素晴らしい判断だと思います！

「防御系を入れない」という明確な方針は、ゲームのコンセプトである「ハイテンポ」「爽快感」を際立たせる上で極めて重要です。 ゲームが長引く要因を意図的に排除し、プレイヤーに常に攻撃的な手を考えさせることで、ユニークで中毒性のあるゲーム体験を生み出せるでしょう。

その方針を踏まえ、ゲーム時間を短縮し、攻撃的なプレイを加速させるためのシステム案を再構築しました。

### ## "超"攻撃特化型のゲームシステム案

#### 1. ゲームルールによる時間短縮

まず、レベルアップシステムとは別に、ゲームの根本ルールで高速化を図る方法です。

* **ターン制限サドンデス:**
  + **30ターン**などの制限時間を設けます。
  + 制限ターンに達した場合、**「サドンデス」モード**に移行。毎ターン、盤面の外周マスが破壊されていき、行動範囲が狭まります。これにより、戦力が盤面中央に集中し、最終決戦へと誘導されます。
  + または、サドンデス中は\*\*「キングが1ターン行動しないとダメージを受ける」\*\*といったルールを追加し、キングを動かさざるを得ない状況を作るのも効果的です。

#### 2. "攻め"だけを評価する経験値（XP）システム

前回の提案から防御・停滞に繋がりかねない要素を排除し、攻撃的な行動のみを評価するようにします。

* **敵のコマを取る（+XP 大）**: 基本。これが最も効率の良いXP獲得手段です。
* **相手キングにチェックをかける（+XP 中）**: 勝利条件に直結する行動を強く推奨します。
* **相手陣地への侵攻（ターン毎に+XP 微量）**: 敵陣の奥（開始位置から見て5列目以降など）にいるコマは、自分のターン開始時に自動で少量のXPを獲得。前線を押し上げるインセンティブになります。
* **連続キルボーナス（+XP ボーナス）**: 「ルークの貫通」などで1手に複数のコマを取った場合、追加でXPボーナス。派手なプレイへのご褒美です。

💡このシステムの狙い

「待つ」「守る」といった選択肢にメリットを与えず、\*\*「いかに早く敵陣に攻め込み、チェックをかけ、コマを取るか」\*\*だけを考えさせるゲームデザインです。

### ## 攻撃に特化した効果（スキル）の具体例

防御系を排除した代わりに、どのような効果が考えられるか、カテゴリ別に具体例を挙げます。

#### カテゴリA：チェイン（連鎖）系

*一度の行動で、さらなるアドバンテージを得る効果*

* **【再行動】**: コマを取った後、もう一度行動できる。（ターン中1回のみ発動）
* **【衝撃波】**: コマを取った時、その周囲1マスにいる敵コマを1マス後退させる。
* **【連鎖ライトニング】**: 敵コマを取ると、そこから最も近い敵コマに追加でダメージを与える（次に攻撃されたら破壊される「脆弱」状態にするなど）。

#### カテゴリB：速度・機動力系

*相手の意表を突く、盤面を支配するための効果*

* **【突撃】**: このコマの最初の移動のみ、移動距離が2倍になる。
* **【ヘイスト】**: 3ターンに1度、このコマは2回行動できる。
* **【残像】**: 移動後、移動前のマスに1ターンだけ攻撃判定のある「残像」を残す。敵は残像のあるマスに進入できない。

#### カテゴリC：火力・破壊系

*直接的に相手のコマを破壊し、盤面を更地にする効果*

* **【粉砕】**: このコマが敵コマを取った時、そのコマが持っていた効果を全て消し去る。（「キングの影武者」のような厄介な効果へのカウンター）
* **【オーバーキル】**: このコマで敵コマを取ると、そのマスは2ターン進入不能の「クレーター」になる。
* **【先制攻撃】**: このコマが攻撃された際、もし相手を一方的に取れるなら、攻撃される前に反撃して倒す。

#### カテゴリD：キングを追い詰める効果

*ゲームの勝利条件に直結する、試合終盤で特に強力な効果*

* **【王狩り】**: 敵キングから3マス以内にいる場合、このコマの移動力が+1される。
* **【包囲網】**: このコマが敵キングにチェックをかけた時、敵キングの逃げ道を1マス封鎖する。
* **【チェックメイト宣告】**: 1試合に1度だけ使用可能。使用後、3ターン以内にチェックメイトすると、ゲームクリア時のスコアが2倍になる。（ハイリスク・ハイリターンな挑戦状）

これらのシステムと効果により、「どう守るか」ではなく\*\*「どのコマを使って、どう攻め崩すか」\*\*という思考にプレイヤーを集中させ、短時間で決着がつくスリリングなゲーム展開を常に生み出すことができるでしょう。