

体を動かして戦う、体感アクションローグライク！



ジャンル	体感アクションローグライク
プラットフォーム	Switch
プレイ人数	1 人
ターゲット	10～20代男性 自粛などで体が鈍っていて、家で体を動かしたい人

どんなゲーム？

◆塔のてっぺんを目指す、ダンジョン探索ゲーム

とある町で平凡な生活を送っていた主人公の少年は
塔から出られない呪いをかけられた少女を救うべく
どんな願いも叶うという秘宝を求め塔の最上階を目指す！



呪いの少女



※主人公イメージ

◆一体感を感じる三人称視点の体感アクション

実際に体を動かして攻撃したり防御したりするので、
ゲームとリアルの一体感を感じながら遊ぶことができる！
※移動/選択などはスティックやボタンを使用します。



※アクションイメージ



※塔イメージ

◆入る度に変わるローグライクダンジョン

全100階層あるダンジョンは出入りする度にマップの形や
出てくる敵が変わるので、簡単に攻略できることもあれば
思わぬ強敵に出くわすこともあり、様々な発見がある！



インゲーム画面説明

①プレイヤー

両手に剣と盾を持っています。

②敵

鬼や獣、幽霊など様々なタイプがあります。

③おすすめコンボ

状況に合わせたおすすめのコンボを表示します。

④コンボ数

連続で攻撃した回数を表示します。

⑤アイテム

所持しているアイテムを表示します。

⑥ミニマップ

道に迷わないようにミニマップを表示します。

⑦ライフ

プレイヤーの残りライフ数を表示します。



⑧スタミナゲージ

アクションをすることで消費していくスタミナの表示です。

⑨必殺技ゲージ

このゲージが溜まると必殺技を放てます。

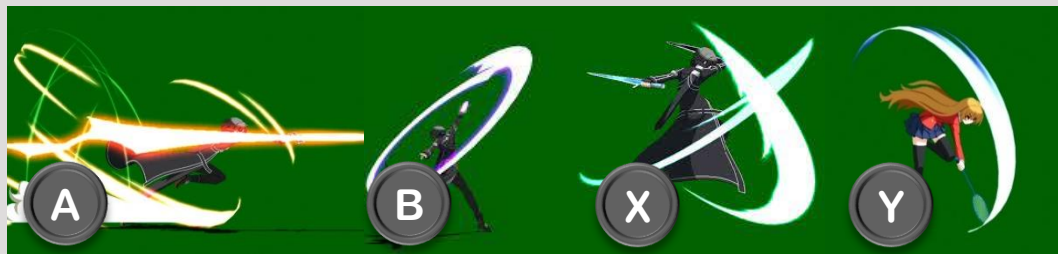
ゲームシステム【アクション】

◆攻撃する[Joy-Con(R)]

Joy-Con(R)を振ることで、剣で攻撃ができます。



ボタンを押しながら降ることで、多彩な攻撃が可能。



◆防御する[Joy-Con(L)]

Joy-Con(L)で防御ポーズをとると防御ができます。
腕の角度によって様々な方向からの攻撃を防ぐことができます。



◆おすすめコンボ



ゲームが苦手な人用にオススメの攻撃手段を表示します。

※この表示は設定からオンオフを切り替えることができ、
ユーザーのプレイスキルに応じて難易度を調整することができます。

ゲームシステム【ダンジョン】

◆ローグライク

ダンジョンは全部で100階層。
入るたびにマップが変化します。



難易度UP!

