



GATE DIVERS

THE ADVENTURE BEGINS

企画者:野本風雅
2026年1月

ジャンル: MMORPG/ハードコア成長RPG
プラットホーム: PC/PlayStation/Xbox
ターゲット: 10~30代のMMOやRPGが好きな人

コンセプト

レベルを上げ、命を懸ける。スリルと成長の MMORPG！

成長の快感と、死のリスクの緊張感を両立したMMORPG。

ゲーム概要

本作は「成長の重み」と「死の緊張感」を両立した
ハードコア MMORPGである。

プレイヤーはダンジョンを攻略しながらレベルアップし、
レベル到達によって新たなジョブやスキルが解放される。

死亡時には装備喪失・所持品消失などの大きなペナルティが
発生するため、常に緊張感のある探索が求められる。

戦闘は攻撃モーションを自分で組み替えられるシステムを
採用し、プレイヤーごとに異なる戦闘スタイルを実現。

成長の積み重ねによる達成感と、
常に死と隣り合わせのスリルが魅力です。



画面イメージ



【プレイ状況】

ダンジョン内でモンスターと戦闘しながら経験値を獲得し、レベル上昇やスキル成長を目指す場面。

【UI説明】

1. レベル・経験値

現在のレベルと次のレベルまでの経験値を表示し、成長状況を常に把握できるようにしている。

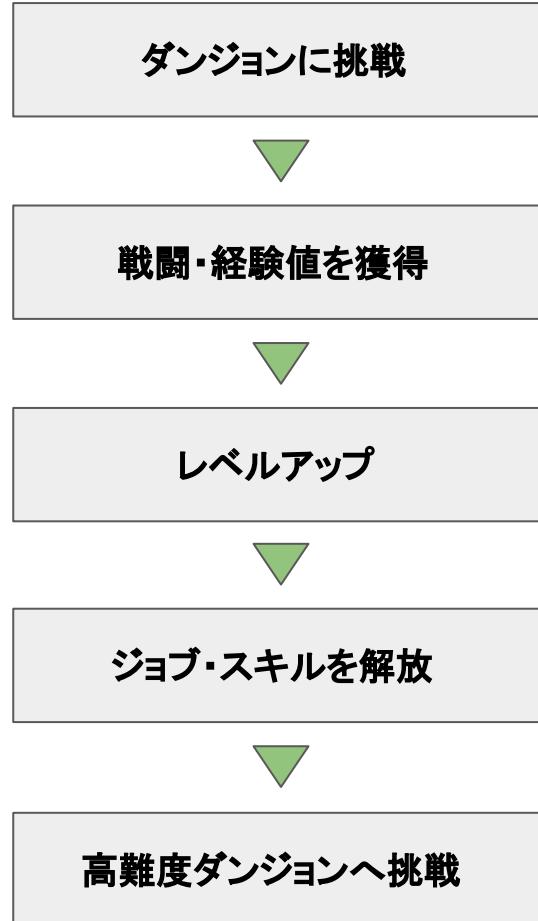
2. スキル

攻撃やスキルをスロット形式で表示し、プレイヤーが自分の戦闘スタイルを構築できる。

3. 装備・ステータス(想定UI)

装備中のアイテムやステータスを確認できる想定UIとし、キャラクターの成長とビルドの構築を分かりやすくする。

ゲームサイクル



ゲームの魅力

【コア体験】

レベルアップそのものを楽しむ、成長特化型MMORPG。

【独自性・強み】

レベル到達によってジョブやスキルが解放され、成長の方向性を自ら選択できる。

【プレイヤー体験】

自分だけのビルドを構築する過程が、長期的なプレイ動機となる。