承知いたしました。現在の構想を基に、より面白さを引き出すための具体的なレベルアップシステムについて提案させていただきます。

ご提示いただいた\*\*「対戦ごとのレベルリセット」「初期ドラフト制」「初期配置の固定」\*\*という方針は、ローグライクとしての手軽さと、チェスとしての戦略性のバランスを取る上で非常に良い着地点だと思います。これを軸に、さらに具体的なシステムを考えてみましょう。

### ## おすすめのレベルアップシステム案

コマのレベルアップ体験をより戦略的で面白いものにするため、\*\*「経験値（XP）制」\*\*の導入を提案します。単に「敵を倒したらレベルアップ」とするだけでなく、様々な行動に価値を持たせることで、プレイングの幅が大きく広がります。

#### 1. レベルアップの方法：経験値（XP）の獲得

各コマが個別に経験値を持ってレベルアップするシステムです。

* **敵のコマを取る（+XP 大）**: レベルアップの基本となる行動。クイーンなど強力なコマほど多くの経験値を得られます。
* **相手キングにチェックをかける（+XP 中）**: 攻撃的な動きを評価し、膠着状態を防ぎます。
* **相手のコマに攻撃されるが、生き残る（+XP 小）**: 危険な位置で役割を果たしたコマへの報酬です。
* **一定ターン生存する（+XP 微量）**: 前線で長く戦うコマが自然と成長しやすくなります。
* **プレイヤーへのボーナスXP**: 相手の強力なコマ（例：クイーン）を倒した際などに、プレイヤー自身にボーナスXPが与えられます。このXPは、次の自分の手番開始時に**好きなコマに割り振る**ことができます。これにより、安全な位置にいるキングや、これから攻めに使いたいコマを意図的に育てることが可能になります。

💡このシステムのメリット

単純なキル数だけでなく、戦略的な位置取りや駆け引きそのものがコマの成長に繋がるため、ゲームプレイ全体に深みが出ます。

### ## レベルアップで得られるもの

レベルが上がった際の「ご褒美」を魅力的にすることが、プレイヤーのモチベーションに繋がります。

#### 1. 効果の獲得：3択のランダム選択

レベルアップしたコマのために、**3つのランダムな効果（スキル）が提示され、その中から1つを選んで獲得**します。

* これは『Slay the Spire』など多くのローグライクゲームで採用されているシステムで、プレイヤーに「今回のプレイ方針」を考えさせる面白い要素です。
* **例：「あなたのナイトがレベル2になりました！」**
  1. **【移動】**：移動後に、もう一度だけ同じ方向に1マス動ける。
  2. **【攻撃】**：コマを取った場合、HPを1回復する（1度だけ攻撃を耐えるシールドを得る）。
  3. **【特殊】**：このナイトは他のコマをすり抜けられる。

#### 2. 効果のティア（等級）とレベルキャップ

レベルが無制限に上がるとゲームが崩壊するため、\*\*レベルキャップ（例：最大レベル5）\*\*を設けるのが良いでしょう。そして、高レベルになるほど強力な効果が出現するようにします。

* **Lv 1-2**: 基本的な移動強化や少しの攻撃ボーナスなど。
* **Lv 3-4**: チェスのルールを少し捻じ曲げるような強力な効果（例：ルークの貫通攻撃）。
* **Lv 5（MAX）**: そのコマを象徴する\*\*「究極効果（アルティメット）」\*\*を習得。ゲームの流れを決定づけるような非常に強力なもの。
  + **例：キングLv5 →【王の権威】**: 1試合に1度だけ、隣接する味方コマと位置を入れ替えられる。
  + **例：ポーンLv5 →【昇格の極意】**: 敵陣に到達しなくても、任意の味方コマ（キング以外）に成れる。

### ## 各コマの個性を際立たせる工夫

全てのコマが同じ効果候補を持つのではなく、**コマの種類ごとに獲得できる効果のプールを分ける**ことを強く推奨します。

* **ポーン専用効果**: 「2マス進んだ後、もう1度行動できる」「他のポーンと隣接している間、防御力が上がる」など、数と連携を活かす効果。
* **ナイト専用効果**: 「L字移動の先が2方向に分岐する」「コマを取った後、元の位置に戻れる」など、トリッキーな動きを強化する効果。
* **ビショップ専用効果**: 「味方のビショップと隣接している間、攻撃力が上がる」「盤面の端から端まで攻撃が届く」など、盤面を広く支配する効果。

これにより、「今回はナイトを育てて奇襲を狙おう」「ビショップを強化して盤面を制圧しよう」といったように、**コマの育成方針そのものがプレイヤーの戦略**となり、リプレイ性が飛躍的に高まります。