルゲームが好きな人

プレイ人数:一人～二人

使用ハード:パソコン



背景画像：チャットGPT

コンセプト

キャラクターごとのレベル上げをなくし、いろんなキャラクターを自由に選んで戦える魔法アクションRPG

なぜ作りたいのか

バトルゲームの中の多くのキャラを使って戦うゲームでは、
キャラごとのレベルを上げないと
このキャラを使ってみたいのに使えないとかがあることにたいして
もやもやしたことをきっかけにキャラごとのレベル上げなどはなしで
いろんなキャラを自由に使えるバトルゲームを作ってみたかった。

企画説明

ゲームサイクル

ストーリー → フィールド探索 → 敵と遭遇 → 戦闘 → 勝利 → 次のストーリー ↺

戦闘システム

戦闘システムは3種類ある

A：キャラごとにステータスがあり、HPをゼロにしたほうが勝利する
B：キャラごとのステータスをなくし、制限時間内に多くダメージを与えたほうが勝利する
C：Aをベースに、キャラごとの個性をより強く反映したモード

システムの目的

キャラクターの個性を重視する戦闘と、プレイヤー自身の技術を重視する戦闘の両方を楽しめるようにする。

画面説明（戦闘Bモードの場合）

プレイヤーのダメージ率：ダメージを受けると増える



敵のダメージ率：ダメージを与えると増える

タイマー：制限時間を表す。0になるとゲームが終了する

キャラクター：
WASDで移動
魔法のコマンドが完成したら右クリックで魔法を放つ

コマンドバー：コマンドの進行度を表す。
コマンドを打つと文字が光る

ゲーム画面画像：チャットGPT

この企画の売り

・キャラクターごとのレベル上げが不要なため使ったことのないキャラクターをすぐに使える

・キャラごとのステータスや使える魔法などを使って自分の戦い方を見つける。

・アクションと戦略、コマンドなどで得意分野を
活かしたり苦手な部分を鍛えたりすることによりプレイヤー側の個性も引き出す