



チーム名 : DolphinStar

作品タイトル「The Story of Patch World」



ターゲット

ローグライクが好きな人。タワーディフェンスが好きな人。カードゲームやオートチェスなど、デッキ構築をするのが好きな人や新たなアーキタイプのデッキ構築を考えるのが好きな人。

プレイ人数

1人

ゲームの目的

ゲームシステム面での目的

ユニットやアイテムを揃えながらステージを進み、目的のボスを倒すこと

ゲームコンセプト面での目的

自分の考えたデッキの相乗効果を体感すること



ゲームクリア・勝利条件

高難度ステージ(凍える大地・魔物の村 etc)へと進み、最後のボスを倒すこと
高難度ステージへ進まなければ時間を掛けてデッキ構築が可能

ゲームオーバー条件

プレイヤーが敵に攻撃され、HPが0になること



開発進捗

85% ゲームのプレイが可能であるが、リソースの追加やデバッグが不十分である

備考・注意点

今後の予定

アイテムやステージ等リソースの追加

ゲームバランスの調整

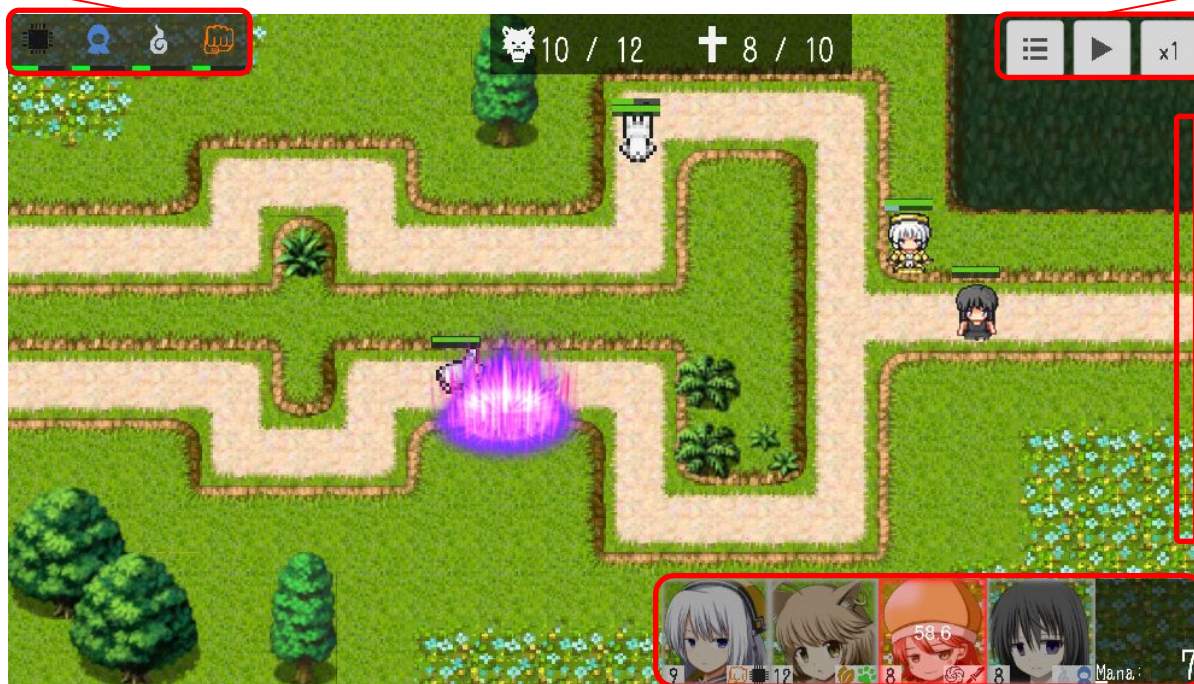
UIの修正



操作説明

※足りない場合は、ご自身で操作説明のページを追加してください。

現在発動中のシナジー



詳細情報ボタン
一時停止ボタン
倍速ボタン

敵が
右に行くと
ダメージ

全てマウスでの操作です

味方一覧



スタッフリスト欄

※足りない場合は、ご自身でページを追加してください。

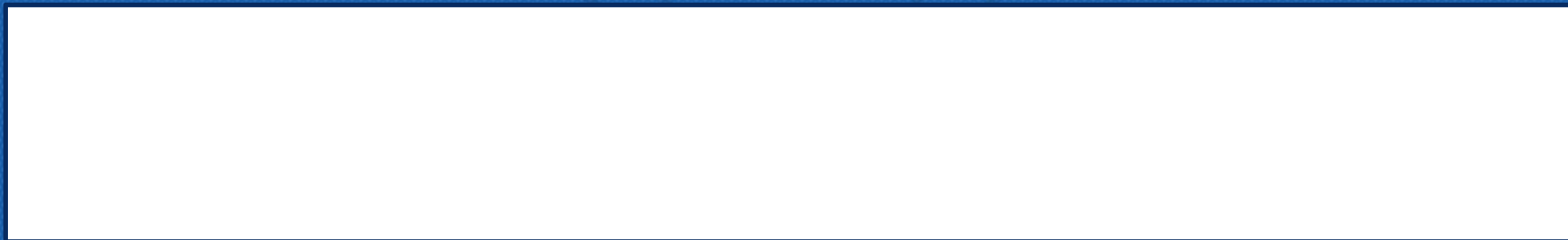
・ダーズリン

①プランナー・エンジニア

②ゲームデザイン、UIから内部の全ての実装

BGMやキャラクター画像等の素材についてはフリー素材を利用しています

**以降のページに
企画書を追加してください**





ゲームコンセプトと その達成方法



ゲームコンセプト

デッキ構築が好きな人へ向けた、**デッキ構築を楽しむタワーディフェンス**

ローグライクゲームのジャンルの中には**デッキ構築を楽しむジャンル**がある。

