



超現実的 タワーディフェンス

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

作成日時：2019年11月9日

現実的なタワーディフェンスとは

コンセプト

タワーディフェンス×サバイバル

この世界ではステージ選択が無ければ、クリア報酬もない！
だって、実際の世界にステージやクリア報酬なんてものは存在しないから。
拠点を守るために防衛システムを強化したければ自らの手と足で資材を集めろ！

面白さ

流れ続けるゲーム内時間

ゲーム内の時間はプレイ開始時から継続して流れ続ける。
つまりステージ毎に設置物の配置がリセットされない。
試行錯誤と改良を繰り返し、理想の防衛システムを目指すやりこみが面白い！

新規性

「1日」という概念が存在

この世界では朝には太陽が昇り時間経過で夜が訪れる
プレイヤーも人間。時間帯が変わればやることも変わるが・・・



昼夜で行動が変わるプレイング

昼

拠点の周りに**魔石を設置**！

プレイヤーは魔法を発動する「魔石」を用いて拠点を防衛！
50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！

飽きない**ダンジョン攻略**！

何層にも広がる地下へ行ってダンジョン攻略！
7日経過で構成が変わるダンジョンを攻略して、レアアイテムを手に入れよう！



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**魔石の種類や設置場所を変えて**、侵攻してくる
モンスターを阻止しよう！
ダンジョン攻略で魔法がパワーアップした場合は、以前より楽に敵を倒し
成長を実感できる！



プレイ画面イメージ（昼）

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）

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！



幅広いユーザーに対応した遊び方

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！

タワーディフェンスの面白さを
プレイ時間で分けた図