5階層ごとに難易度が上がっていきます。
※5階,10階,15階,20階…と5の倍数の階には中ボスが出現

◆魔物

魔物の攻撃は拳,剣,弓矢,魔法と様々。
魔物には属性があり、それぞれ有効な攻撃が異なります。

※属性例(左から鬼,獣,霊,神,無)



◆ギミック

ダンジョンにはプレイヤーを妨害or補助するギミックがあります。



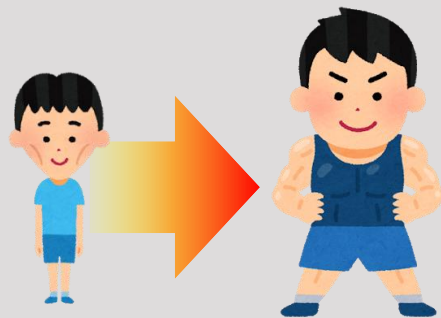
ゲームシステム【プレイヤー強化①】

◆ステータスの強化

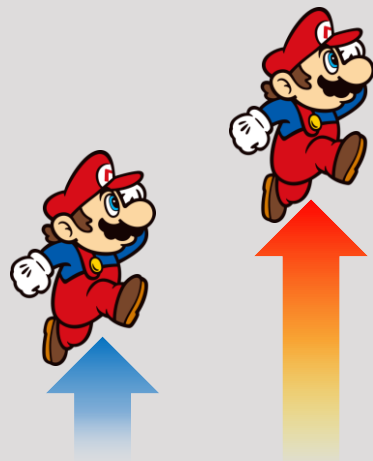
スキルポイントを振り分けることで、
様々なステータスを強化することができます。

※スキルポイントはレベルアップ時に取得

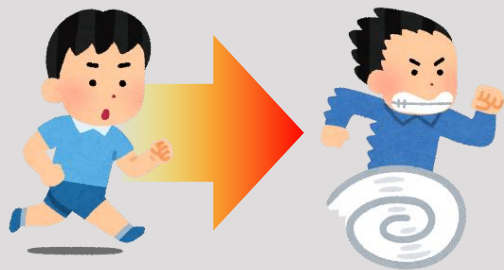
※魔物を倒し経験値を得ることでレベルアップします。



攻撃力の強化



ジャンプ力の強化



移動速度の強化



ライフ数の増加

◆必殺技の強化

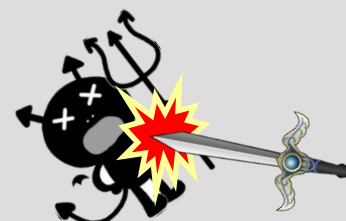
必殺技ポイントを振り分けることで、
様々な必殺技を強化することができます。

※必殺技ポイントはレベルアップ時に取得



◆武器や防具の入手

武器や防具は様々な方法で入手することができます。
また、売却することでゴールドに換金することも可能です。



魔物討伐時のドロップ



宝箱からの入手



