

1 Room Dungeon

ワン・ルーム・ダンジョン



企画:タナカシュン

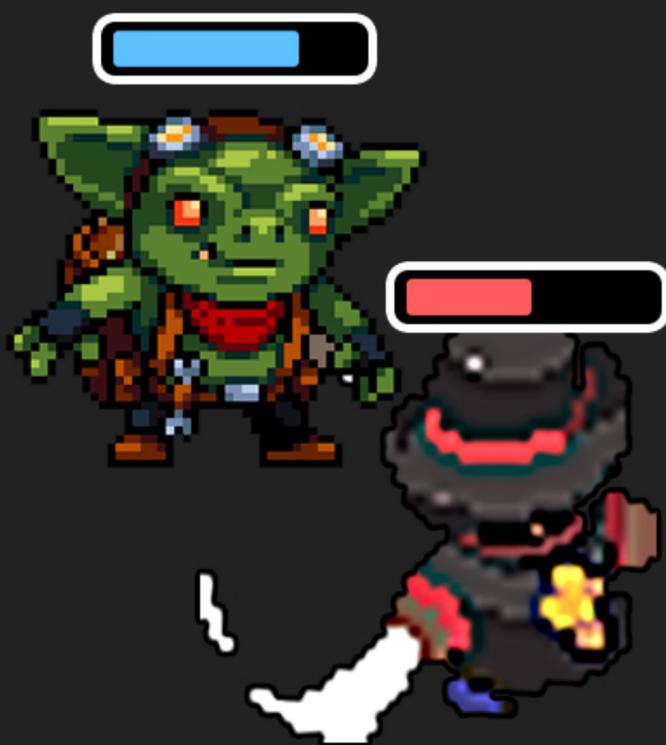
ジャンル: ログライク×ダンジョン構築
プレイ人数: 1人
プラットフォーム: PC (Steam)

