


大項目	中項目	説明
キャラクター設定とイラスト		<p>【がらくた〜ず☆】は中小技術企業を応援しています。</p> <p>蒸気兵装【叢雲】 兵器</p> <p>衣料 木漏れ日と晴れ空のすとりー ファッション</p> <p>洗濯機 うずしおたえ 家電</p> <p>掃除機 ブラックホーラー 家電</p> <p>カメラ サテライトショット 家電</p> <p>スポーツカー メテオスカーレットGT 家電</p> <p>(世界観に符合したキャラクターの設定と、そのキャラクターデザインを記載、または別紙で添付してください。)</p>

高知県ソーシャルゲーム企画コンテスト 企画書

企画したゲームの内容について、項目ごとに分かりやすく記載してください。全項目とも必須です。書ききれない場合、概要を記入し、必要があれば別紙で対応してください。その場合、この応募票を含めて最多10ページまでとします。用紙サイズは、A4版限定とします。

大項目	中項目	説明
タイトル		
ジャンル		<p style="text-align: center;">ストレス発散 モノ造りシミュレーション</p> <p>(育成 カード バトル 恋愛 アクション シューティング など。「バトル系ロールプレイング」などと表現するの也可)</p>
想定するターゲット(企画動機)		<p style="text-align: center;">時間がない人、 細かい作業が嫌いな人、 気晴らししたい人、 でもゲームしたい人。</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center;"><p>※コミュニケーションツールとして利用してもらう。ゲームはいわば“話の肴”にしてもらえる程度</p></div>

大項目	中項目	説明
	世界観	<p>— 一時は、“機械世紀” — 機械の出現によって、 とにかく“モノ”が現れては消えていく超産業革命の時代— 一つの製品が世界を変える。 とにかくモノを造っては売って企業をデカくしよう！！！！</p> <p>(時代背景や環境設定について記載してください。)</p>
ゲーム概要と その魅力	概要	<p>イイ【製品】を造り出して、街のシェアを争奪せよ！！ ※爽快ミニゲームで☆</p> <p>(ゲーム内で達成しようとする目的などを記載し、どういったゲーム内容なのか、わかりやすく概要をまとめてください。 また、ゲームを拡大していく要素を記入してください。)</p> <p>※少なくとも半年くらいは遊べるボリューム(奥深さ)が必要です。</p> <p>発展構想 基本は、毎時のソーシャルイベントの多様化</p>
	ゲームの魅力	<p>① スカッ！！とする 爽快なミニゲーム！！</p> <p>② 時間をとらない！！</p> <p>☆ 普段味わえない感覚が ※クリックだけしてPを稼ぐのは面倒なだけ。 その先にある報酬を目指してやるにしても、 だからどうせならそれ自体も楽しめればよいと考えての本作</p> <p>☆ とにかく、時間がない人でも楽しめて、続けられる 大体のものはいつか飽きる。(アップデートしようが) それでも続けるのは「友達」が居るから。 そうであれば毎時のイベントの時に何かしらは刺激合えて価値を感じる事が出来る。 しかし、継続するのが負担に感じる様であれば止めてしまう。 だから、継続性＝軽快性で交流が続けられるゲームを。</p> <p>(ゲームの独自性や、ユーザーが面白いと感じ夢中になると思われる特徴などを記載してください。)</p>

要はミニゲームの“成果”で、色々遊ぶゲームです（笑）

※自分の企業を力くしていく感じの設定はありますが汗

日々の積み重ね

一日一回
爽快ミニゲーム
開発会議 製品ゲット!

影響

一日数回のログインボーナス

技術研究
or
マーケティング

仲間と
技術の交換!

発展!

ソーシャルイベント

造った製品と
稼いだお金で
爽快ミニゲーム
プレゼンテーション シェア奪取!

仲間と連携して、
シェアを入手していく!

やる事はこれだけ!

活躍!

とにかく爆発!
ミニゲーム

新入社員論破!
ミニゲーム

とにかく時間をとらない!!!

成果は、どれだけクリックしたか?という作業ではなく

“ミニゲーム”の結果で生まれる!!!

(だから時間をとらない!なおかつ知性を楽しませられる)

とにかく爽快!痛快!な感覚刺激のストレス発散ゲーム!

