

SCRAP FRONTIER

2Dローグライク・パズル・アクション

松島陽也

SCRAP FRONTIER

BUILD. BATTLE. EVOLVE.



01. 企画の核

コンセプト

ゲーム概要

「ハメて、ぶっ放す」

シューティングとパズルの融合

ビルド画面でビークルを作り、
戦闘画面で敵と戦う

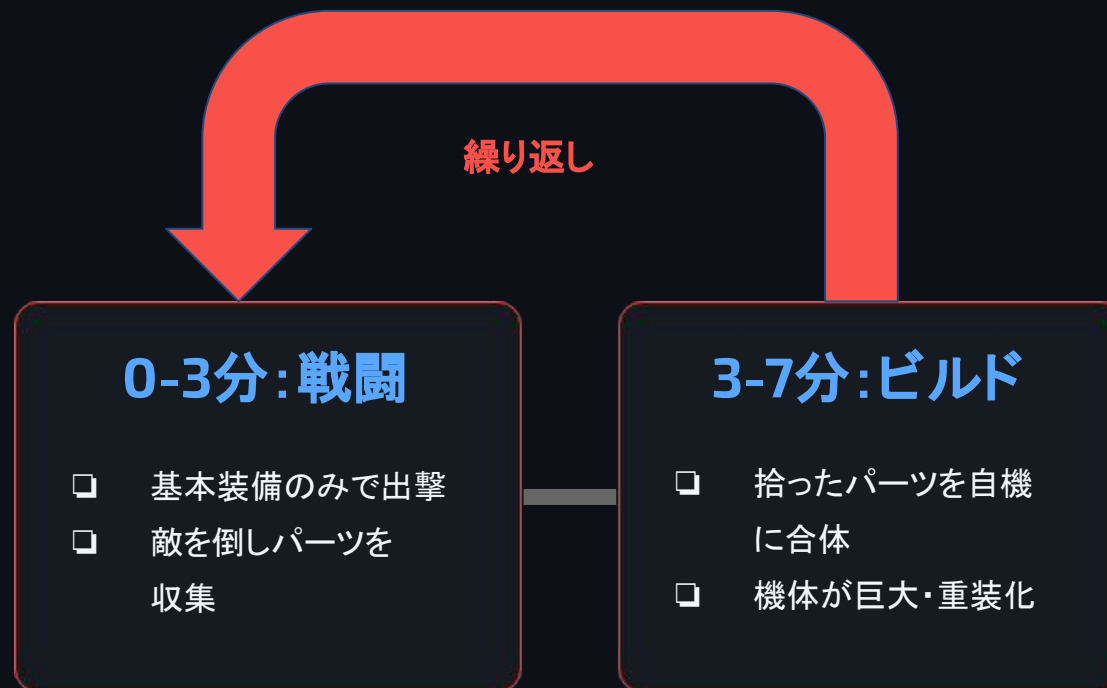


ビルド画面



戦闘画面

インゲーム・サイクル



戦闘画面

「ぶっ放す」

大量の敵



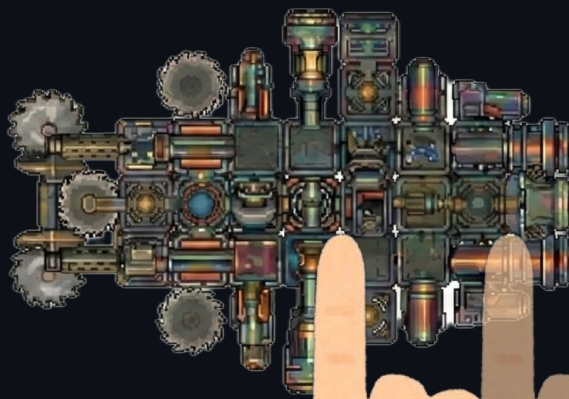
大量の弾幕



戦闘画面

スワイプで移動

沢山の弱い敵



堅い敵

敵

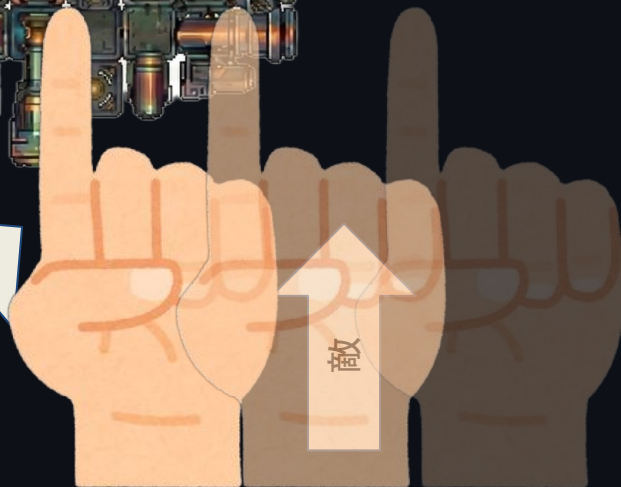
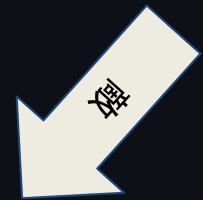
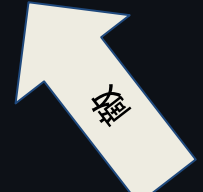
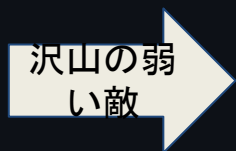
敵