コンセプト

魔王となり、最強のダンジョンを構築しよう！



1 カードを使い
ダンジョンを構築



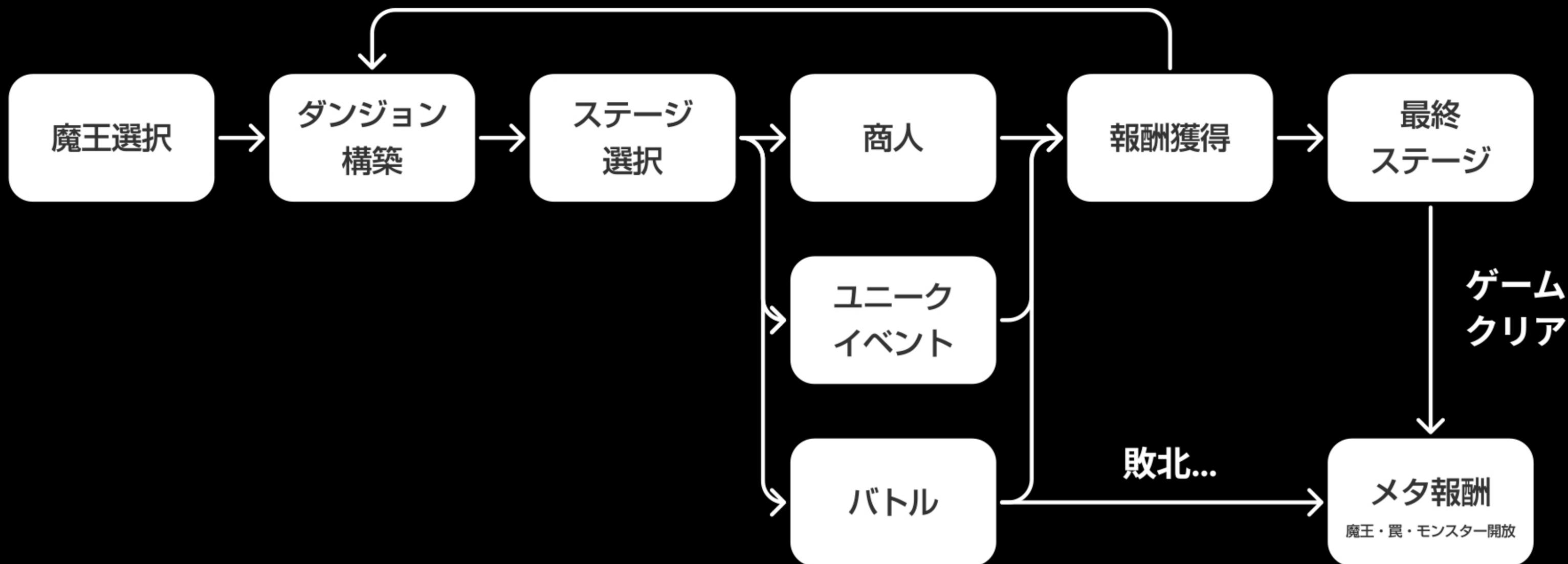
2 ダンジョンの
侵入者を撃退！



3 勝利報酬で
ダンジョンを強化

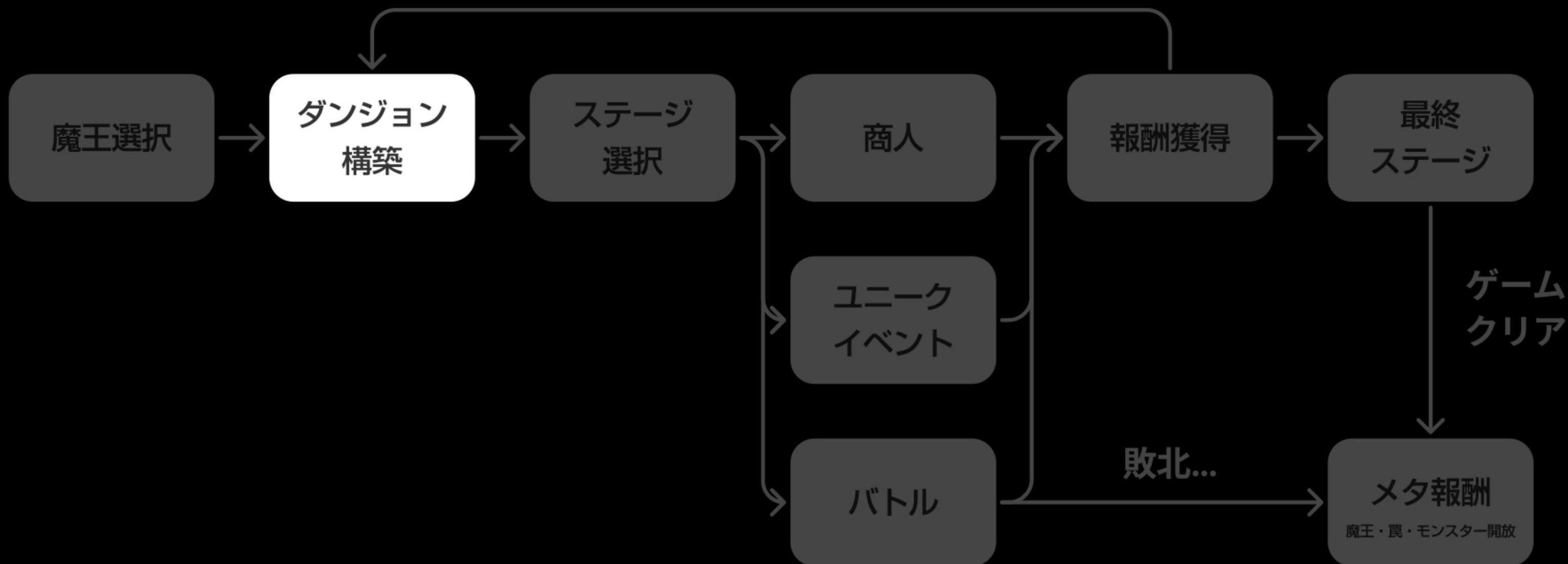
ゲームループ

報酬でダンジョンを強化しながら**ゲームクリア**を目指せ！



コアメカニクス1

ダンジョン構築とは

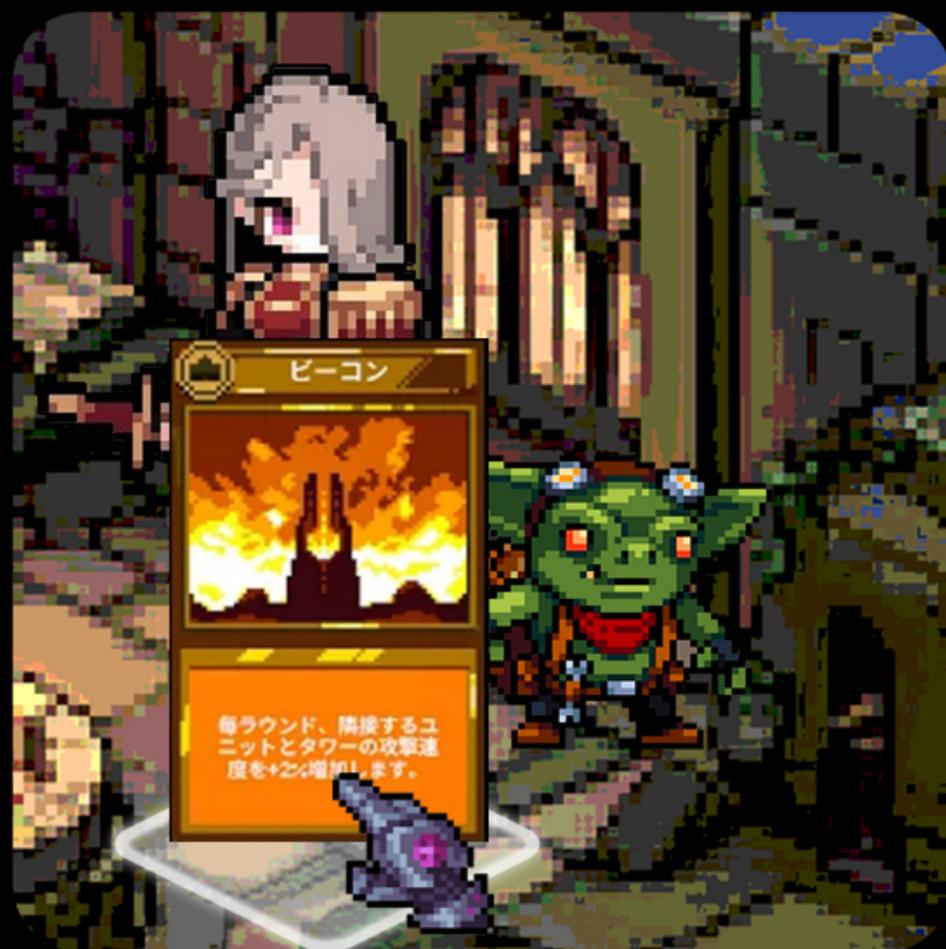


ダンジョン構築

ダンジョンを自由に構築し、侵入者に備えろ！



ゲームスタート時に
