

現実と仮想がリンクするカードゲーム



テーマ：変化

ゲームジャンル：デジタルカードゲーム ※1

ターゲット：18～25 カードゲームが好きな男性
・カードゲームは男性が圧倒的に人口が多い

リリース：スマホゲーム

コンセプト

現実と仮想の両世界で行われるカードゲーム
世界とルールが変化する独自のシステム

二つの世界を繋げて、勝利を目指そう！

世界観

このカードゲームでは、プレイヤーが生活する現実世界と、バーチャル上に存在する仮想世界に分かれて戦う事になります。

リンクカードというものがそれぞれの世界を繋ぐ役割を果たしています

インゲーム

- ・二つのフィールドとルールが存在するカードゲーム
- ・現実世界と仮想世界が存在する世界観
- ・デッキビルド

独自のルールとは？

1.二つのフィールドが存在している

それぞれの世界でフィールドが存在し、ゲーム中に世界を切り替える事が出来ます。二つのフィールドがあるため、単純に戦略も二倍になり、どのタイミングで仕掛けるのか、片方で劣勢でも反対で反撃するなどの戦略が広がります。



2.それぞれの世界で勝利条件が違う

それぞれの世界で勝利条件も異なります。現実世界ではゲージを最大まで溜めて敵のリンクカードを破壊しゲームに勝利できます。仮想世界ではカードによって敵のHPを0以下に減らしたら勝利するというものになっています。この条件はどちらかの世界で達成した時点でそのプレイヤーの勝利となる。

3.両世界で連携し合う

また、対の世界同士で連携する要素も存在する。

- ・それぞれの世界を行き来できるカード
- ・仮想世界から現実世界のゲージを溜める
- ・現実世界から仮想世界での攻撃を守る

このような連携をし、助け合う事で勝利を目指すようなプレイをする要素が存在します。

カードイメージ



現実世界ではゲージを溜めることが出来る値、仮想世界では攻撃力と別にプレイヤーに攻撃する時の値を持っている(黄色のマーク)



テーマ「変化」について

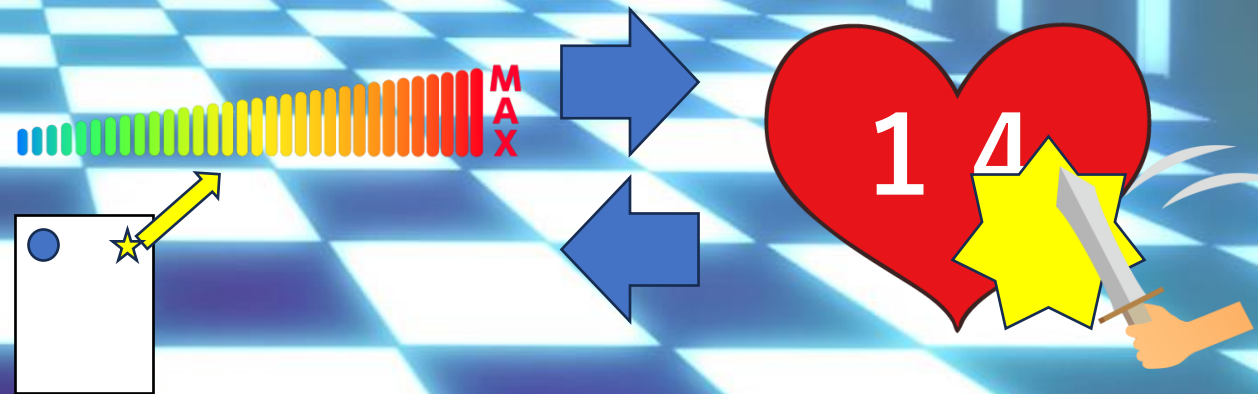
1.世界観が変化する

現実と仮想という世界観の変化が挙げられる
これはストーリーの進行だけではなく、仮想世界でのプレイヤーの姿やホーム画面などのUIの面でも切り替えることが出来て独特な世界感を体験することができる。



2.戦い方が変化する

この企画最大の売りは、戦い方の変化です。
現実世界ではゲージを溜める、仮想世界ではHPを0にするという全く異なる勝利条件が存在します。
このプレイ体験の変化を押し出す企画として
ルールとフィールドが変化するカードゲームを
提案しました。



企画の理由付け



他ゲームとの差別化

DCGを考える上で最も重要だと考えたのは他ゲームとの差別化です。以下のように考えました。

1.ルールでの差別化

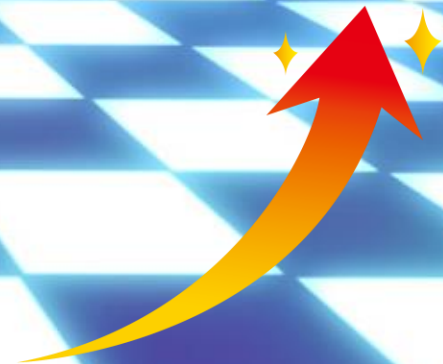
2.世界観(ブランド)での差別化

特に2では遊戯王やシャドウバースといった既存のタイトルと差別化を行うために、世界観として仮想世界を採用しました。仮想世界やバーチャルは徐々に関心が高まりつつあるコンテンツであり、それをテーマにしてみました。

TCGやDCGの人気向上 ※1、※2

現在ではTCGの市場規模が増加していてこれはポケモンカードの人気やコレクター層が増加している事も関係しているが、同時に関心や市場規模が高くなったのは確かな事であると言える。

またDCGでもシャドバやマスターデュエルなどが人気が高く、この人気を考慮した企画を考えてみたいと思った。



引用・素材

1.説明できる？カードゲーム「DCG」と「TCG」の違い

※DCGの説明や他ゲームの人気などの紹介として使用

<https://dime.jp/genre/1618649/>

2.【最新版】TCG（トレーディングカードゲーム）市場規模や今後の動向

https://recore-pos.com/column_post/tcg-market-size/

背景 yosei 素材 みんなのイラスト公房、Shiori <https://www.ac-illust.com/>

マスターデュエルロゴ <https://www.konami.com/yugioh/masterduel/jp/ja/>

シャドウバースロゴ <https://shadowverse.jp/>

AIイラスト素材 イメージクリエイター <https://www.bing.com/images/create>