




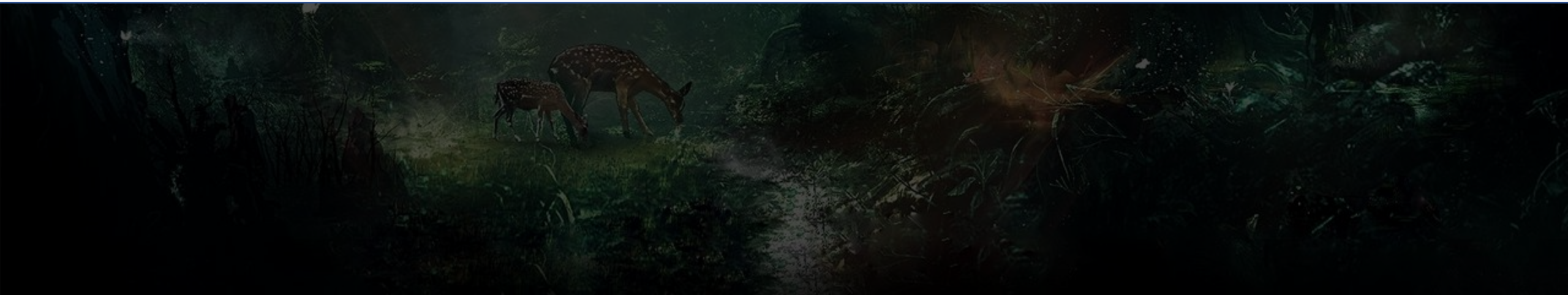
タワーディフェンスに ダンジョンを求めるのは 間違っているだろうか。



名前：八百 陽史
所属：埼玉大学工学部情報システム工学科3年
ジャンル：アクション・タワーディフェンス
対応プラットフォーム：PC,PS4,Nintendo Switch
作成日時：2019年11月26日

コンセプト

繰り返しを飽きさせない没入感



どうやって楽しくやり込むか

3/8

苦痛に感じない作業

サバイバルゲームに見られる中盤から面倒になってくる
資材集めを毎回 **ワクワク** かつ **やりごたえ** のあるものに。

終わらない改良

プレイが進むにつれ **新魔法** の生成や配置の **自由度** が上がる！
理想へ向けた防衛システムの **作り込み** が終わらない・・・

生活リズム

「1日」 という概念が存在
プレイヤーには **生活リズム** がある！？



昼夜で行動が変わるプレイング

4/8

昼

拠点の周りに**魔石を設置！**

プレイヤーは魔法を放つ「魔石」を用いて拠点を防衛！
100種類以上の魔石と設置方法の組み合わせで防衛パターンは無限大
モンスター襲来に備えて自分の得意な迎撃システムを構築しよう！

ダンジョン攻略で資材集め！

何層にも広がる地下ダンジョンは、7日経過で構成が変わる！
下層に行けば行くほどレアアイテムが手に入るダンジョンを攻略し、
魔石の強化や新魔法の生成に使う資材を入手しよう！



夜

モンスターから**拠点を防衛！**

樹に近づくモンスターに設置した魔石から放たれる魔法で迎撃！
プレイヤーはリアルタイムで魔石の**種類**や**設置場所**を変えて、
モンスターの侵攻を阻止しよう！

魔法の防衛ラインを越えて樹の近くまで来たモンスターは
プレイヤーが自ら近接攻撃！**スキル**を駆使して討伐しろ！



防衛ライン設置



迎撃トラップの設置

モンスターの襲来に備えて魔石を設置！

新しい魔法の生成・強化

モンスターからドロップした魔石や地下で手に入れたアイテムで新しい魔石の強化や生成が可能！

地下のダンジョン攻略



プレイヤーの体力

ハートが無くなると地上でリスポーン

地上までの距離

攻撃は近接のみ！

下層に行けば行くほど敵は強くなり
アイテムのレアリティも高くなる！

プレイ画面イメージ（夜）

6/8

樹の防衛

樹の体力ゲージ
ゲージが0になるとゲームオーバー

昼夜メーター
メーターが一周すると昼夜が入れ替わる

防衛対象となる樹

防衛レベルに圧倒的自信がある場合は
夜も継続してダンジョン攻略が可能
ただし、過信しすぎて防衛ラインが
突破された場合は・・・

設置してある魔石は場所を変更したり
種類を変えられる

操作キャラクター
・地上を移動
・近接攻撃

モンスターが近づいたら魔法が発動！
モンスターを迎撃！



タワーディフェンス × サバイバル

面白さをプレイ時間で分けた図

タワーディフェンス

前半
十分な量に満たない資源で
やりくりする楽しさ

中盤
理想とする形を
作り上げていく楽しさ

終盤
理想の形がうまく
機能している気持ちよさ

サバイバル

前半
少ない資材で
なんとか生き残る楽しさ

中盤
少しずつ出来ること
が増えていく楽しさ

終盤
生存に余裕を持た
た状態での自由な生活

似てる！！

ゲームの難易度はプレイヤーが操作できる！？

樹はプレイヤーの**任意のタイミングで成長可能**

成長すれば保有魔力量が増え、設置できる魔石の数もアップ！

しかし、樹に集まってくるモンスターの数やレベルも上がってしまう。

防衛水準が整ったら樹を成長させよう！

ユーザーの好みによってプレイの重みを変えられる

任意のタイミングで難易度を上げられるので、
プレイヤーは自分の好きな**フェーズ**に好きなだけ時間を
使ってプレイすることが出来る！
また、難易度を上げることで**終盤から前半への移行**も可能に！

このゲームをフェーズで分けた図