魔王を配置



魔王を倒されると敗北！
罾やモンスターで守ろう



配置したあとも
自由に移動可能

ダンジョン構築

様々な強化要素を駆使し、ダンジョンを育てる！

モンスター・罠強化



同じものを重ねると
能力がアップ！

ダンジョン拡張



ダンジョンは拡張可能
広大なダンジョンを作れ

遺物



レア報酬「遺物」は
常時発動のバフ効果！

ダンジョン構築

罾やモンスターを組み合わせで**最強のシナジー**を作れ！

高確率ダメージ

高耐久力

バナナの皮



侵入方向と同じ方向に1マス移動させる。また、次の罾の成功率をUPさせる。

+

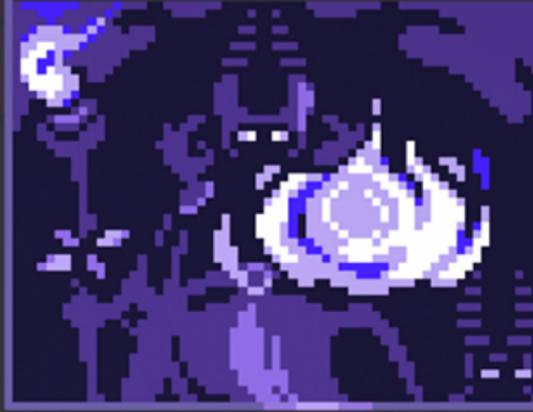
