

ダイスバトラー

麻生情報ビジネス専門学校

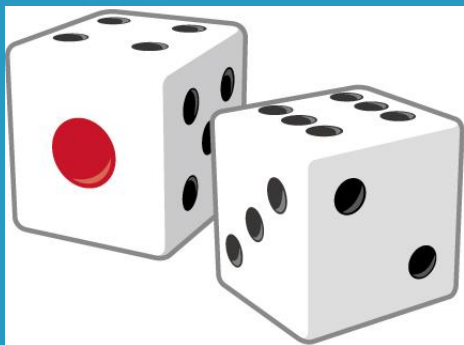
ゲームクリエイター専攻科

小池義明

概要

サイコロ×RPG

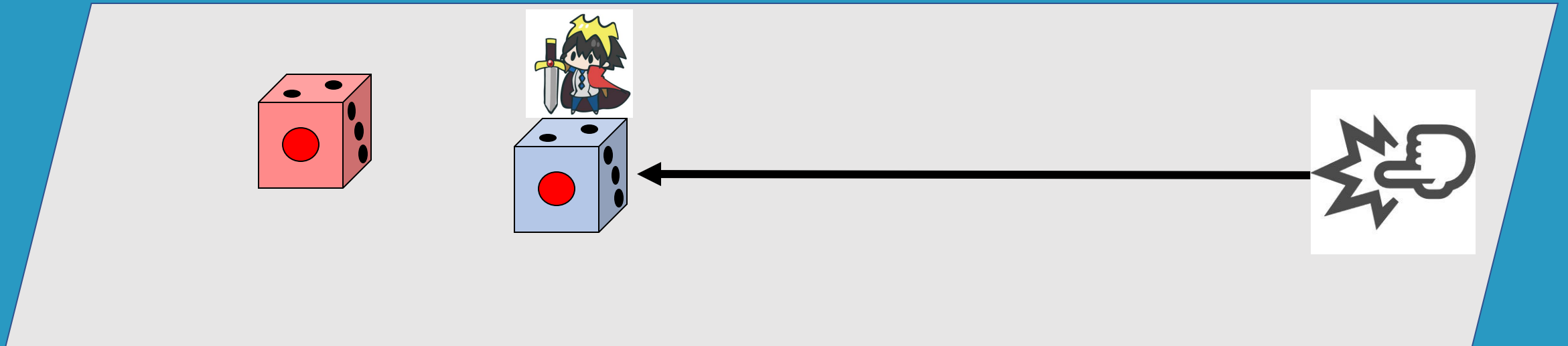
- ・キャラクターを育成・編成してダンジョンを攻略していくRPGのシステムに、サイコロを利用した遊びを加えたゲーム
- ・サイコロのランダムな目が出るといった運の要素と、プレイヤーの判断によって戦闘を行うといった要素を融合



