ソインクラッシュ

数字を砕け、コンボをつなげ！

素因数分解 × デッキ構築ローグライト







※画像類は生成AIを使用して作成しています。

目次

02…… ターゲット層
03…… コンセプト
04…… 世界観
05…… ゲーム概要
06…… マップ
07, 08… 戦闘システム
09…… コンボ

【制作者】



岩松　　斎藤

どちらも東北電子専門学校ゲームクリエイター科1年生

二人で共同して企画書を制作。制作開始は10月上旬から。
「ありきたりを、壊したい」をモットーに企画を作成した。

ターゲット層

メインターゲット

計算力と判断力を試したい20〜30代

暗算や素因数分解の得意さを活かしながら、数字操作とカード戦略の両方を楽しめる層。

サブターゲット

クイズ・知識系企画を行う動画投稿者 / 配信者

制限時間の中で最適解を探す過程が映えやすく、視聴者も一緒に考えて楽しめる。

設定根拠

RTA採用

『wallprime』

RTA in Japan Summer 2024採用。
計算ゲームが競技・視聴の対象に。

300万本

『Slay the Spire 2』

発売1週間で300万本販売。
デッキ構築型ローグライクの
高い人気。

270万人

QuizKnock YouTube

クイズ・知識系チャンネルの
登録者数。考える楽しさに
視聴需要。

『計算を楽しむゲーム』には、遊ぶ需要と観る需要の両方がある。

※数値は企画立案時点の公開情報をもとに記載

コンセプト

数字を分解して、戦うカードゲーム！

素因数分解という“計算”を、
カード戦略と組み合わせた、
新しいデッキ構築ローグライト。



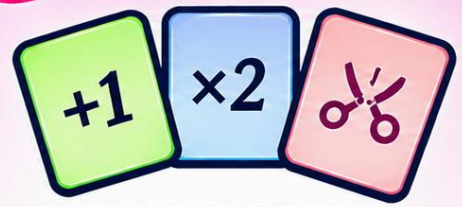
目指すゲーム体験

計算のひらめき



数字を素因数分解し、
その結果を**攻撃**につなげる。

カードの戦略性



カードで**数字を操作**し、
狙った因数をつくり出す。

ローグライトのやりごたえ



プレイごとに変化する構成で、
何度でも挑戦したくなる。

世界観

ゲームがハッキングされた!?

フルダイブ型ゲームを楽しんでいたプレイヤーたち。
しかし、何者かのハッキングによって、突如ゲームの世界に閉じ込められてしまう！
さらに、ゲームのシステムまで書き換えられ、**戦闘は数字を操作し、素因数分解で攻撃するものへと変貌！**

脱出するため、プレイヤーたちはアバターの姿で元凶に立ち向かう！
果たして、彼らは元凶を倒し無事に現実世界へ帰還できるのか……！？



キャラクター

ナグモ / 初期キャラクター

「あー……まじかよ……」

中身はごく普通の男性会社員。そろそろ誕生日を素直に喜べなくなってきた年齢。
ゲームを楽しんでいたところ、突然その世界に閉じ込められてしまった。

見た目とは裏腹に、中身はれっきとした成人男性。別に女装趣味というわけではない。
せっかくゲームで遊ぶなら、かわいいアバターを使いたかっただけだ。
もっと無難なアバターにしておけばよかったと、今は少し後悔している。

ゲーム概要

プレイ画面

SOLO PLAY



どんなゲーム？

数字を手札で操作し、因数で攻撃する
頭脳カードゲーム!!

時間内に数字をうまく操作し、
敵に大ダメージが与えられる数字へ
変更しよう!!

計算力と戦略が勝負のカギとなる
素因数ローグライト!!

プレイの流れ

戦う→強化する→次の戦闘へ！

01 数字を操作 → 02 素因数分解で攻撃 → 03 デッキを強化 → 04 強敵に挑戦

マップ

▸マップ

マスにそって自由に動けるマップが存在。
ボスを倒すと次のマップへ。

全部通ってから行くもよし、次々進むもよし。

4層あるマップを攻略し、ラスボスを倒せばゲームクリア!!



▸デッキ報酬

戦闘やイベントなどでカード報酬がもらえる!!

報酬は3枚あるうちから1枚を選んでデッキに追加できる。

自分のデッキをより強くして戦闘を有利にしていこう!!



戦闘システム

▸攻撃方法

①毎ターン開始時、デッキから8枚のカードを引く。
制限時間30秒で手札を消費してランダムに
選ばれた数字を操作する。

②制限時間を超えた、もしくはターン終了を押したら
攻撃開始!!稼いだ素因数が敵に向かって飛んでいく!!

素因数1つにつき10ダメージ、コンボによって
ダメージは指数関数的に増加する!!

コンボが続けば**爽快感MAX!!**

③敵の攻撃が飛んでくる!!防げてなかったらダメージ!!



毎ターン8枚の手札で数字を操作!!



コンボを稼いで大ダメージを出そう!!

繰り返し、デッキが0枚になったらシャッフルして引き直す。

自分のHPが0になったらゲームオーバー!!

戦闘システム

▸防御方法

自ターン攻撃時にあらかじめ敵が攻撃する方法が
表示されている。

**表示されている素因数を攻撃に使うことで敵の攻撃を
破壊することができる。**

ただ素因数を作るだけでない複雑さと、
攻撃に全振りするか防御するかの戦略性が生まれる。



攻撃予兆の素因数で攻撃を防ごう!!

▸スキルカード

キャラごとにそれぞれ異なるスキルカードが存在。

例えば、差が最も小さい二つの因数に分断することが
できるカードなど…

これによって、計算が難しすぎてつまらなくなることを防ぎ、
爽快感UP!!



戦闘を楽にする特別なスキルカード!!

コンボ

▸コンボ

1コンボするとダメージが1.5倍、
2コンボすると更に1.5倍…と増えていく。

コンボする条件はキャラによってそれぞれ。
例えばナグモは素因数の指数を参照してコンボする。

ナグモが72を作り出した場合、
$72 = 2^3 \times 3^2$
となり、2の指数で2コンボ、3の指数で1コンボ、
合計3コンボとなる。

…要は、ナグモが72を作れたら、**3コンボで67ダメージになる。**



コンボの条件はキャラによって異なる!!