企画書

* タイトル
* タイトル : ダストコレクションロワイヤル
* 対応機種 : PC
* ジャンル : アクションバトル
* プレイ人数 : 2人 ~ 4人
* ターゲット : 10代 ~ 20代
* 作成日 : 2018 / 3/ 10
* 企画意図(コンセプト)
* 概略説明

プレイヤー同士によるデータ争奪線。時間制限までに一番多くのデータを集めたものが勝利する。

* 特徴(1)

敵のデータを奪ったり、吸引力が上がったりなど多種多様なアイテムを使用

* 特徴(2)

一定時間ごとにイベントが発生し、一発逆転も可能

* 企画概要
* 概略説明

近未来の世界、ネットワークに大量のゴミデータが溢れかえっていた。政府はゴミデータを世界中のユーザー達に回収してもらうべく、ゴミデータを回収するゲームを配信し、集めたゴミデータには賞金がかけられた。

今では、世界規模で話題のゲームとなり、誰もがプレイするゲームになった。

* 人物

特になし。

* 画面イメージ
* 概略説明

集めたゴミデータの数 : Score 左下

アイテム : 左上

タイマー : 真ん中上

イベント : 右上

マップ : 右下

* 参考
* スタッフ概要
* 概略説明

ナギ

* 選定基準
* 選定基準
* 販売戦略
* 概略説明
* 売り1
* 売り2
* 販売戦略
* 展開
* ターゲット分析