DRAGON
LORDS
BLACK
TOWER
STUDIOS

コンセプトは、
ずばり…

50 対 50
ドラゴン合戦!!!

ゲーム概要

メインコンセプト：

「DRAGON LORDS（仮）」は壮大なマルチプレイ･バトルアクションゲームです。

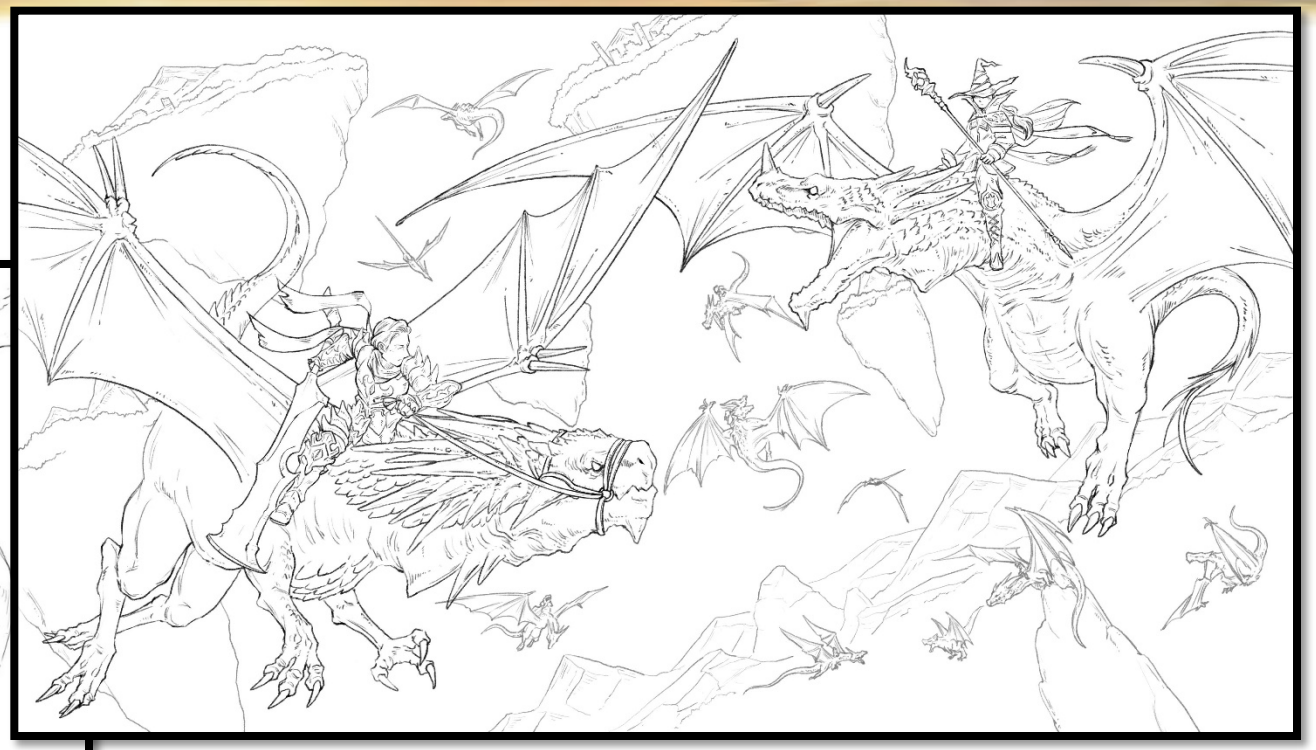
ゲームコンセプトの主要素：

50対50の拠点占拠型チームバトル
・圧倒的なスケールで展開するPvPリアルタイム合戦バトル

空中と陸上のシームレスな戦闘
・空中ではドラゴンを、陸上では騎士を操作して戦う

ドラゴンの要塞
・各チームの本拠地は、自ら身を守る生きた巨大ドラゴン

ビジュアル概要



・ビジュアルデザイン:
グローバルの趣向に合わせつつ、適度にジャパニーズファンタジーを盛り込んだ世界観およびアート

・ゲームエンジン
最新鋭のUnreal Engine 4を採用し、複数プラットフォームを対応可能にする。

・ゲームカメラ
バトル中は肩越し視点の三人称カメラ

バトルの流れ

バトルのフェーズ

50対50のバトルは3つのフェーズで展開する:

- 空中フェーズ
- 陸上フェーズ
- ドラゴン要塞の城攻め

バトルシステム

バトルシステム

空中フェーズではドラゴンに跨り他のドラゴンとドッグファイトしながら、敵の対空防衛線を突破し、空中の拠点を奪い合う。

・各種ドラゴンの攻撃
　　例：通常攻撃、ロックオンビーム、特殊スキル
・ドラゴン専用のアイテム使用
　　例：一時高速飛行、鋼の鱗など

ドラゴンの種類によって、攻撃やスキルが異なる。

空中フェーズ

空中フェーズ

ドラゴンの種類によって、
性能や攻撃・スキルなどが異なり、
それぞれ特色がある。

ドラゴン亜種

ドラゴン亜種

飛行能力に長けており、空中戦でとらえることが難しい。耐久力が低めではあるが、当たらなければその短所も問題はない。

飛行速度	★★★★★
攻撃力	★★☆☆☆
耐久力	★★☆☆☆
旋回能力	★★★☆☆

ドレイク

ドラゴン亜種

攻撃力がもっとも高く、
耐久力に優れるため
対陸爆撃を行うボン
バー的存在。ただし、
旋回能力が低く、
空中戦には向かない。

飛行速度	★★☆☆☆
攻撃力	★★★★★
耐久力	★★★★☆
旋回能力	★☆☆☆☆

ヒュドラ

ドラゴン亜種

耐久力は低めではあるが、旋回能力がとても高く、ホバリングもできるため、周囲の味方機に紛れつつ背後から攻撃をしかけ敵のドラゴンを焼きつくすことができる。

飛行速度	★★★☆☆
攻撃力	★★★☆☆
耐久力	★☆☆☆☆
旋回能力	★★★★★

アンピプテラ

そして、ドラゴンから
降りると…

バトルシステム

陸上フェーズではドラゴンから降りて、
陸で他のプレイヤーキャラと剣と魔法で戦いながら、
敵の陸上防衛線を突破し、陸の拠点を奪い合う。

・プレイヤーキャラの攻撃
　　例：通常攻撃、ダッシュ、ドッジ、スキル
・プレイヤーキャラ専用のアイテム使用
　　例：体力ブースト、バリア発動など

キャラクターのクラスによって、攻撃やスキルが異なる。

陸上フェーズ

陸上フェーズ

基本「全員がアタッカー」であり、敵を倒したり、拠点を奪い合うことはどのクラスでもできる。

各クラスで得意な攻撃やスキルがあり、それがクラス特有の役割（ロール）になる。

クラスに関わらず全員ドラゴンに乗ることができる

キャラクターのクラス

キャラクターのクラス

物理による攻撃を得意とする。

１つのターゲットに多くの
ダメージを与えることが特徴。
専用スキルは防御力と
攻撃力を上げる。

ファイター

キャラクターのクラス

魔法での範囲攻撃が得意。

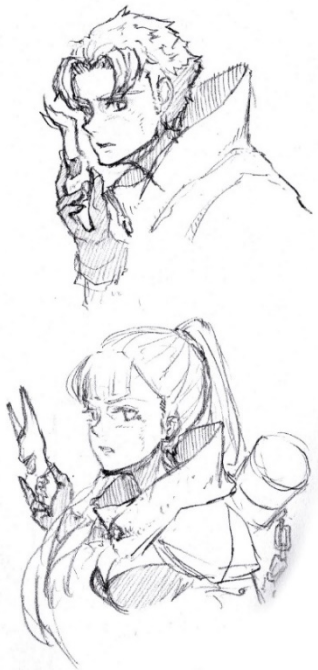
多くのターゲットにダメージを
与えることが特徴。
遠距離攻撃スキルが多い。

メイジ

キャラクターのクラス

隠密行動のエキスパート。

相手に状態異常の効果を
付与し、時間の経過とともに
ダメージを与えるスキルが多い。



アサシン

キャラクターのクラス

召喚したモンスターに攻撃を
させる、特殊なクラス。

モンスターをいろいろ呼び出す
スキルがメインで、通常攻撃が
全クラスの中で一番弱い。

サモナー

バトルシステム

空中フェーズと陸上フェーズは、リアルタイムで何度も交互に繰り返される。

⇔

十分に敵軍の防衛能力を低下させ、複数の拠点を占領したら、最後のフェーズに突入する。

空中⇔陸上

バトルシステム

ドラゴン要塞フェーズでは敵の本拠地が所在する、
生きたボスドラゴンを倒す。これがバトルの勝利条件となる。

・味方同士のドラゴン飛行連携によってボスドラゴンに降り立つ
・ボスドラゴンの体の上に要塞があるため、「城攻め」を行う
・敵チームの猛反撃を掻い潜って、ボスドラゴンの弱点を目指す
・ボスドラゴンの弱点に強烈な攻撃を浴びさせたら、勝利

