



企画者:野本風雅
2026年1月

ジャンル:バトルロワイアル/シューティング
プラットホーム:PC/PlayStation/Xbox
ターゲット:バトルロワイアル、シューティングが好きな人

コンセプト

宇宙空間で繰り広げられるチーム制バトルロワイヤル！

チーム戦+進化システム+立体的な戦闘が魅力のSFアクション

ゲーム概要

本作は、宇宙戦闘機を操縦し、3人1組で協力して戦う
チーム制バトルロワイヤルゲームである。

プレイヤーは高機動の機体を操作し、
敵プレイヤーやNPCを撃破して経験値を獲得します。

戦闘中にダメージを与えることで武装やスキルが進化し、
戦況に応じて戦い方を変化させられます。

最終的に、エリア縮小によって生まれる乱戦を生き抜き、
最後のチームとして生存することが勝利条件となります。



画面イメージ



【プレイ状況】

3人部隊で宇宙空間を探索し、NPCや敵部隊と交戦しながら最後まで生存を目指す場面。

【UI説明】

1.ミニマップ

敵プレイヤーやNPC出現エリアを表示し、リスクの低い戦闘で装備を整えるか、対人戦を仕掛けるかの判断材料として機能する。

2.機体ステータス(耐久値・進化ダメージ)

機体の耐久値と進化用ダメージ量を数値で表示し、現在の生存状態を直感的に把握できる。

3.武装・スキル

現在装備している武装やスキルをアイコン表示し、使用状況や進化段階を一目で確認できるUI。

ゲームサイクル



ゲームの魅力

【コア体験】

戦うほど機体が進化していく、成長型バトルロワイヤル。

【独自性・強み】

NPCとの戦闘でも強化が可能なため、
対人戦が苦手なプレイヤーでも段階的に参戦できる設計。

【プレイヤ一体験】

強化と生存が直結し、状況に応じて攻撃的な判断を選択する緊張感が生まれる。