近距離型の堅い敵

敵

敵

堅い敵



ビルド画面

「ハメる」

パズル

×

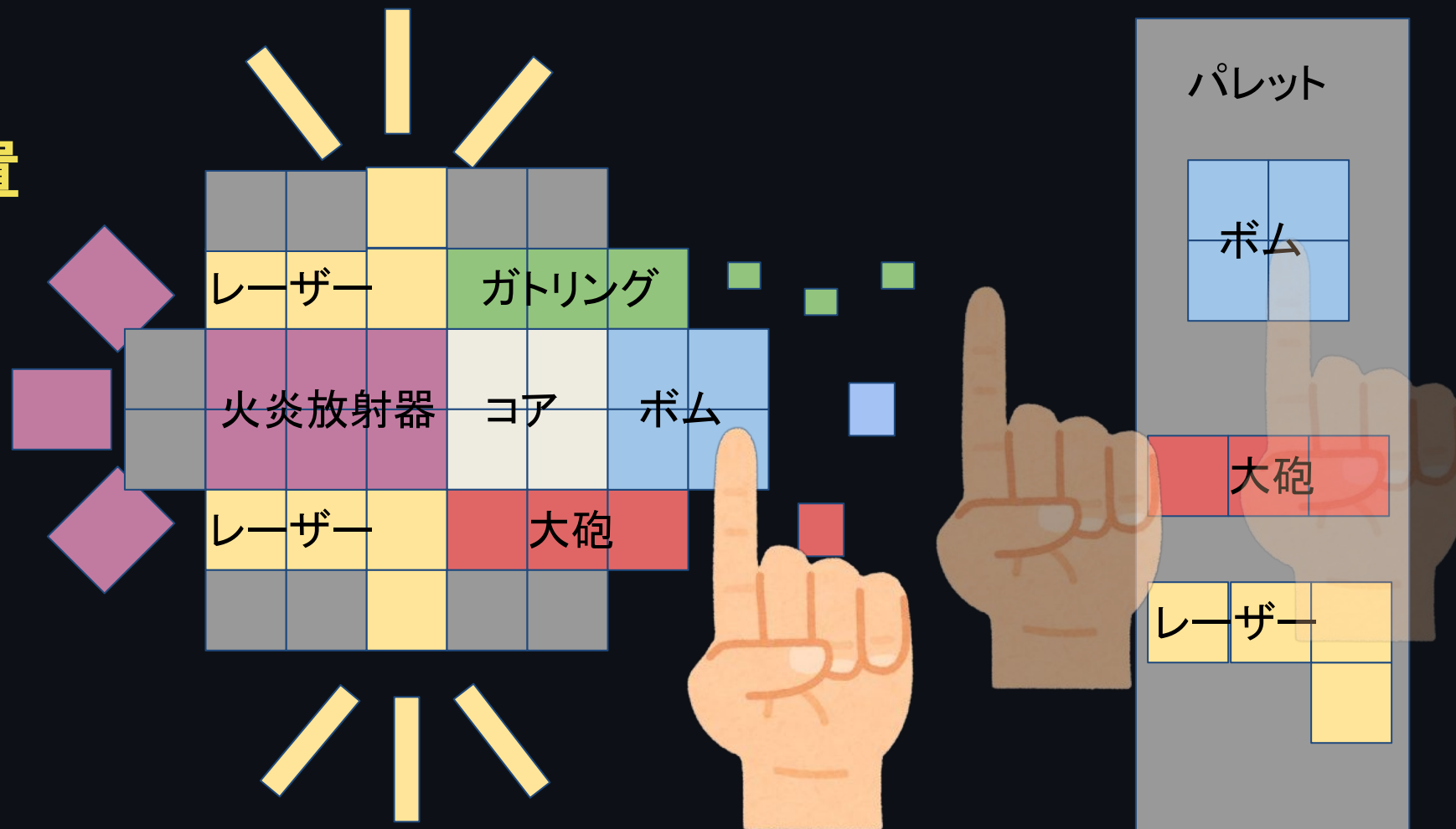
進化



ビルド画面

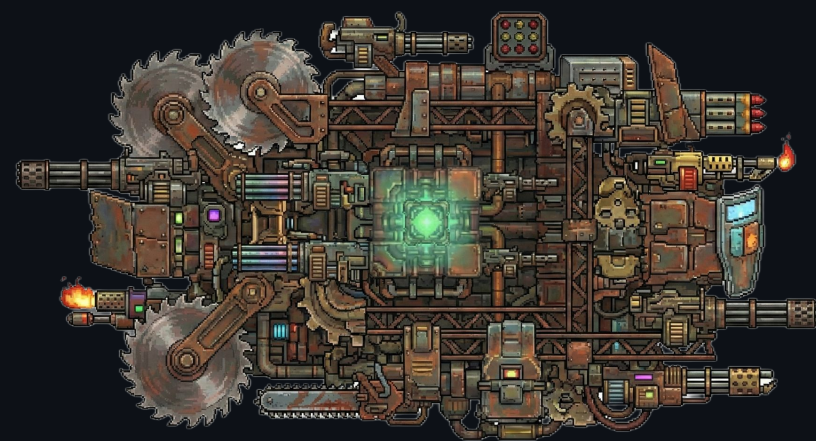
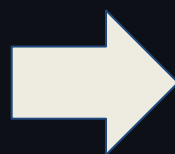
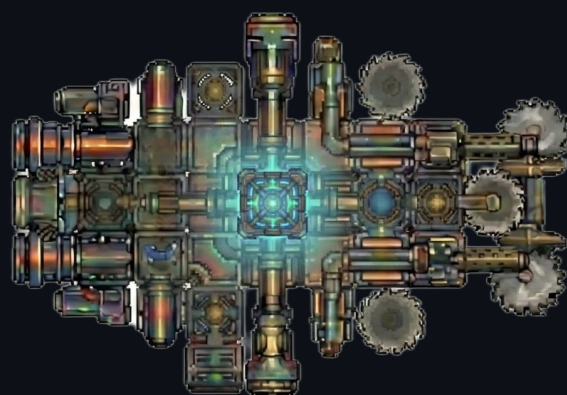
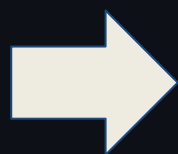
ドラッグアンド
ドロップで配置

