

AREA CRUSADE



エリアクルセイド

ジャンル：サバイバルFPS

プラットフォーム：steam, PS5

ターゲット：高校生～

マルチでプレイしたい人など

プレイ人数：10人(オンライン5vs5)

コンセプト

サバイバル

×

戦略

ただのFPSじゃない!?
自分以外もうまく使って
チームを勝利に導け!



◀ ストラテジーゲームのように
相手の陣地を占領して
勝利するのが最終目的

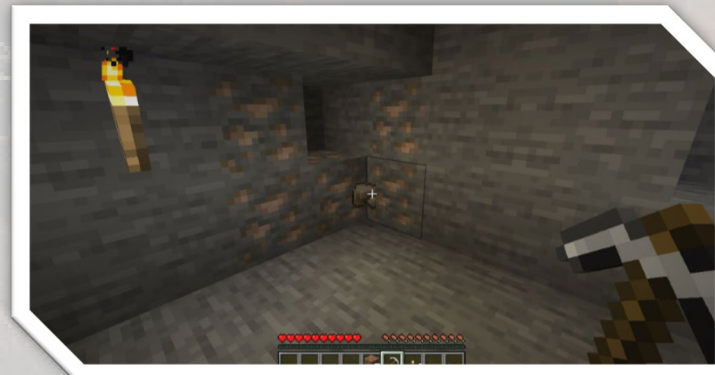
▶ プレイヤーは1人称視点で
ゲームを進めていく



▲ マップにいるNPCを奴隷にして
軍隊を作ることができる

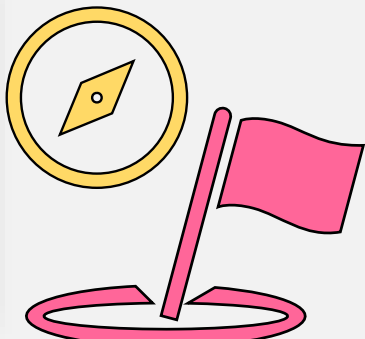


▲ 「最初にどう拠点を作るか」「資材をどれだけ効率的に集められるか」など
戦況への影響や結果のカギはプレイヤーが握っている



ゲームの流れ

①マップから拠点の位置を決定



▲場所は自由選べる

②資材、奴隷集めをして戦力を強化



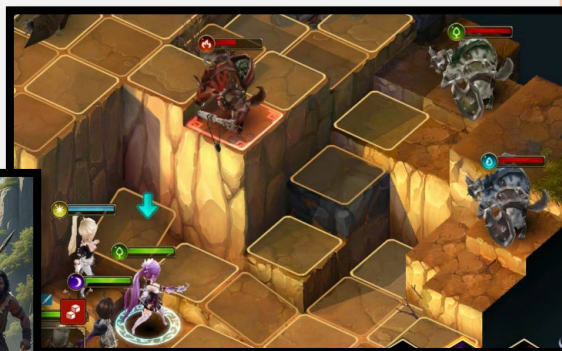
バイオームごとに

- ・採れる資材
- ・原住民のステータス

が変わる

得意な戦略に応じて
拠点設置場所を選ぼう

③地形や軍備を活用して敵陣地へ



▲高低差のある地形

奴隷の
使い方は様々

薬師や斥候
大砲部隊を結成

自由に
編制可能!!

④相手の拠点を占領すれば勝利!



◀邪魔者は全員
倒してしまおう

▶トラップに
注意しながら制圧



勝利

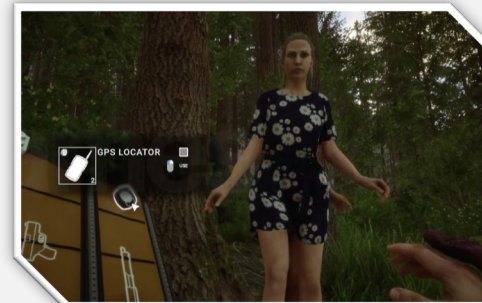
他要素

安全な場所など**無い**！



ゲームが始まると相手チーム以外に原住民や野生動物も襲撃してくる。それらから拠点を守るために修理・改築したり、罠を設置したりしよう。

人と見るか道具と見るか



原住民などのNPCを奴隷にするときにやり方によっては反抗したり、命令を聞かなかつたりすることがある。十分に懐柔しないまま訓練させたり、供給を止めたりすると敵が増える可能性もある。逆に環境を整えたりすると資材の生産速度が上昇したりすることがある。

根拠・販売

企画根拠：

最近のゲームではサバイバルPvEや1人称視点PvP(Raftや7DTD, CODシリーズなど)が流行っている傾向があると思われる。そこにストラテジーにある「占領」や「拠点制圧」などの要素があるといろんな層を取り込めるのではないかと感じたため。

販売形態：steam・PS5

販売価格：

案1…¥4,000～

案2…本体無料、ゲーム内の制作物やプレイヤーアバターのスキンに課金

例) 武器…¥650 アバター…¥1,300

買い切りにする場合、相手チーム無し(サバイバルのみ)のモードやストーリーモードの追加などが必要になってくると考えられる。

逆に課金メインにする場合は回転率が高くなるように、制作時間を短くしたりフェーズでわけたり1度の試合時間を短くする工夫が必要になると考えられる。また、他のゲームのようにスキンが獲得できる月パスのようなものがあると手が出しやすくなると思われる。



▲通常スキン例



▲購入専用中世風スキン