ボスドラゴンの形状は敵チームの所属国によって違う。

ドラゴン要塞の「城攻め」

ドラゴン要塞の「城攻め」

バトルの最終目的が敵の
ボスドラゴンを倒すことである。

勝利

追加ゲームモード

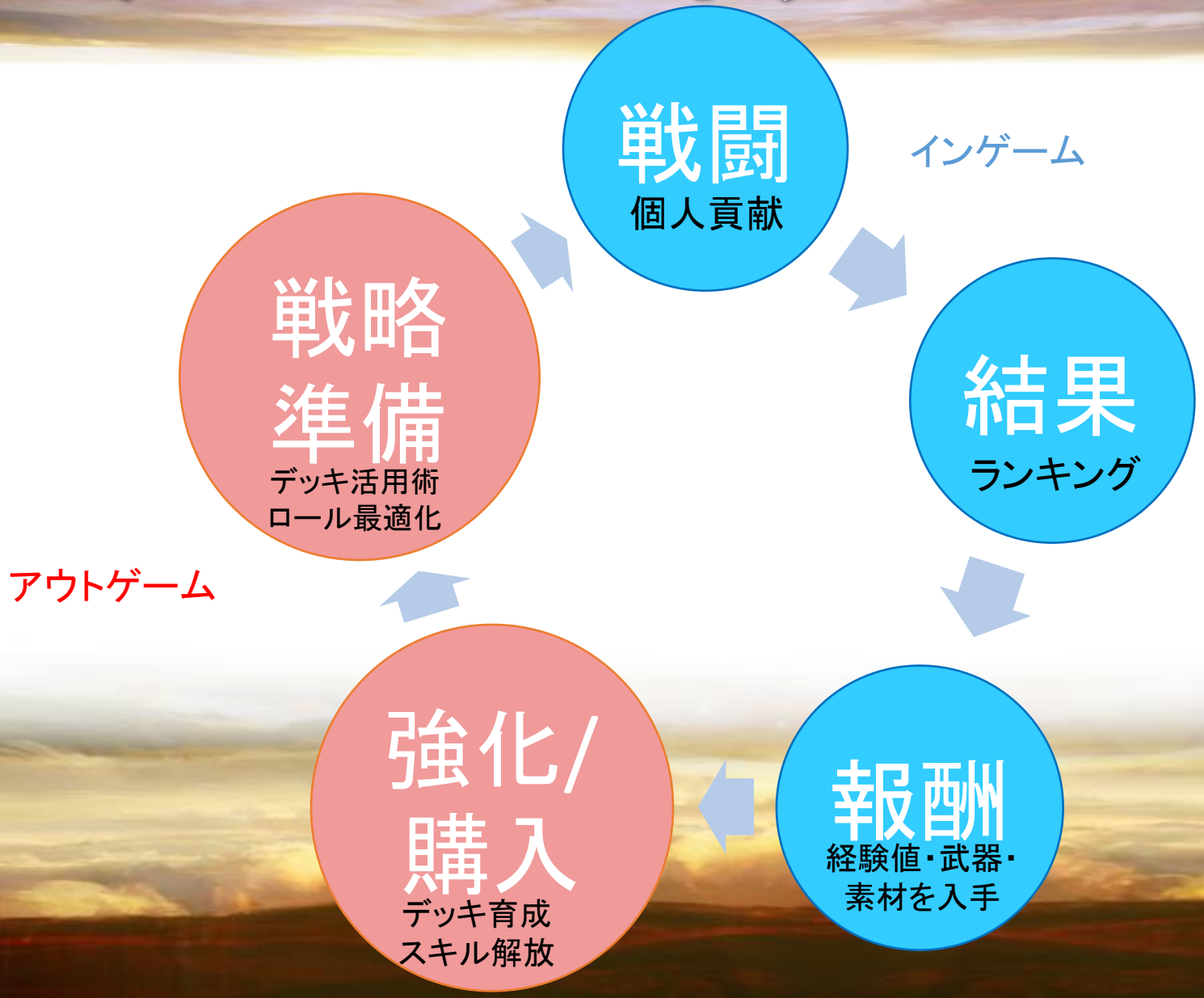
上記の「城攻めモード」に加え、非対称対戦である「竜神バトルモード」も検討したく思っています。このモードでは、「竜神」クラスのプレイヤーキャラクター二人と、その二人に対抗すべく奮闘する50人の通常クラスのプレイヤーキャラクターが激闘を繰り広げます。

- 「竜神」は敵のドラゴン要塞を破壊することで勝利となります。一方で50人からなる通常プレイヤーのチームは竜神二人を倒すことで勝利します。
- 勝利確定後、50人チームの中から戦績の良かった二人が次回の竜神に抜擢され、一度のセッションで複数のマッチが開催されるためプレイヤーは最終ランキングの上位を目指します。
- 通常クラスのプレイヤーは上記のメタゲーム育成でキャラクターを強化していくのに対し、竜神は育成できない代わりに勝利することで専用のアイテムや報酬を入手することができるため、全てのプレイヤーは竜神になって特殊な報酬を入手するを常に狙って腕を磨きます。