タップで回転



ビルド画面

進化し続ける



02. 制作意图

なぜ本作を作ろうと思ったのか？

定着率

- 組み合わせが無数にあり、新しい発見が尽きない



パズル

爽快感

- 操作は単純なのに、沢山の弾幕や敵がいて激しい



シューティング

ベンチマーク

「ダダサバイバー」



良いところ

- ❑ 大量のゾンビを一掃する爽快感
- ❑ ルールが単純で気軽に始められる



カジュアル向け

ベンチマーク

「ダダサバイバー」

改善点

- ❑ 運要素が強くプレイヤーの介入余地が少ない
- ❑ 単調なゲームループ

➡ 飽きやすい



こだわりと新規性

こだわり

パズルとシューティングの融合



プレイヤーの創意工夫が結果に現れ、
奥行きが生まれる。

新規性

「ダダサバイバー」は手軽で爽快感がある
が、最強が固定化されている



単に強化されていくだけではなく、
配置の工夫が求められる

第三者を惹きつける要素



激しい戦闘画面

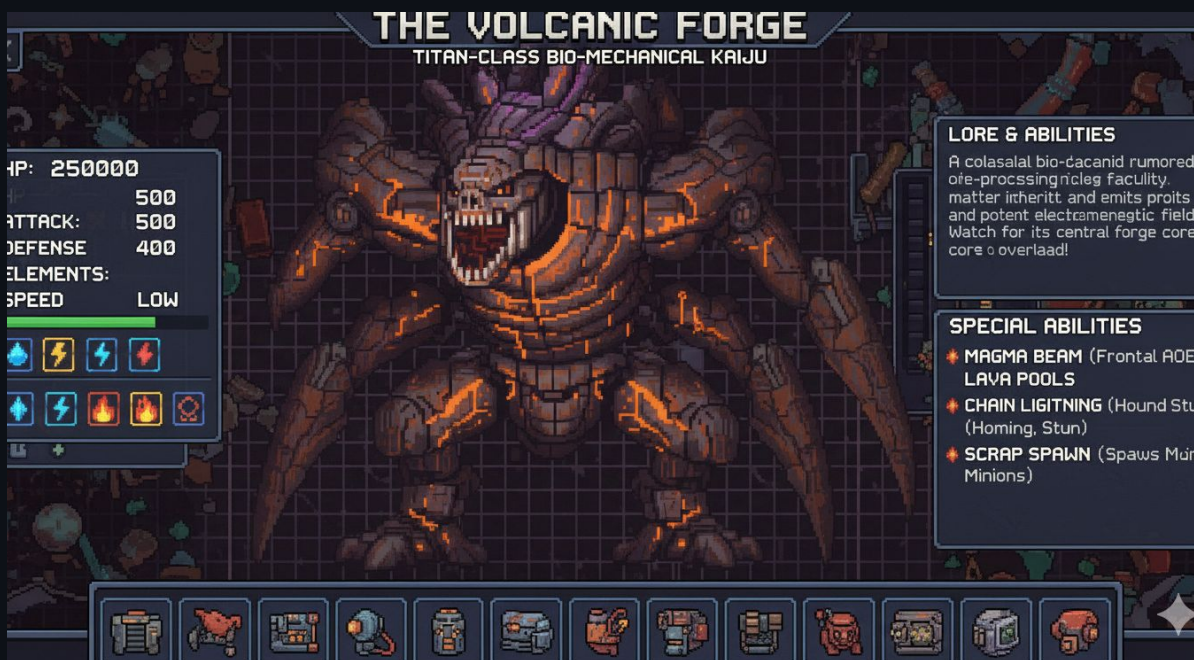


美しいビルド画面

03. 追加要素

ボス

巨大怪獣・巨大宇宙船



- ❑ 数フェーズに一度出現
- ❑ 超巨大・超体力・超攻撃力
- ❑ さまざまなバリエーション
- ❑ ボスによって異なる弱点属性や能力
- ❑ 倒すと土台パーツをドロップ
- ❑ 土台パーツで装備できるマスを拡張

育成



- ❑ 乗組員となるキャラを育成
- ❑ ガチャ(課金)でキャラやスキンを獲得
- ❑ キャラごとに固有の能力(機体修復・攻撃、防御、移動などの能力強化)
- ❑ ミッションで得られる経験値でスキルツリーを強化

コレクション



- ❑ 最強の自機をコレクション
- ❑ 他のプレイヤーと共有できる
- ❑ 敵キャラ(ボス・モブ)も図鑑に登録
- ❑ 未遭遇のキャラは(?)と表示

QUESTIONS?

ご清聴ありがとうございました

松島陽也