

ドットでダービー！

ドット絵の競馬で、育成と因子で最強場を作る周回型育成シミュレーション

コンセプト

- 体験の核

育成行動の選択によってステータスが成長し、その結果がレース結果として即座にフィードバックされる成長体験。

- 差別化

ドット演出と簡易シミュレーションに特化することで、短時間・高回転の育成体験を実現する。

- 想定プレイ時間

1週あたり10～15分

ターゲット

- メイン

育成シミュレーションが好きなユーザー層（ウマ娘、パワプロ、アイマス系）

- サブ

短時間で遊べるゲームを求めるライトユーザー

- 想定デバイス

スマートフォン（IOS/Android）

想定プレイシーン

- 通勤・通学中のスキマ時間
- 就寝前の短時間プレイ
- 待ち時間中の断続的プレイ

本作は上記シーンを想定し、1ターン＝短時間で完結するセッション設計とする。

ゲームサイクル

1周の基本フロー

1. 育成期間（全36ターン）開始
2. 各ターンで行動を選択
3. 12ターン、24ターン、36ターンにそれぞれ目標レースが設定される。
4. 最終レース終了後、評価確定
5. 因子抽選 → 次周回へ

1ターンの流れ

- 行動選択（練習 / 休憩 / おでかけ）
- 演出（3～5秒）
- ステータス反映
- 次ターンへ

想定KPI

短時間周回型の育成ゲームとして、繰り返し遊びたくなる構造の成立を目標とする。

指標	目標値	意図
D1継続率	40%以上	因子による周回動機が機能しているか
D7継続率	15%以上	中期的な育成目標が成立しているか
平均プレイ回数/日	2～3週	テンポ設計が適切か
因子抽選実行率	90%以上	成長報酬が魅力的か
36ターン完走率	60%以上	難易度バランスが適正か

マネタイズ設計方針

本作はプレイヤーの育成戦略や試行回数によって、成果が積み上がる構造を重視する。

収益は主に

- キャラクター表現の拡張
- プレイ体験の快適化
- ゲーム購入時のパッケージ価格

によって成立させる。

周回によって育成した馬に愛着が生まれるため、プレイヤーは自己表現として外見に投資する動機を持つ。

販売モデル / DLC

■ 販売モデル

項目	内容
販売価格	500円（想定）
提供形態	買い切り型
追加課金	外見カスタマイズ要素をDLCとして販売

■ 外見カスタマイズDLC

種類	内容
毛色変更	見た目のカラーバリエーション
勝負服変更	レース中の衣装
特別演出	勝利モーションなど

育成システム①

ステータス

- スピード
- スタミナ
- パワー
- 根性
- 賢さ

補助パラメータ

- 体力 (0～100)
- やる気 (0～4段階)

育成システム②

期間構成

全36ターン（12ターン×3期）

行動コマンド

- 練習：特定ステータスが上昇、体力消費あり
- 休憩：体力回復、確率によりやる気回復
- おでかけ：ランダムイベント

ランダムイベント

イベント一覧

- やる気回復
- 体力回復
- ランダムでステータスアップ

お出かけ選択時、上記イベントをランダムで実行する。

レースシステム

見せ方

横スクロールドットアニメーション

勝敗ロジック

最終能力値 \geq 相手能力値で判定

- ・最終能力値 = 基礎値 \times やる気補正 \times 乱数補正
- ・相手能力値 = 各目標レースで設定した値

成長・やりこみ要素

因子システム

- 育成終了時、育成結果に応じて「因子」を獲得し、次周回以降の育成に影響を与える。
- 因子は最大3枠獲得し、「初期ステータス」を上昇させる。
- 獲得した因子は次周回へ引き継がれ、周回を重ねるほど有利な状態で、育成を開始できる。

因子は「短時間育成を繰り返す中で、徐々に初期ステータスが強化され、より高評価を狙えるようになる長期成長要素」とする。

UI設計（スマートフォン前提）

育成画面構成

- 上部：体力、やる気、ステータス一覧
- 中央：ドットアニメーション
- 下部：行動ボタン3つ

設計方針

- 1画面1判断
- ボタンは親指サイズ以上
- 情報は数値 + 色のみ