非対称型戦闘

見事に勝利して、
バトルが終わると…

ゲームサイクル



プレイヤーモチベーション解説

・デッキビルド・スキルの使いこなし・ロールの最適化によるバトル貢献度（勝敗）
・バトル後のリザルトランキング（順位が経験値獲得に比例）およびグローバルランキングで上位を目指す
・持っているキャラクター（ヒーロー）のカッコよさおよびレアさ・スキルの開放状況
・使用できるドラゴンの豪華さ・レアさ

上記の合算がドヤり指数となり、これを上昇させるのが主なモチベーションとなる

ゲームサイクル

メタ的な勝利要件：強さ指数 (ヒーロー・ドラゴンのロール x デッキ強化・編成のロール最適化 x 武器) + ハンドスキル = 勝利
重要性の比重：　↑70%　↑30%

強さ指数の要素	役割	入手法
ヒーロー（キャラクター）	強さの器・ロールの差別化	商材　＊無料枠あり
ドラゴン	強さの器・プレイスタイルの変化	長期プレイ報酬
スキルのデッキ強化・編成	強さの器を満たすアクティビティ	バトル報酬
武器	強さの「ゆらぎ」要素・運	ランダムドロップアイテム

スキルについて
各クラスにスキルデッキが存在し、デッキの強化・編成がロール最適化のキモ
・クラスごとのスキルは経験値によるレベルアップ（プレイ時間に比例）で横軸に解放されていく（できることが増える）
・バトル中の課題達成（プレイヤーキル、特定クリープの討伐、拠点占拠など）でスキル強化素材を入手（各スキルが強くなる）
・スキル解放 x スキル強化でデッキをパワーアップすると、各クラスにおける特定ロールでの貢献度が上昇し、勝利へ繋がる
・ヒーロー固有・ドラゴン固有のスキルも存在するため、各クラスの中でもそのヒーローにするかでロール最適化が変わる

ビジネスモデル草案

持っていると嬉しい三大キーアイテムは：「ヒーロー」「武器」「ドラゴン」

・強さの器でありクラスが決まる**ヒーロー**（キャラクター）は商材。ビジュアルの変化を含めて量産を実現し、最終的には3桁ほどのキャラクター数を揃えていく。常に一定数のヒーロー枠が無料で使用可能。（週代わりで入れ替わり、新規ヒーローは販売開始から一定期間で無料対象となる）。
役割は課金促進、ヒーロー販売が売上。なお、グローバル観点から判断して商材にガチャ要素は入れず商材の購入に透明性を持たせる。

・基礎パラメーターの変動に影響する**武器**は売らず、バトル周回プレイのドロップ（戦績次第）で獲得する。
武器はヒーロー限定とせず、同クラスであれば付け替えは可能とするため、無課金プレイヤーの進捗感をスポイルしない。
武器は個人戦績ランキング上昇のモチベーションを促進し、一回あたりのプレイセッションを充実させ、ヒーロー購入へ繋がる（conversion)。

・**ドラゴン**はメジャーアップデート時に種類を増やし、長いスパンで複数クラスでの課題達成で使用可能となる。もっとも派手で入手困難なものなので、取得は長期目標となる。複数クラスでのプレイやデッキ強化が必要となるため、役割は中長期RR促進。

・経験値（＝各クラスのスキル解放）はアクティビティで時間かけるしか育てる方法はない。経験値は基本クラスに付随するものと想定し、キャラクターを変えても継続的な成長感を得られるようにすることで無課金ユーザーの楽しさも担保する。各クラスに複数系統のスキルツリーがあり、ドラゴンに適用したスキルツリーもある。役割は「細切れ成長感」の充実と短期RR促進。

ユーザー獲得戦略草案

ユーザー獲得戦略

・まずはSteamのEarly Accessから展開を開始して、ゲーム性・マネタイズがprovenになってからモバイルやNintendo Switchに拡大。

・Early Access中に「戦闘機がドラゴンのバトルフィールド」という分かりやすいタグラインでメジャーなTwitchストリーマーに取り上げてもらい、オーガニックのユーザーコミュニティを育てていく（ここではプレイしているユーザー数よりtwitch実況数や視聴数を重視）。ここで主要ゲームメディアの露出を増やし、「お祭り感」を演出していく。

・Early Accessから出てグローバルリリース（モバイル含む）する際に、コミュニティによる草の根・口こみオーガニックNUUに加え、Apple/Googleのフィーチャーを実現させプレイヤー人口を増やし、推移をみながら限定的なペイドUAを行う。

STEAM® Early Access

twitch

アート
ターゲット

最後に…

THANK YOU!!
BLACK TOWER STUDIOS