

DELIVERY SIMULATOR



企画者:野本風雅
2026年1月

ジャンル:デリバリーシミュレーション
プラットホーム:Switch/PC/PlayStation
ターゲット:シミュレーション好きな10~30代

コンセプト

配達から始まる、人生を駆け上がるデリバリーシミュレーター！

配達を通じて“仕事の面白さ”や“成長の喜び”を体験できるゲーム

ゲーム概要

プレイヤーが配達員となり、街の住民へ荷物を届けながら
街と自分自身を成長させていくシミュレーションゲーム である。

プレイヤーは天候・交通量・時間帯によって変化する
配達ルートを最適化し、効率の良い配送計画を立てる必要があります。

住民との関係が深まると特別な依頼やサポートが開放され、
街の発展に貢献することで新エリアが解放されていきます。

街の生活を支える達成感と、
業務を積み重ねて成長していく体験を提供する。



画面イメージ



【プレイ状況】

街中を移動しながら配達依頼をこなし、制限時間やルートを考えつつ評価向上を目指す場面。

【UI説明】

1.ミニマップ(ルート表示)

目的地までのルートや危険エリアを表示し、最短か、安全かを判断するための情報を得ることができる。

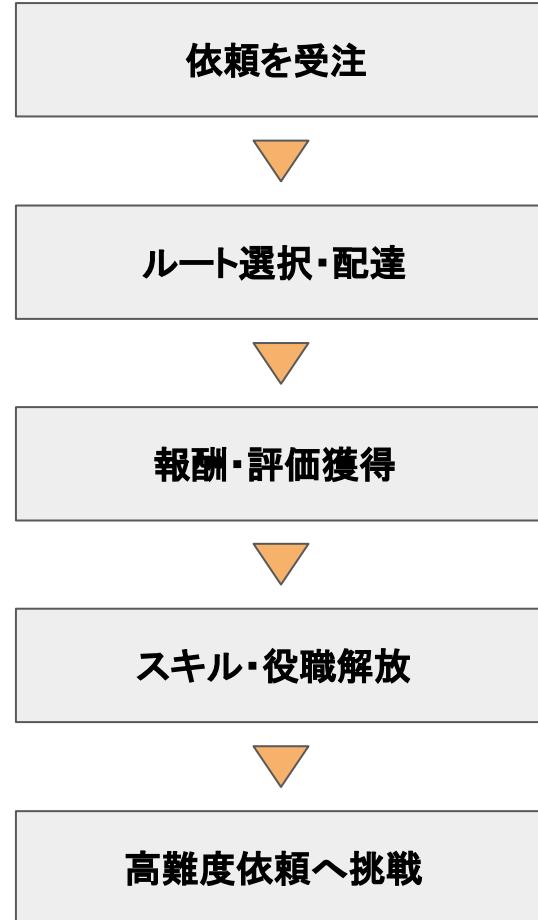
2.配達評価ゲージ(想定UI)

配達時間や正確さに応じて評価が変動する想定UIとし、成果が視覚的に確認できる。

3.スタミナ・速度(想定UI)

移動時の速度やアクションで消費されるスタミナを確認できる想定UI。

ゲームサイクル



ゲームの魅力

【コア体験】

ルート選択と時間管理を楽しむ、成り上がり型デリバリーゲーム。

【独自性・強み】

渋滞や距離、制限時間を考慮した配達判断により、移動そのものがゲーム性になる。

【プレイヤー体験】

効率的な配達が評価や役職に反映され、成長を実感できる。