

個人開発ゲーム アイルトレイル 企画書

ジャンル: アクションタワーディフェンス

プレイ人数: 1人

使用ゲームエンジン: UNITY

制作概要

- 開発期間: 2024年5月～2025年9月(未完成 開発中)
- 開発メンバー: 1人
- 自身の担当範囲: 企画・設計・実装・UI・グラフィック制作(一部生成AI活用)
- 動作環境: Windows 11 / Unity 2021.3.23f1 (LTS)
- 操作方法: キーボード&マウス

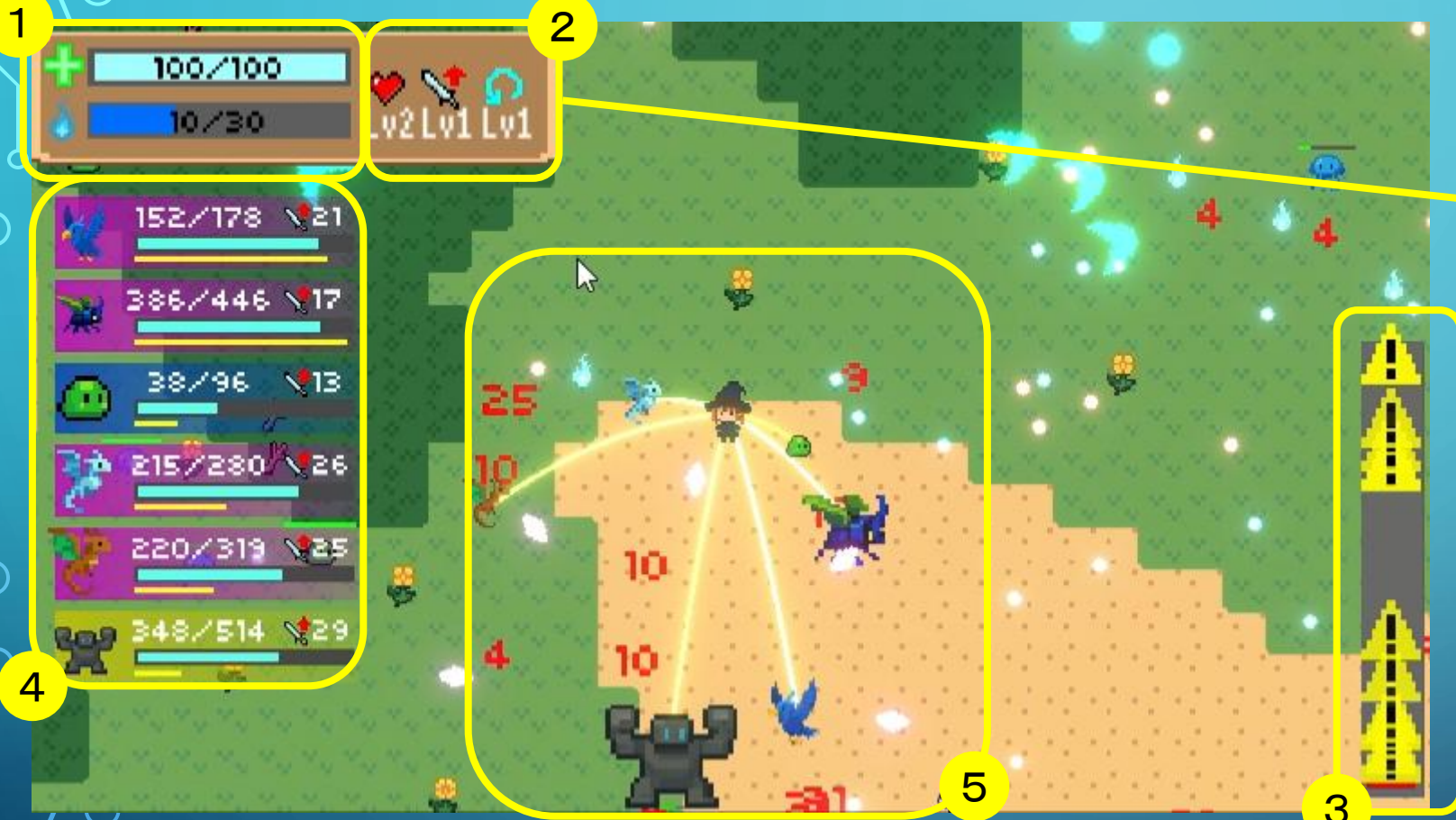
コンセプト

島を巡り、精霊を召喚して戦う — 探索ローグライク×タワーディフェンス

- 毎回自動生成される島を探索し、採集した素材で精霊を召喚
- フォーメーション指示やレベルアップで、戦略性と操作感を両立
- 島を渡り歩き、未知の海域を切り拓くローグライク進行



ゲーム画面：敵との戦闘



レベルアップウィンドウ



⑤戦闘

精霊とは線で繋がれ、ピンチだと色が変わる

指示を出すことが可能(周囲を回る守護、敵へと向かう突撃 など)

