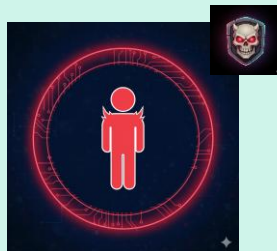
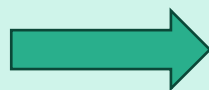
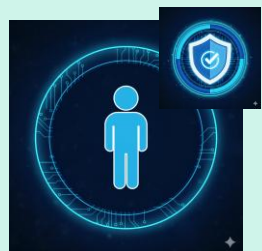




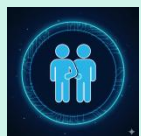
Battle to Commander

テーマ

敵リーダーを倒せ！



早期に敵を倒す

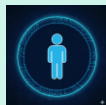


味方を増やして敵を倒す

ルール

プレイ人数

1人



or

2人



役割



プレイヤー
陣営のリーダー

勝利条件

敵リーダーを倒す



敗北条件

プレイヤーの敗北



面白さ

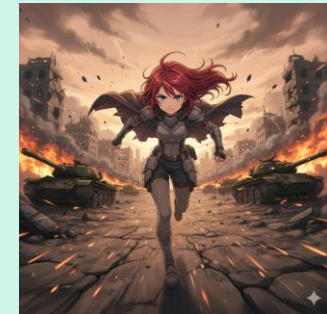
プレイヤーに選択の幅を持たせる



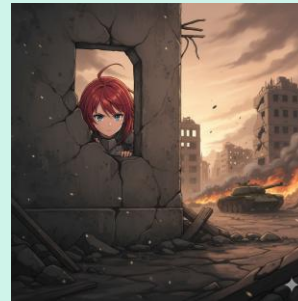