落とし穴



50%の確率で侵入者1体到大ダメージを与える。

+

回復の魔道士



10秒に1度周囲のマスの最も体力が少ないモンスターを回復する

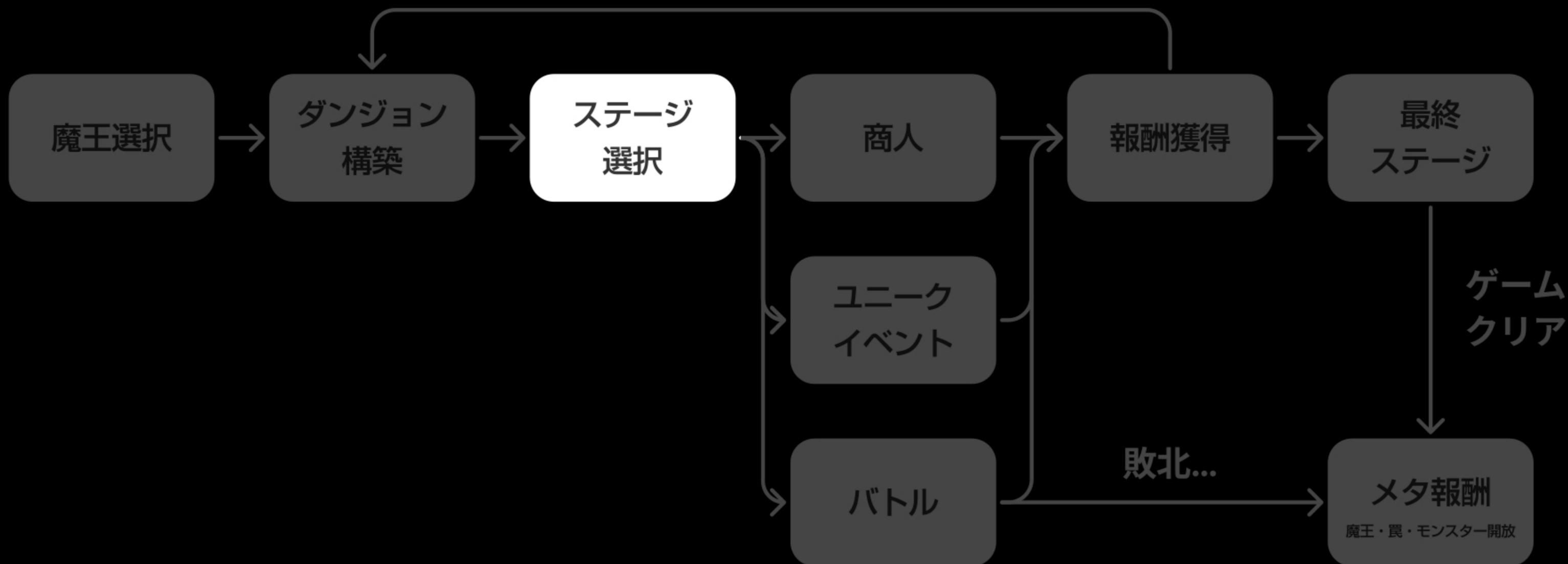
ゴーレム



体力が多いが、攻撃が遅いモンスター

コアメカニクス2

ステージ選択とは



ステージ選択

ステージを選択し、**自力で勝利を掴み取れ!**



商人



侵入者



イベント



精鋭侵入者



精鋭侵入者



侵入者



イベント



侵入者

最大3つの選択肢から、
ステージを選択しながら
進めよう。

先のステージを確認し、
戦略的にステージを選択
するのがコツ!