①プレイヤーのステータス

HPゲージと経験値ゲージ

経験値は敵が落とすソウル

②プレイヤーレベル

経験値マックス時に選択

③攻略ゲージ

敵を倒すと増加 最大で島制覇

警告マークでエリート出現

④精霊ステータス

アイコン、HP、攻撃力、攻撃頻度を表示

ゲーム画面：次の島へ出航



①海域マップ

中央が現在地 ここから線を伸ばし目的地を決める

色ごとに海域の種類が変わる

②航路

素材を投入すると中央から繋がっていく
航路の終端の海域に進むことになる

③海域レポート

現在の目的地の海域の情報が表示される

④出航パネル

素材の投入、出航を行う

⑤インベントリ

拾った素材が入る 同一の素材はスタックし、
ドラッグアンドドロップで投入することが可能

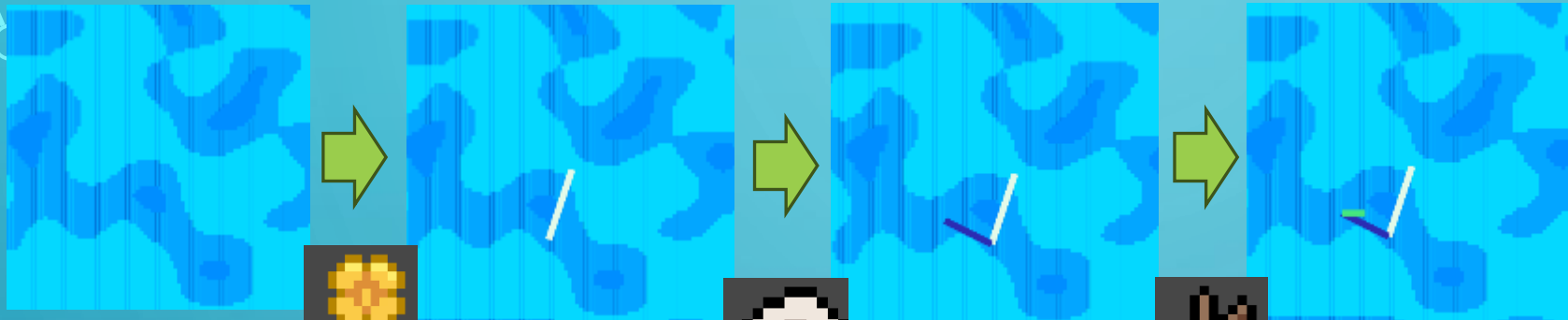


素材は島内に
落ちている

ゲームシステム: 方向決定ロジック

素材の投入数、種類により任意のエリアを指定することが可能

海域マップ変遷



素材の効果を理解すれば、自由に進むことが可能！
素材は島、バイオームごとに異なるので、探索の動機付けに

素材ごとに進む方向と距離が固有

花を投入! 左下へ
内部データ(-1,-3)

貝殻を投入! 左上へ
内部データ(-2,1)

木の枝を投入! 右へ
内部データ(1,0)



同様のロジックで島内のクリスタルから精霊の召喚が可能！

知識と素材を生かし強力な精霊を呼び出す

青エリア: ノーマル → 召喚が簡単

紫エリア: レア → 強力な精霊

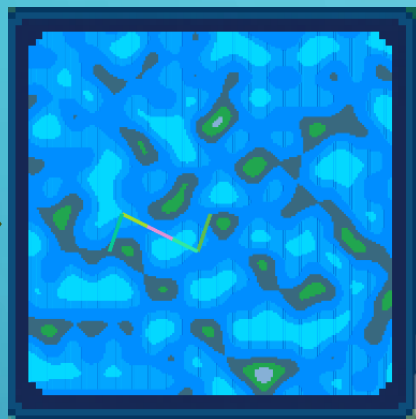
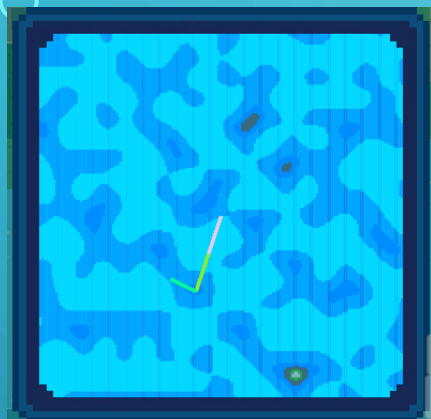
黄色エリア: スーパーレア → 戦況を変える力を持つ



ゲームの全体像 冒険の流れ

島を巡るほど海域に異常が発生

難易度が上がっていく

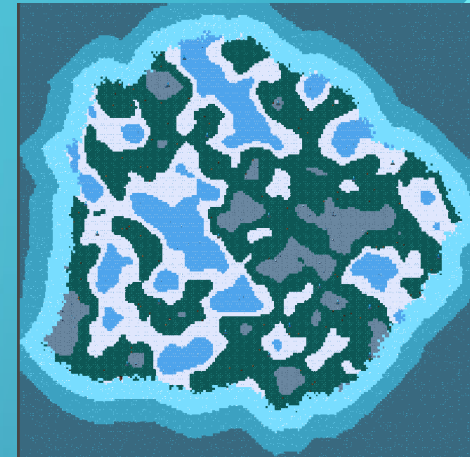


高難度の海域に挑むか
簡単な海域で準備するか

海域によって島の環境にも変化が

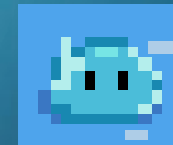


温暖海域



寒冷海域

敵



素材



探索→採集→召喚→戦闘→
レベルアップ→出航を繰り返し

最後の島にたどり着け！