



ローグライクカードゲーム

SPACE SLIDER

著者: 亀山健志

対象筐体: PC

制作
銀河運送理事会

G.S.BoD

ゲーム内容について

あなたは銀河開拓理事会のメンバー。

運送を統括する「理事会役員」として、
あなたは惑星間の運輸を管理し、
運営を行い、交易を通じて人類の
宇宙での発展に貢献する。

ある時は未開の惑星に事業を展開。
更に惑星間の資源同士を貿易でつないでゆく。
航路の開発、タスクの消化等で取得できる

名声(=スコア)のハイスコアを競う。



2

分流ステーション

惑星収穫

円の探針

鍛冶製造

スライム

ゲーム画面について

成立 1/2
増産 1/2

経過ターン。35ターン経過で終了。

顧客満足度。低いと市民が暴動を起こす。

13/35
69%
OFF

進捗。これを達成することでカードを手入手できる。

マナ(行動回数)。使用するカードのコストとスライダー敷設で消費する。

2/4
0/5 デッキ枚数

小惑星収穫 高級製造 プルアップグレード

手札。スライダーの敷設と、ここにあるアクションがプレイヤーの可能な行動。

ゲームシステムについて



先述の通り当ゲームは銀河を物流を通じて開拓していくゲーム。
開拓された惑星からは人材や資源、テクノロジー的な資産が生成される。
得られた資源は他の惑星の更なる発展に必要であり、
それらは惑星間をスペーススライダーを繋げるにより輸送できるようになる。
後に強化できるカードを使用することを出てスペーススライダーは一方通行で、
かつ他のスライダーの線と被る事は出来ない。
プレイヤーは後の事を考えながら開拓を繰り返し、
惑星間の物資交換や惑星の新規開拓を通じて得られるポイントから、
更に開拓を手助けするカードを入手していくサイクルを繰り返す。

カードについて

カードのプレイを通じて銀河開拓理事会は行動を起こす。
以下は基本的なカードタイプであり、それぞれ上位互換が存在する。



本来1コストを支払って行う、
惑星間スライダー作成を
0コストで行えるもの。
使いやすいが、上位互換や
使用可能マナの増加によって、
ずっと便利に使えるものではない。



未調査の星域を探索し、
惑星の有無を明らかにする。
狭い宙域では発展の規模も
程度が知れる。
さらなる発展のために
道の探索は不可欠。



惑星をテラフォーミングし、
人間を入植させる。
惑星は複数タイプが存在し、
他には鉱物資源に富む星や、
食料を作るに適した星がある。
周辺の惑星の需要を踏まえて
開拓をする必要がある。



制作期間、取得賞について

獲得賞

'22年度HAL東京

未来創造展**任天堂賞**受賞

制作期間

6ヵ月

チーム人数

10名

ゲームジャンル

ローグライクカードゲーム

担当箇所

コーディング(カードの挙動部分)

進捗管理

企画原案