ステージ選択

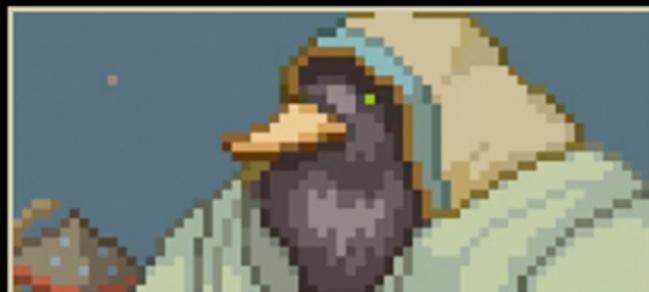
多種多様なステージ / 毎ループ飽きさせない展開

侵入者



侵入者とのバトル！
勝利で報酬獲得！

商人



手に入れたコインで
罾やモンスターを購入

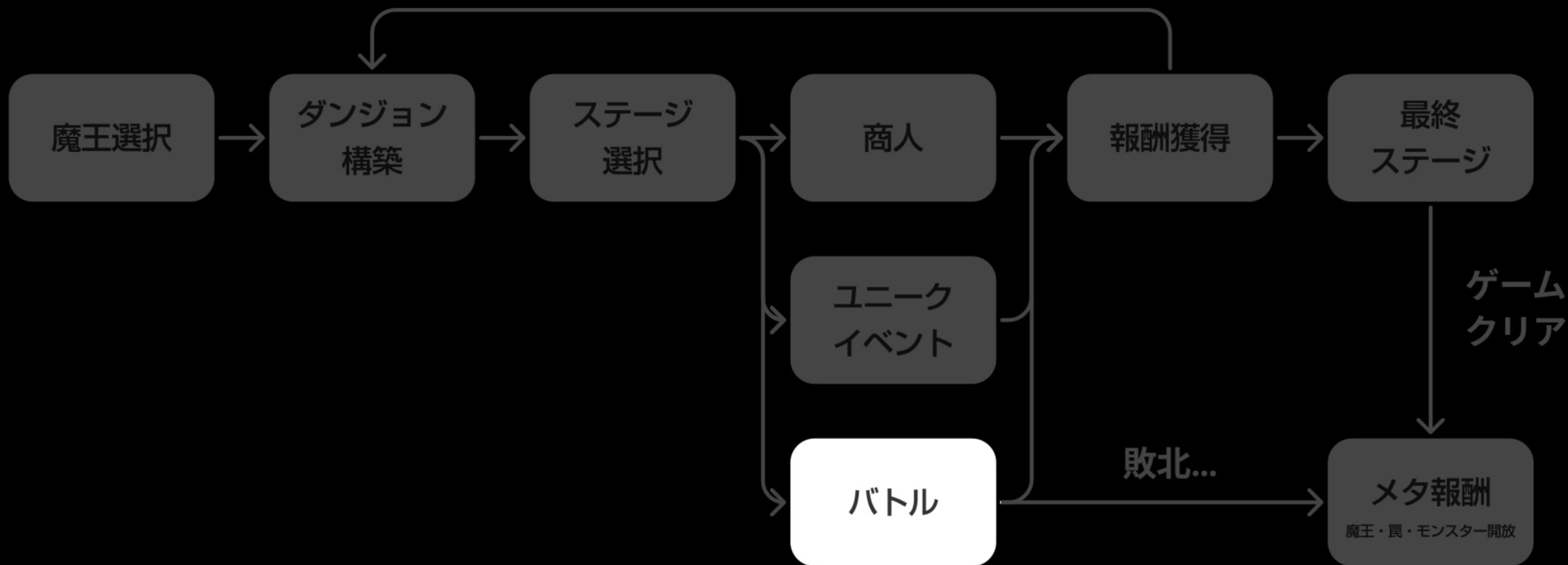
イベント



ランダムイベント！
遺物が手に入るかも…

コアメカニクス3

バトルとは



バトル

オートバトル×リアルタイム介入スキル！

83



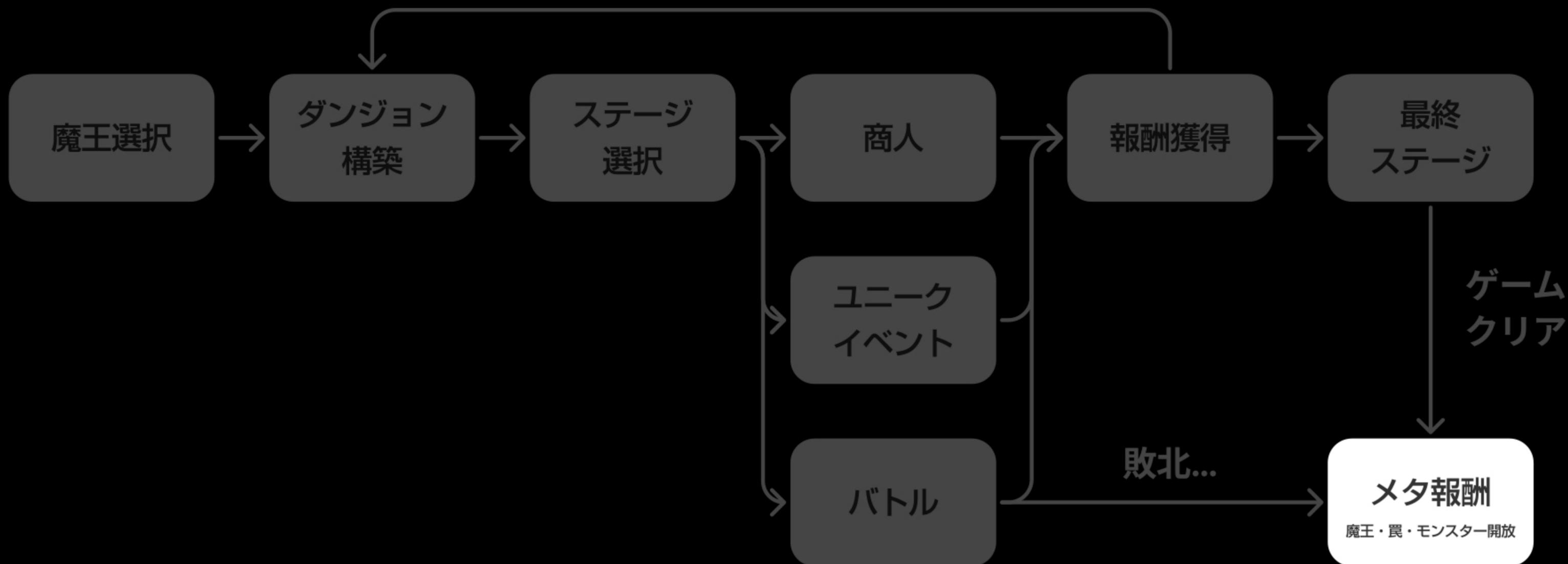
ゲームはオートで進行、
配置したモンスターや
罠が侵入者を自動で攻撃！

魔王固有のスキルのみ
リアルタイムで発動可能！

魔王のHPが0になる前に
すべての侵入者のHPを0に
すると勝利！

コアメカニクス4

メタ報酬とは



メタ報酬

レベルを上げて**新しい魔王・罫・モンスター**を開放！

24

新しいカードが開放



プレイすることで

経験値獲得！

レベルアップで新要素を

アンロック

より高い難易度クリアで

より多くの経験値を獲得

ビジネス設計

メインターゲット

新しいローグライク体験を求める世界中のインディーファン

・ 類似作品と市場規模



BackpackHero(2023年11月~)

53.7万本 2,300円 10億円



LoopHero(2021年5月~)

180万本 1,700円 20億円



9Kings(2025年5月~)

62.8万本 1,980円 8億円



Legend of Keepers(2021年4月~)

39.8万本 1,999円 5億円

・ 類似作品から得られるヒットの共通点

- 1.ローグライク × ○○の遊びに**新規性がある**
- 2.中毒性の高い**脳汁の出る体験**を提供できている
- 3.ローグライクの**基本的要素が全て入っている**

想定売上

Steam定価

1,500円

販売本数