ゴミ吸い取りホーダイ!
ミニゲーム

限界スピード突破!
ミニゲーム

爽快ミニゲーム

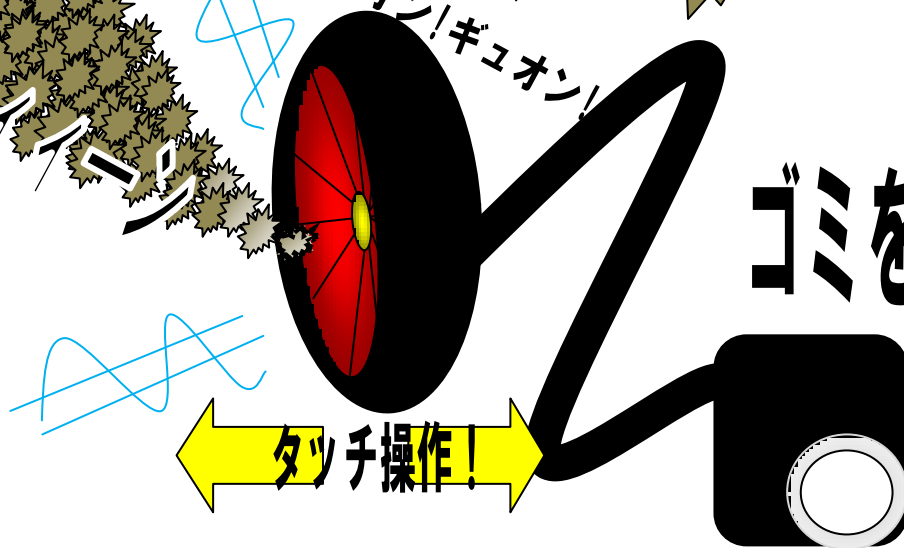
イメージ
例

「ストレスを発散する」
「日常生活の中ではなかなか体験できない感覚」
を得られるのが爽快ミニゲームである

ゴミ吸い取りホーダイ!

ギョイイイイイイイ

ギョオン!ギョオン!



ゴミを吸いまくるのみっ(笑)!

製品【掃除機】を使用
この製品のステータスが獲得Pに影響する。

※多少の、判断、思考、ゲーム性はありますW
吸っていいゴミ悪いゴミ、吸い方などの工夫が要るなどなど

自分の街

「都市」でのシェア獲得率によって
“繁栄”していく自分の街

全体イメージ図 (サイクル図)

製品ラインナップ

街の発展レベルによって、
【製品ラインナップ】による利益が変わる



【大都市圏】
(ソーシャル毎時イベント)
【シェア争奪戦】

(爽快ミニゲーム) 開発会議ゲーム

工場

製品
エンジニア 人財 ニーズカード
技術レベル

経済レベル!
経済力が上がり
「利益」が増える

ニーズ!
製品との利益相性

発展!

製品の能力と
お金で挑む!

(爽快ミニゲーム) プレゼンテーションゲーム各種

都市
帝都
レオグラード

文化レベル
シェア資源利権
10%

都市
富豪街
ヘフスタウン

文化レベル
シェア資源利権
70%

都市
大農村
カントリーパーク

文化レベル
シェア資源利権
25%

シェアの獲得分だけ
その都市の文化影響を受けて、
自分の街が発展!!

連携システム

- ☆両隣りの都市のシェアを、仲間がもっているとミニゲーム効果UP
- ☆課金アイテム「テレビCM」を使う事で、一定時間特定製品の効果が業務提携仲間全員UP などなど

大進撃戦!!【兵器】

例・国家間の戦争が勃発!!
機械軍団を率いて活躍しろ!!

文明開化キャンペーン【家電】

例・未開文明に新型商品を持ち込み、
生活力を向上させろ!!!

ソーシャル要素 毎時各種イベント 特典がもらえる

★造った製品を、様々な仕方で楽しむイベント!!
※【製品】のステータスが影響するのは同じで、
使い方がちがう! 毎イベント違う! (基本ループ制)

とにかく仲間との話のネタになる、連携、貢献ができるモノ!

秘境開拓大作戦!【重機】

例・群立する巨木、荒れ果てた塩地、闇の様な沼地、
最新機器でとにかく開墾しまくれ!!

大陸横断ラリーレース【車】

例・一番スゲー車はどれた!!??
自慢の車でラリー競争選手権!!

