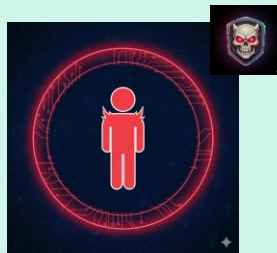
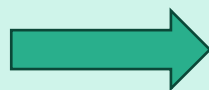
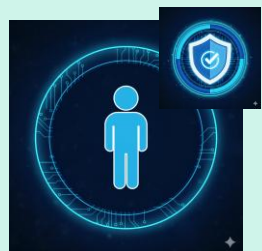




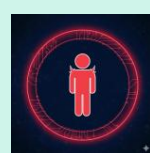
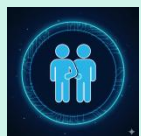
Battle to Commander

# テーマ

敵リーダーを倒せ！



早期に敵を倒す



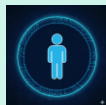
味方を増やして敵を倒す



# 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

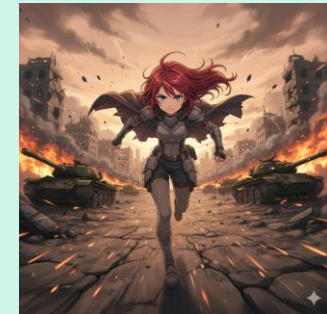
プレイヤーに選択の幅を持たせる



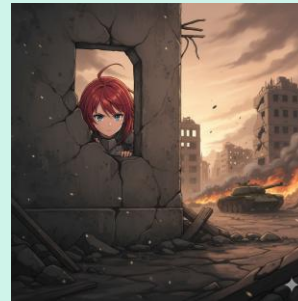
プレイヤー有利な状況を作る



早期決着を狙う



