カードゲーム企画書

コンセプト

・直感的なカードゲーム

・繰り返し遊べる

・カードRPG

売り

・配置が自由に決められるカードゲーム

・持っているカードによってストーリが変わる

全般

・味方を売り買いして軍団を作る

・バトルと準備の2段構成（たまにバトルでなくイベントも発生する）

・最下層を目指す

・カードの使用はコスト制

・地上の拠点に戻ることができる（地中にも拠点あり）

→何度も戻れてしまうことに制約をかける（総合ターン数など）

・盤面はそのゲームが終わっても持ち越す

・最終的なスコアは、総合ターンよりも残った味方のスタッツなど、今までどれだけ強い軍隊を作ってきたかで判断する

・それぞれのミニオンカードに記載されている条件をクリアすることで、グレードアップする。（１回のみ）

・通常カードは４枚まで現れる。レジェンドカードは１枚だけ

バトルのルール

・キャラクターによって、攻撃可能な範囲or場所が違う

・