ゴールドで購入

※その他、クエスト報酬など

ゲームシステム【プレイヤー強化②】

◆武器や防具の強化/進化/合成

強化アイテムを使うことで、
武器や防具を強化することができます。

※強化アイテムは敵の討伐や階層クリア時に取得



武器強化素材



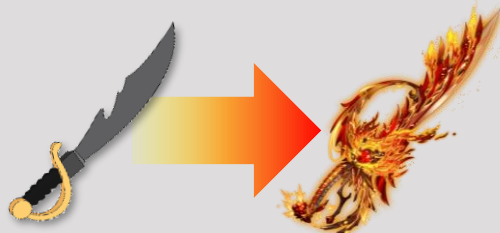
防具強化素材

進化アイテムを使うことで、
武器や防具を進化させることもできます。

※進化アイテムは中ボス討伐時のドロップや宝箱から稀に入手



武器・防具進化素材



武器の進化

◆クエスト

ギルドで紹介されるクエストを達成すると、
武器,防具,アイテム,ゴールドなどを入手することができます。

※クエスト例



魔物の討伐



アイテム収集

◆アイテム

ゴールドを使用して様々なアイテムを購入することができます。



武器

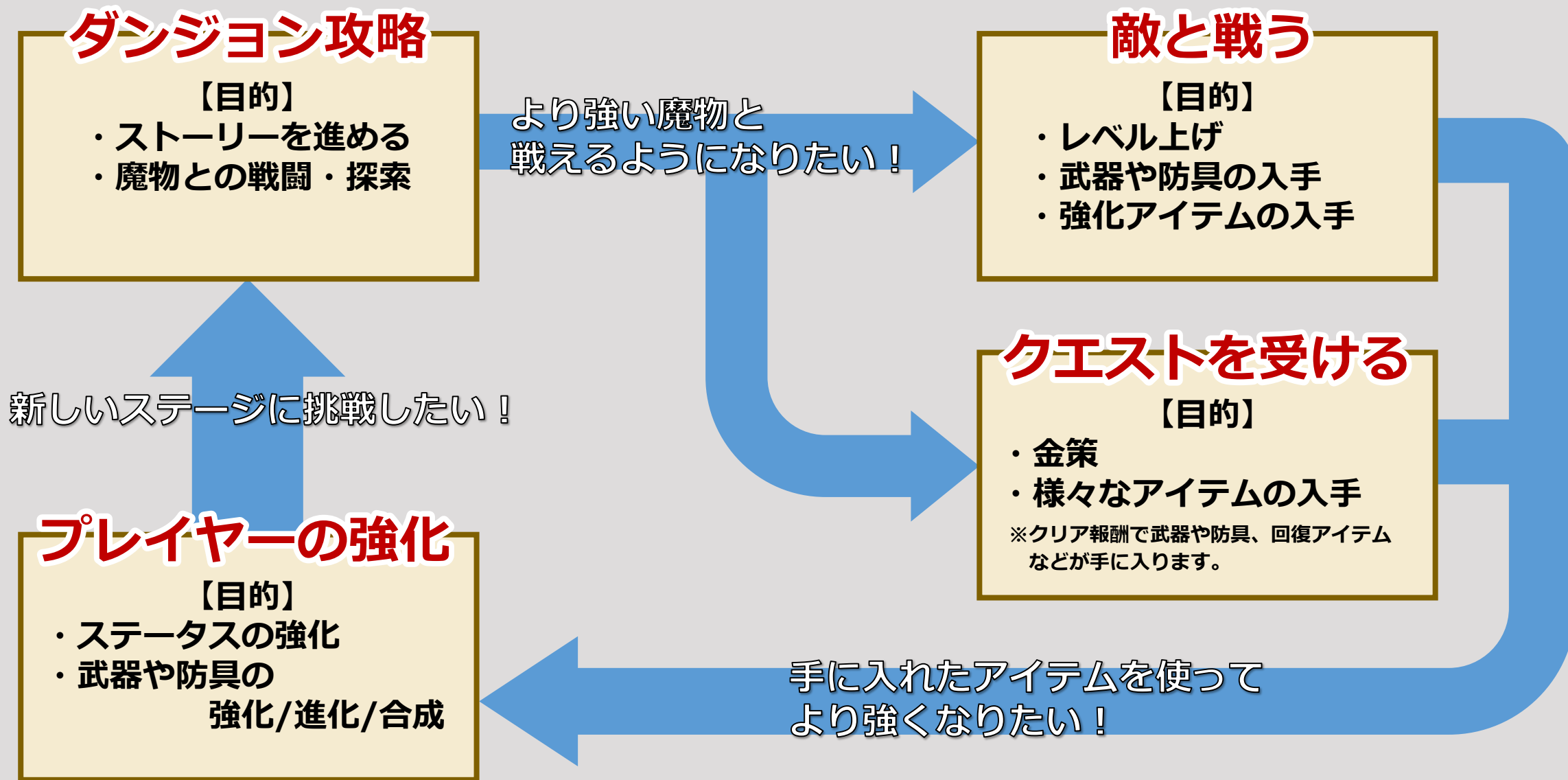


防具



補助アイテム

プレイサイクル



ポジショニング



◆システム面

「ゼルダの伝説 スカイウォードソード」のような体感アクションと「不思議のダンジョンシリーズ」のようなストーリー性のあるログライクゲームを両立した体感アクションログライクという新しいジャンルで市場独占を目指します。

◆世界観

「前時代の文明が残した塔を今の文明の利器で攻略していく」という「ポストアポカリプス」な世界観を想定しています。