ゲームシステム

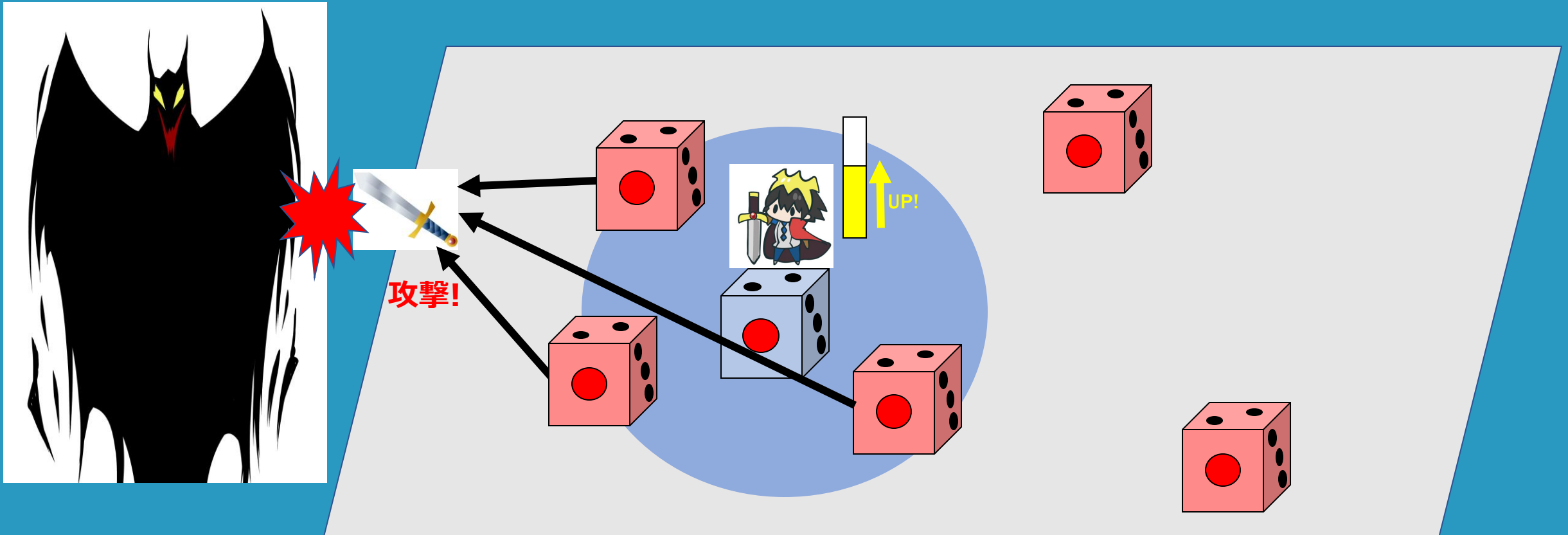
ダイス・スローイングバトル

- ・フィールド上に存在するサイコロに向かって自分のサイコロ(キャラクター)を近くに投げ込むシンプルな操作



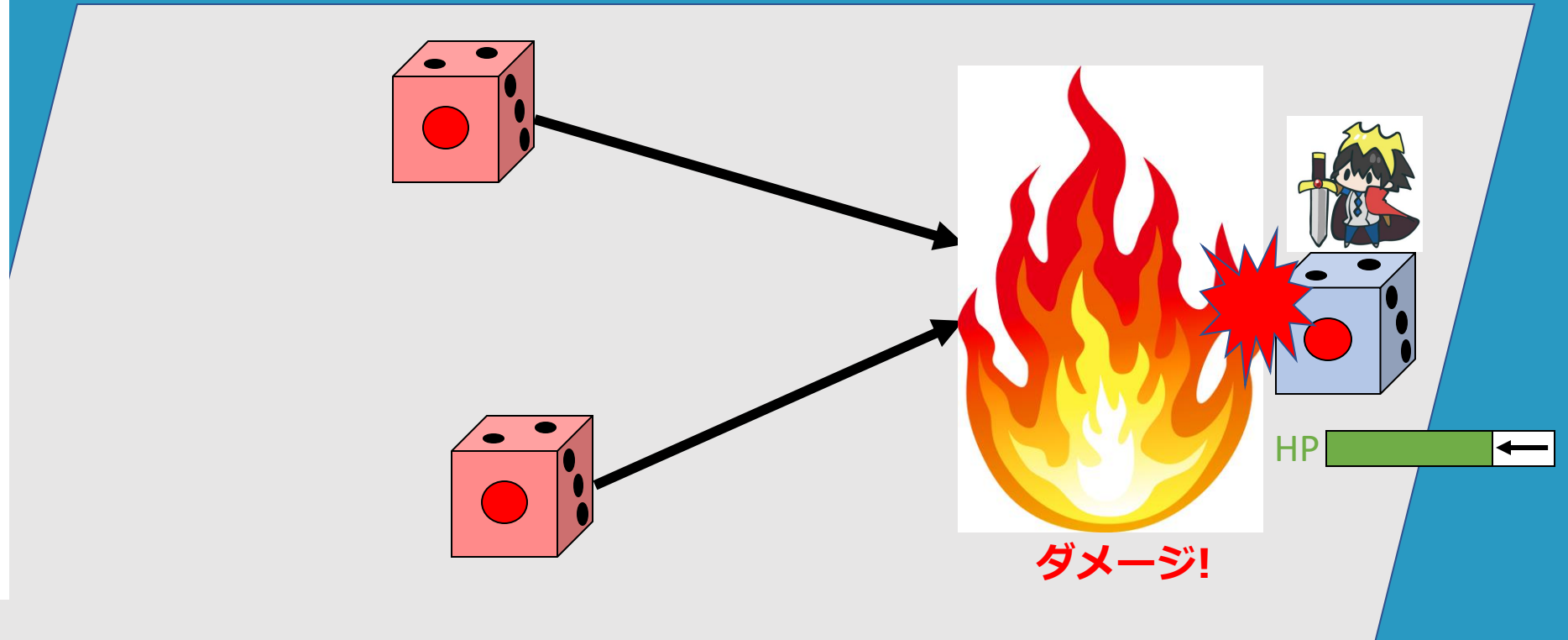
ダイススローイングバトル

- ・自分サイコロの範囲内で同じ目のものを消費、多いほど敵に大ダメージ
またサイコロを一定数消費すればゲージが上昇、MAXで必殺技を使用可能に



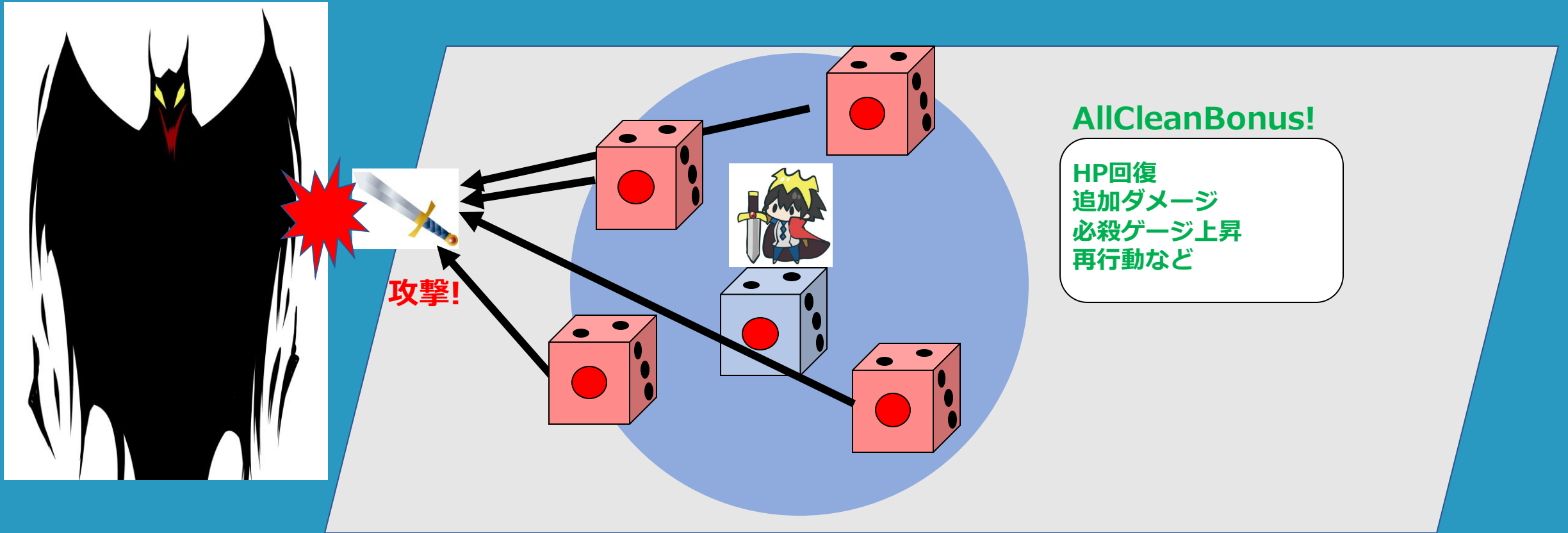
ダイススローイングバトル

- ・こちらの行動後フィールド上に残ったサイコロが多いほど敵からのダメージUP



オールクリーンボーナス

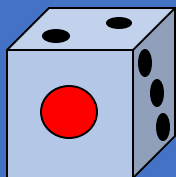
- ・フィールド上のサイコロをこちらの行動順にすべて消せれば追加ボーナス!



いかにフィールド上のダイスを消せるかプレイングと運がせめぎあうバトルシステム!

様々な性能を持つキャラクター

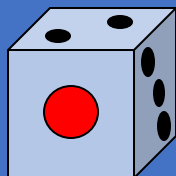
- プレイヤーが投げるサイコロ=キャラクター
キャラクターによってサイコロの目、範囲、必殺技などが違い様々な編成が可能



ダイス目：1～6

範囲：普通

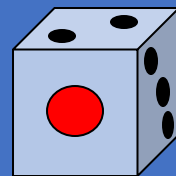
必殺技
強力な一撃



ダイス目：1～3

範囲：広い

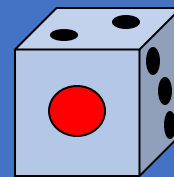
必殺技
連続攻撃



ダイス目：1,3,5

範囲：狭い

必殺技
範囲内のダイスを
出目と同じにする



ダイス目：6のみ

範囲：広い

必殺技
無敵付与

etc...