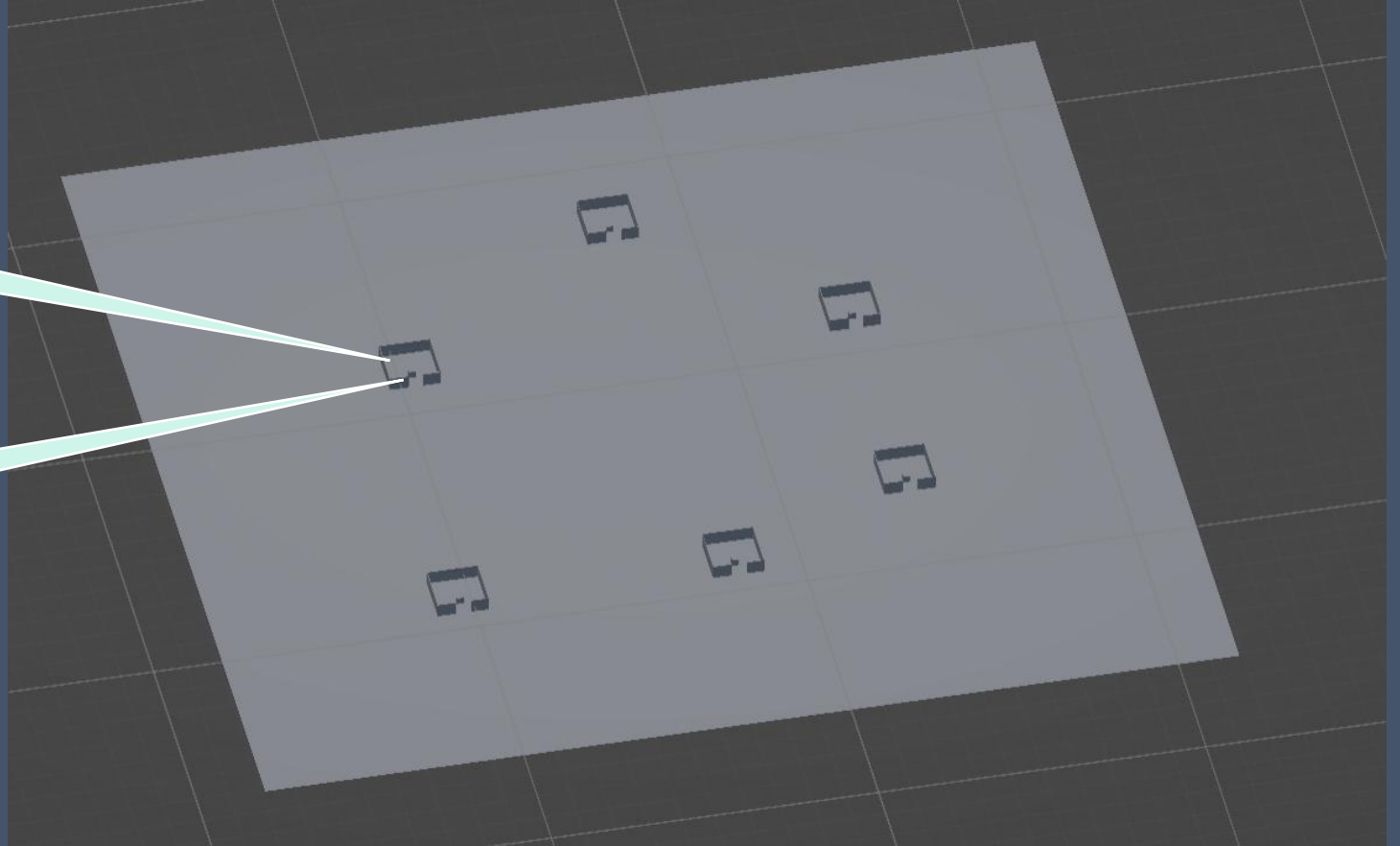
窮地で自分を試す



# フィールド

拠点

拠点コア



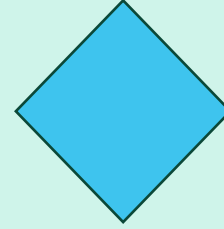
# 拠点

野良拠点に1St IN

制圧

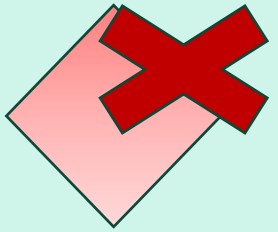
自拠点に味方出現

拠点コア出現



敵拠点コアの破壊

制圧



味方が倒れる

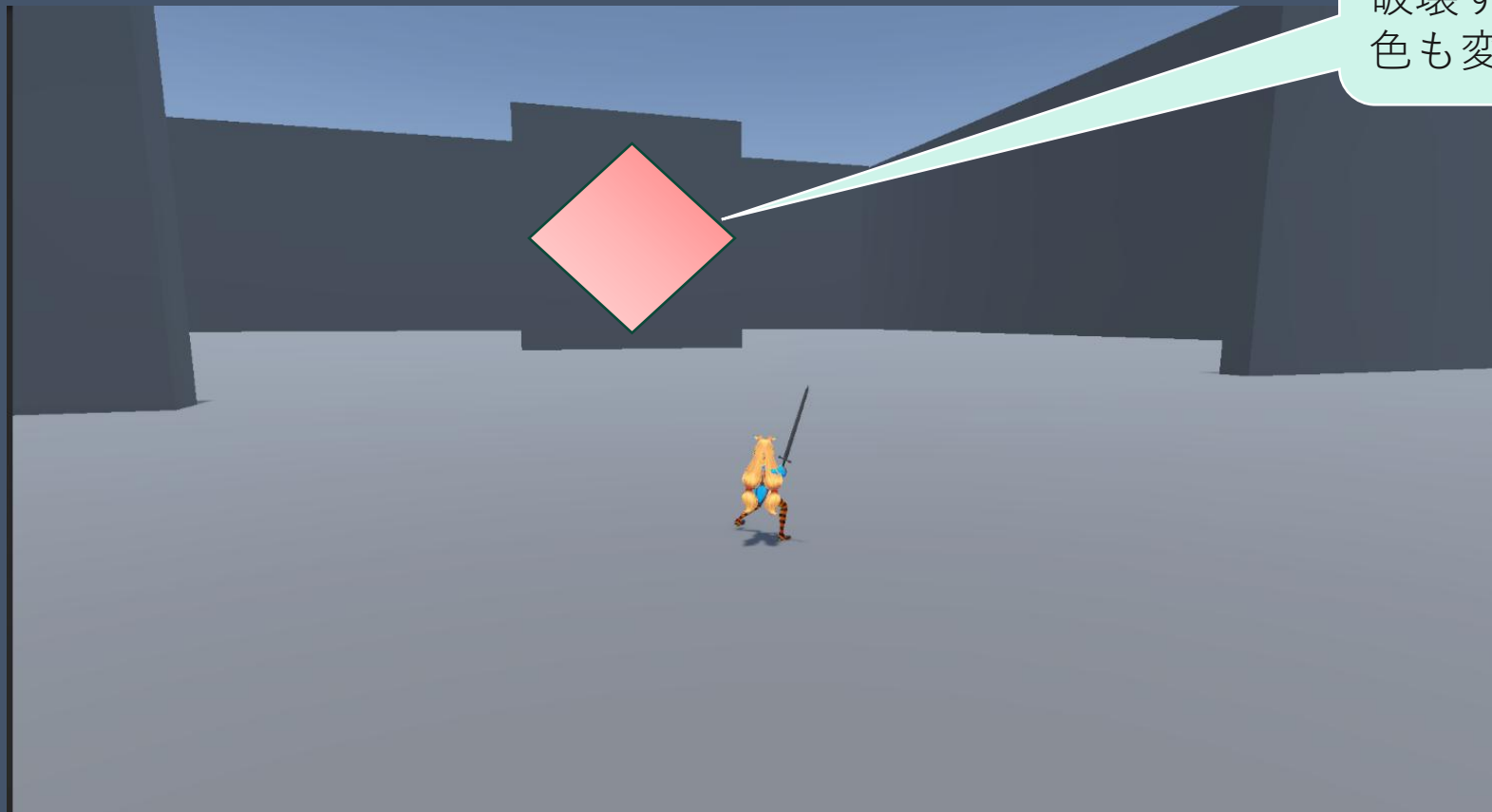
自拠点に復活



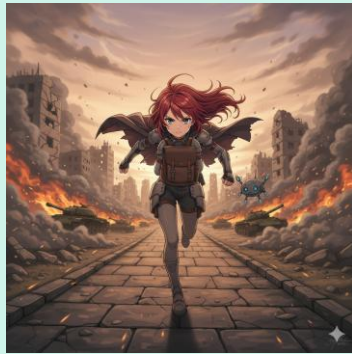
※ルールは敵陣営にも適用  
リーダーは復活不可

# 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人称視点で人数を少なくする  
敵味方を強くする  
敵味方の変動で状況の変化を作る  
敵味方戦略を持って動くようにする

# 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/>