

HAL名古屋 ゲーム4年制学科 ゲーム企画専攻3年 須川奏楽

コンセプト

情報から必要なリソースを見極める

敵の戦力を見切った時の快感！！



ゴブリン

HP:中

出現数：3



弱い方でいけるか？

ハンマー



ATK:100

範囲攻撃

スタン付与

ハルバード



ATK:50

範囲攻撃



やっぱり弱い方でもいけた！！

出現する敵に対して
必要なリソースを推測する

推測したリソースで
戦闘を突破したときの**「読み通り感」**

ゲーム概要

選んだ装備を持たせた冒険者を、世界に現れた8つのダンジョンに送り出し、全ての制覇を目指すアイテム選択SLG

敵の情報から装備を構築する





▲プレイヤー

持たせられる数には限りがある！

装備を持たせた冒険者にダンジョンを攻略してもらう



注意！ 持たせた装備が弱すぎると被弾が増える！



全ダンジョンを攻略できるよう装備を配分していく





どの装備を持たせるか、、、

同じアイテムは再編成できない！



強い装備で安全に攻略するか
弱い装備で強い装備を温存するか

ゲームの流れ

ダンジョン突入前



1.8つのダンジョンと
出現する敵がランダムに生成



2.装備アイテムが抽選で
40個選ばれる



3.ダンジョンに出現する
敵の情報を確認



4.数多くのアイテムの中から
装備を選び、持たせる

ダンジョン突入後



敵との1対1のターン制バトル！
戦闘は自動で行う！



冒険者の体力は
基本的に回復しない！

冒険者のHPが0になったらゲームオーバー！
いかにダメージを受けないようにするかが大事！

全ての敵を倒せたらダンジョンクリア





最奥部まで辿り着いたら、
他のダンジョンへ挑む！

上手くプレイできれば

自分の読みが繋がる
気持ちよさが味わえる！！

第一ダンジョン



ハンマー



ATK:100
範囲攻撃
スタン付与



この敵達なら
これは残しておこう

第四ダンジョン



あの時残しておいたから強敵を倒せた！！

使用しない判断が
後半の攻略につながることも！

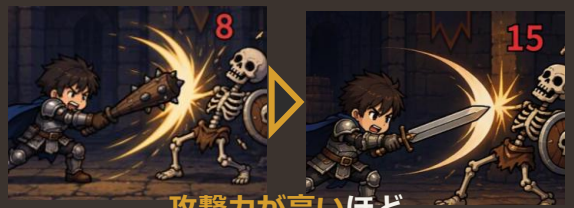
装備アイテム

アイテムは二種類

武器アイテム



武器ごとに攻撃力と特性がある！



攻撃力が高いほど
より多くのダメージを与える！

防具アイテム



防具ごとに防御力と特性がある！



防御力が高いほど
より多くのダメージを抑える！

様々な編成例

ガンガン攻撃編成



様々な敵を素早く倒せるが



敵からの攻撃を受けてしまうと危険！

カチカチ防御編成



敵を素早く倒せなくなってしまうが



複数の特性で様々な攻撃を防げる！

etc

戦闘システム

戦闘の流れ

敵との1対1の**ターン制バトル！**



冒険者の先攻で戦闘は始まる！



武器の選択はかなり重要！
先制で倒してしまえば**攻撃されない！**

攻略のカギとなる階層

複数の敵が出てくる階層がある！



敵のターンに**すべての敵が行動する**
被弾が増えやすくなるぞ！！

出現する階層を**あらかじめ**確認！



範囲攻撃武器で突破するのか、
ダメージを抑えて攻略するか考えよう！