10,000本～

目標売上

1,500万円～

※暫定的な数字となります。ファンの多いジャンルの為
グローバルを視野にしっかりと作り込めば**大規模な売上（5億以上）**も見込めると考えています。

ロードマップ

プロトタイプ 3ヶ月

目的

ゲームシステムと UXが成立するか検証

- ・ コアメカニクスの検証
 - ・ ダンジョン構築
 - ・ ステージ選択
 - ・ バトル

全て仮アセットで作成しUXの検証を行います。

- ・ アルファに向けたアート検証
- ・ ベータに向けたデータ設計を同時に固めます

アルファ 4ヶ月

目的

製品クオリティで 1ステージ制作

- ・ 魔王選択～ステージクリアまでを全て本番クオリティのアセットで作成します
- ・ 更新・追加のしやすい設計などベータ移行効率的に開発出来るように開発設計を行います。

ベータ 5ヶ月

目的

全コンテンツ実装 プレイ品質の担保

- ・ 全ての魔王・罫・モンスターの作成
- ・ 全てのイベント・ステージの作成
- ・ チュートリアル作成
- ・ テストプレイ
- ・ イベント出展準備

アーリーアクセス 4ヶ月

目的

ブラッシュアップ ローカライズ

- ・ ブラッシュアップ
- ・ ローカライズ
- ・ Steamのストアページ作成
- ・ イベント出展

わたしについて



タナカシュン

X @tanashunz2

【経歴】

- ・大手スマホゲーム会社で10年ほど、UIデザイナー・アートディレクターをやってきました。
- ・現在はゲームディレクターとして新規ゲームの企画からディレクションまで行っています。カジュアルゲームも合わせると4本のゲームディレクション経験があります。

【今回の思い】

- ・**ローグライクゲームが大好き**で自分でも作りたいと思い、今回応募にいたりました！特に「noita」「Chronoark」「LoopHero」「BackpackHero」「9Kings」が好きで、本企画も影響を受けています。

上記ゲームに少しでも琴線に触れた人、是非おはなししましょう～！