ソーシャル要素

- ☆仲間の街に【製品ラインナップ】!
(利益が得られる)
- ☆業務提携
(エンジニアを派遣し合える)
(技術やニーズカードの交換)
- ☆共闘実演販売
(シェア争奪戦で、製品を援助しあえる)

大項目	中項目	説明
	ソーシャル性	<p>①【互いの街に製品ラインナップ】(発展させた自分の街を互いに利用し合える)</p> <p>②【^{ノウハウトレード}業務提携】(育て上げたエンジニアの派遣技術やニーズの交換)</p> <p>③【シェア争奪戦連携】(仲間(提携企業)と“連携”していくことが出来る仕組み。)</p> <p>(仲間が必要となる、または仲間と連携したくなる要素(仕組み)について、その理由も含めて記載してください。)</p>
ゲーム要素	継続性	<p>過度なログイン仕様は必要なし!!!</p> <p>※負担になって、「辞めないと」と思い至らせてしまう要因。※生活リズムを崩させてしまう負担 「好きな時に、できる時に」が良い。</p> <p>継続性は、「手軽さ(時間をとらない、意識を圧迫しない)」によって このゲームのニーズは、「普通ならゲームなどしてる暇のない人」であり、この層にプレイしてもらう為に企画したのである。</p> <p>(毎日、または日に何回もログインしてゲームしたくなるような要素(仕組み)について、その理由も含めて記載してください。)</p>
	課金アイテムと課金ポイント	<p>①ミニゲームの効率・爽快感アップアイテム (課金する事で、効率よく、さらに気持ちよくプレイできる、それ自体が価値になるアイテム)</p> <p>②各種ソーシャルイベントにおける、仲間支援アイテム(仲間を助けて感謝され、自分の益にもなるアイテム)</p> <p>(課金アイテム(全てでなくても可)を記入してください。その課金アイテムを使用したい、または必要だと動機付けさせる要素(仕組み)について、その理由も含めて記載してください。)(ただ課金するのではなく、「うまく課金する」という戦略性が面白い様。ソーシャル性を満たすモノ。)</p>
	オリジナル性	<p>“爽やかなミニゲームで遊ぶ” という点</p> <p>(今までのゲームになかったゲームパターンやジャンル、アイテムなどの独自性のある特徴について、その理由も含めて記載してください。)</p>

大項目	中項目	説明
	<div data-bbox="174 220 609 376" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> ※モデルゲームがない為、 設計思想を書いておきます (笑) 失礼を致します。 </div>	<p style="text-align: center;">盛んなモバはいずれ衰えます。熱しきらず、冷めやらず で良いと 생각합니다。 ゲームが長く大きく育つには、新しい人が入らなければ駄目です。 重課金者はすぐ燃え尽きて引退してしまいます。 そういう雰囲気を見てとった新規参入者は始めからモチベーションが下がっていきます。 中間層(軽課金)者達が、ゲームで出来た仲間とのりくらりとでも“続けていてもらえば”人口は増えるばかりとなります。</p> <p style="text-align: center;">～人が多ければ自慢できる人も増える～</p> <p style="text-align: center;">「課金する価値のある場所」を作り上げることが第一で、それをせずに 小手先のマネタイズに走っても効果は出ないと 考えます。</p> <p style="text-align: center;">ゲームを盛り上げてくれるのも、全部中間層なのだ。</p>
その他		<p style="text-align: center;">500円くらいで充分です。 (それ以上使うとむしろ戦略性を楽しめません。 効率よく、課金するポイントを見極めて投入する楽しさ(攻略)が売りだからです。)</p> <p style="text-align: center;">※基本的にはいくらかも使いたくはないです</p> <p>あなたは、このゲームに月いくら使いたいと思いますか？ <u>500円</u> 円/月</p> <p>主なアイテム課金の内容を記載してください。</p>

参考事項として、以下にお答えください。

コンテストの主催者としては、募集要項に記載のとおり、入賞作品に選定された際、ゲーム開発に携わっていただくことは原則的には無しとしていますが、実際にゲームを開発するとした企業が開発への協力を要望した場合、

■ストーリーなどの企画に協力できる【 】できない【 】 ■イラストの制作に協力できる【 】できない【 】 ※いずれかに○を入れてください。