プレイヤー有利な状況を作る



早期決着を狙う



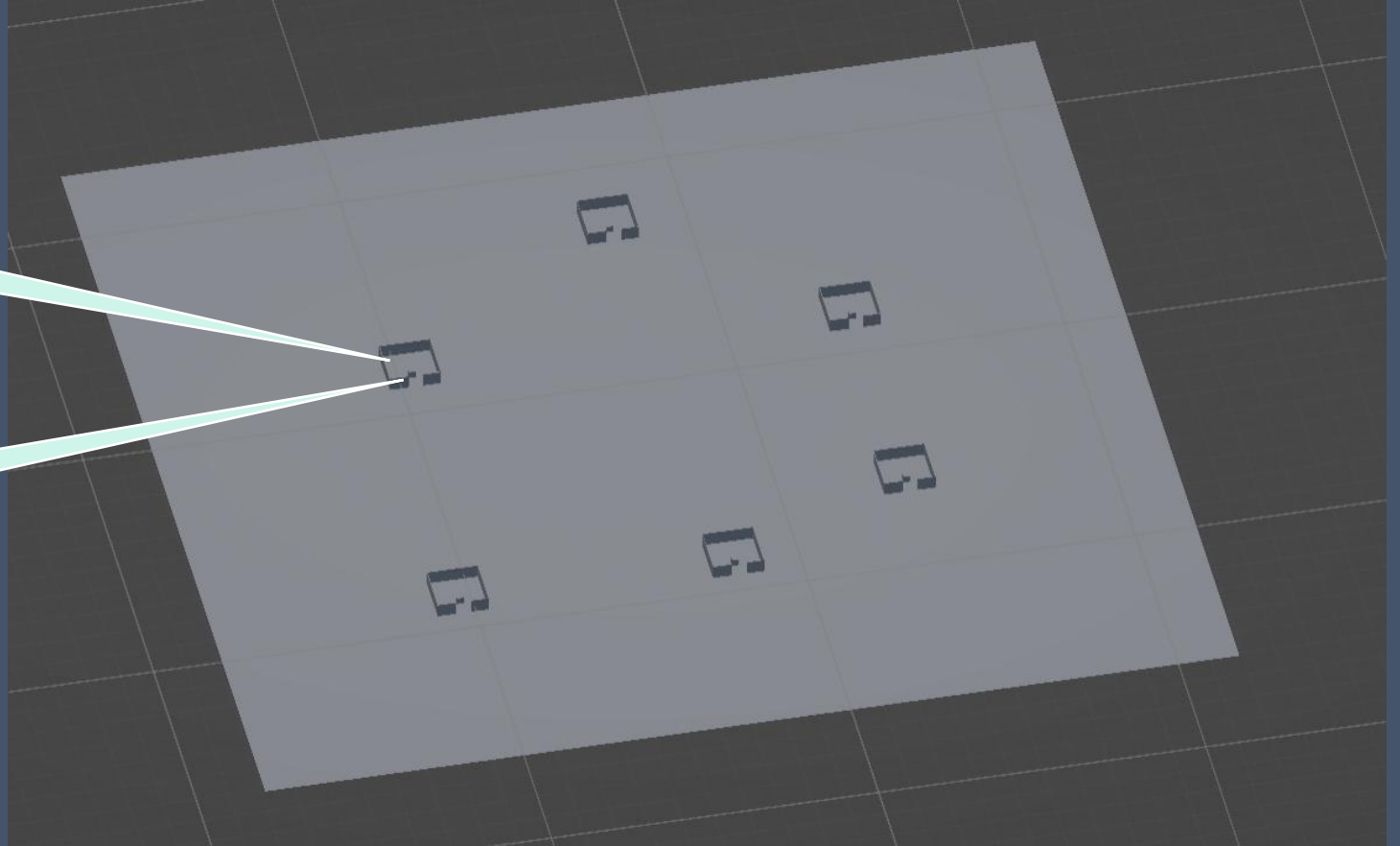
窮地で自分を試す



フィールド

拠点

拠点コア



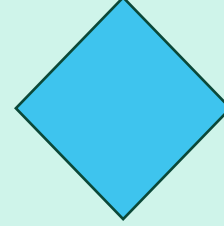
拠点

野良拠点に1St IN

制圧

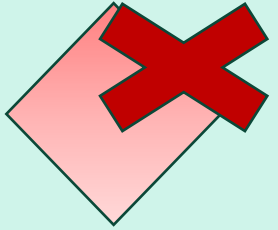
自拠点に味方出現

拠点コア出現



敵拠点コアの破壊

制圧



味方が倒れる

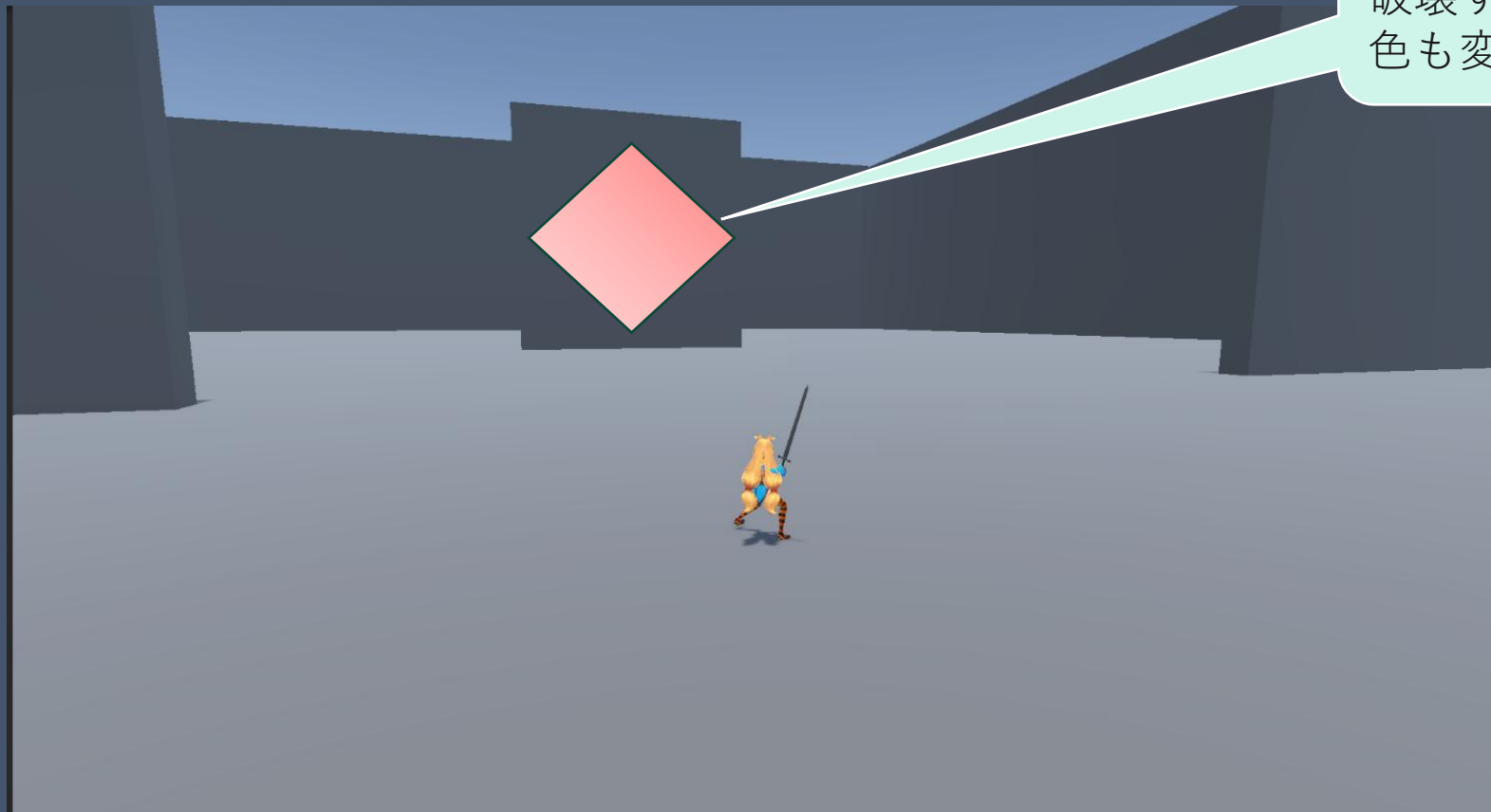
自拠点に復活



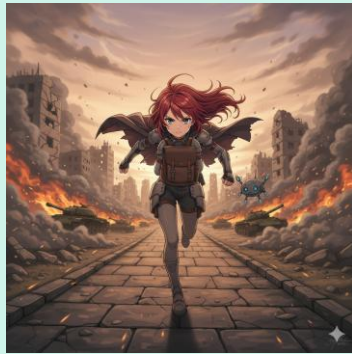
※ルールは敵陣営にも適用
リーダーは復活不可

拠点

拠点コア
破壊すると自拠点になる
色も変わる



指示



独立して敵と戦闘



拠点の防衛



プレイヤーに付き添い護衛する

戦闘



敵HP0で勝利

HP

EX

攻撃ヒットでチャージ

味方HP0で敗北

←→で合わせて↑で指示

指示1

指示3

指示2

操作



企画理由

常にゲームマスターの指示に従う形だと好きにできない
→単純化して大目標だけ決める

敵だけ多くて味方少ないと敵を倒す以外の楽しさがない
味方を増やせないと盛り返せない
→味方の数を変動させて状況的な楽しさを作る

1人称視点で戦うのは苦手
3人称視点でも手ごたえは欲しい
→3人称視点でも手ごたえを持って戦えるようにする

今後の課題

ルールが単純すぎる

→細かく有利になる条件を追加する

既存のゲーム制

→既存のものをもっと調べる

すでに理想に近いものがあるかもしれない

画像出典

- Google Studio AI

<https://aistudio.google.com/>

- イラストエイト

<https://illust8.com/contents/9753>

- UNITY CHAN

<https://unity-chan.com/contents/guideline/>