例) Slay the spire、Risk of Rain

このデッキ構築を楽しむローグライクをタワーディフェンスで実現する

ゲーム内に登場する要素

シナジー: 同じ属性の仲間を集めると発動する効果

例) フィジカル: 攻撃力上昇、アーチャー: クリティカル率上昇

アイテム: お金での購入やステージクリア時に貰えるもの。効果は重複する

例) 物理攻撃+5 (10個集めると+50)

スキル: 各キャラクターが持っている特殊技能

例) 10秒間攻撃力アップ



ゲームコンセプトの達成方法(1)

シナジーやアイテム、スキルによる相乗効果

例)「魔法デッキ」の場合

魔術師シナジー＋アイテムによるスキルの回転速度上昇

→ 高火力技を連発可能に

「毒デッキ」の場合

毒シナジー＋氷シナジー → 遅延による継続ダメージ

この相乗効果の用意や、新たな相乗効果を考える楽しみを実現するためにシナジーやアイテムの種類を豊富に用意する

上記相乗効果を試せる環境を用意

例)「魔法デッキ」の場合

魔法ダメージが良く通る敵を用意

「毒デッキ」の場合

最大HPが低い敵(※)や足の遅い敵を用意

各相乗効果を試せるように様々なステージやコンセプトのある敵を実装する

また、「どうすればこの敵を倒せるか」と考える楽しみを提供できる

※毒が現仕様で固定ダメージのため、防御力が高いが最大HPの低い敵に有効



ゲームコンセプトの達成方法(2)

使いどころが難しいアイテムやスキルを用意

例) 敵を回復するが、継続割合ダメージを与える

→ ボスに対して有効である

どのように有効活用するかを考える楽しみを提供できる

数値設定を極端に

例) 「物理攻撃シナジー」の場合

物理攻撃が30、80、150と増加する

→ シナジーを揃えられたときの報酬をより体感できるようにする

ゲームバランスが「良い意味で壊れている」数値設定を目指す

最後に

この「ゲームコンセプトの達成方法」を基に、「自分で考えた最強デッキが敵を蹂躞する楽しさ」を提供できるゲームを目指す