

DRAGON KINGDOM

- 選ばれし王の伝説 -

ジャンル：都市経営型シミュレーション

メインターゲット：20代～30代男性

プラットフォーム：windows

総合学園ヒューマンアカデミー大阪校
ゲームカレッジ 企画シナリオ専攻2年

辻本 徹

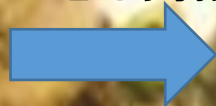
The background of the image is a lush, detailed landscape. In the foreground, a dense forest of green trees covers a hillside. In the middle ground, a large, imposing castle with multiple spires and towers sits atop a steep, rocky cliff. The castle's architecture is reminiscent of European medieval or fantasy styles. To the right of the cliff, a body of water, possibly a bay or a lake, stretches out towards the horizon. The sky is filled with large, billowing white and yellow clouds, suggesting a bright, sunny day. The overall color palette is dominated by greens, browns, and yellows, with a touch of blue in the sky.

コンセプト

“街づくり” × “RPG”
国を育てて《魔王》を倒せ！

ゲームの流れ

新しい建物を建てられる！
新しい土地を開拓できる！



収入の増加

国が少し安全に！
国を広げやすくなる！
国民が増える！



ダンジョン攻略

打倒！魔王！



倒せる敵が増える
ボスも倒せる！？

国を育てる

良い装備の販売開始！
良いアイテムの産出！
訪れる勇者が増える！



勇者が強くなる

国民の生活

国民は国の“礎”と呼ぶべき存在となります
お店をするのも国民、教会の神父様も国民です

そしてもちろん、商品を造っているのも国民なのです

優れた国民が増える事で国の発展につながる事でしょう

王国の発展

国民が暮らす王国の発展が魔王を倒す“鍵”となります
宿屋や教会のといった《公共施設》で勇者をサポート

住居や市場といった《一般施設》で国民を育成

こうした王国の強さが勇者と国民の強さに繋がる事でしょう

勇者の来訪

勇者は《魔王を倒す剣》であり《国を守る盾》であります
国を訪れた勇者は先ず装備品や道具類を整えるはずです

強い装備品や良い道具を用意することで勇者は強くなるでしょう

そんな勇者に《クエスト》を出すのが“あなた”の役目となります

クエストの発注

国民からは無理難題な要望が出る事もあるでしょう
そこでクエストとして掲示し勇者に任せてしまいましょう

勇者は性格に合ったクエストを受注しにやってきます
“あなた”は許可するか却下するかを決める必要があります

こうして、win-winの関係を築くことができるのです

迫りくる魔の手

魔王がいる限り王国は常に危険にさらされているはずです

迫りくる魔の手から王国を守るのも“あなた”の仕事となります

堅牢な城壁を作っておくのもよし、

王国に滞在している勇者達に助けを求めるのもよしでしょう

事前の準備が魔の手への最大の対策となるでしょう

流れゆく季節と時間

この世界には6つの季節が流れており、
国民の行動や魔物の種類も季節によって移り変わっています


季節によって、強くなる属性があり弱くなる属性があります

各季節は30日で構成されており、
時間と共に流れ、移り変わっていく事でしょう

また、この世界には昼と夜があります

各季節で1日～15日が昼、16日～30日が夜となります

季節だけでなく、昼夜においても、国民の行動や魔物の種類に変化が起こる事でしょう



魔王を倒し世界に平和をもたらすのが
国王としての “あなた” の役目なのです