**リアル経営シミュレーションゲーム企画**

・**プラットフォーム**

Android(iOS)

・**コンセプト**

リアルなコンビニ経営をシミュレート

・**ターゲット**

30代 (主に男性)

・**開発環境・言語**

3D、Unity、C#、スマホを横持ちで操作します

・**企画理由**

元々作りたかったジャンル

詳しく内情を知っている業界の方がリアルさを出せる

・**目的**

暇つぶし、Unityに慣れたい

・**期間**

とりあえず後期終了まで

・**最終目標**

配信したいなぁー

**目次**

・[そもそもリアルとは？(他ゲームとの差別化)](#リアルとは？)

・[ゲームルール](#ルール)

・[ゲームループ](#ループ)

・[人関係詳細](#人)

・[施設関係詳細](#施設)

・[その他詳細](#その他)

----------------------------------------------------------

**モバイルゲーム要素(時間あれば)**

・[ガチャ](#ガチャ)

----------------------------------------------------------

**おまけ**

・[時間あれば・・・。](#おまけ)

----------------------------------------------------------

**追加**

・[追加企画(2015\_11\_01追記)](#追加)

**☆そもそもリアルとは？(他ゲームとの差別化)**

**①クレーム**

従業員の接客・設備・品揃えが悪いと

お客さんからの評価は下がります。

結果的にクレームとなりお店の売り上げは下がるでしょう。

**②シフト**

経営者の仕事は物を売るだけでは有りません。

能力・体調・人件費・信頼関係・時間などを考慮し適切に

シフトを組まなければいけません

**③本部**

経営者と言っても最強の立場ではありません。

時には本部からの無謀な要求、ノルマなど

従わなくてはならない事もあるのです。

**④セール**

本部が仕入額や売価の減額分を負担し期間限定の

セールを行うこともあります。

適切に商品を入荷しましょう。

**⑤事件**

コンビニは事件の宝庫です。

強盗、万引き、詐欺色々あります。

防犯設備の強化、店員の教育、立地をしっかり考えましょう。

**⑥経費**

コンビニを経営するのもタダではありません。

人件費・光熱費・商品入荷・廃棄・雑費

意外とお金がかかるのです。(地味にゴミ袋とかね・・・。)

**⑦店員**

お客さんだって人間です。仲のいい店員やお気に入りの

かわいい女の子、イケメンが居れば

常連さんになってくれるでしょう。

**☆****ゲームルール**

(とりあえずどっちか一つ)

**①フリーモード**

予算無限

最初にイベント発生を自由にカスタマイズできる(仮)

店員も奴隷にできる

**②クエストモード**

月ごと、年ごとのクエスト(ノルマ)をクリアしながら

お店を発展させていく。

予算は開始時に選択できるようにする

・**クエストモード詳細**

月ごとに赤字(収入[所持金ではない])経営が連続で

一年間続くとゲームオーバー

それ以外は基本的に永遠にプレイ可能

店舗を増やすことも可能(最大3店)

ゲームオーバー時に

総売り上げ、総年数、総来店者

最高売り上げ数　表示

**☆****ゲームループ**

・**通常ループ**

土地決定(営業時間決定)

店長決定

店員・設備追加、配置、発注

・発注、指示、掃除などはオート設定

(ある程度の指示の元)可能

・指示とか設置、強化するときもゲームは動いています

ループ

仕事指示、清掃

ループ

店員教育・設備強化

・**特殊イベント**

店舗追加、改装

店内イベント(1周年とか忘年会とか)

決算

・**土地決定**

田舎・都会 ＋ 住宅地・観光地・ビジネス街・駅ナカ

地価、客数、治安、賃金、売れる商品などに違いが

駐車場の有無、土地(店舗)の大きさも決定する

・**店長決定**

複数の候補者の中から1人を選んで店長に指定します

・**店員追加、配置**

店員を募集します(張り紙、雑誌、ネット、知人、引き抜き)

能力にあった役割を与えましょう

・**設備追加、設置、発注**

予算内、敷地内に設置しましょう

お店の方向性、立地を考慮しましょう

客数にもっとも影響を与えます

・**仕事指示、清掃**

従業員に指示を与えましょう。無くても働きますが・・・。

設備のメンテナンス、清掃は定期的に行うのがよいでしょう

・**店員教育、設備強化**

人も増え、設備も整ったら質を上げましょう

売り上げや作業効率に影響が現れます

・**店舗追加、改装**

お金に余裕ができ、敷地に余裕が無いのならお店を

増やしましょう。

管理が大変になるのでどちらかの店舗は優秀な

店長に任せるのがいいかも。

自分で管理したいのなら改装がお勧め

しかし一定期間売り上げが無く

周辺の環境の変化、客層の変化などが起こる可能性が・・・。

・**店内イベント**

○周年記念、新人歓迎会、忘年会などを行いましょう

お金が掛かったり不参加の人の評価は下がりますが

参加者のやる気や評価は上がります

また「1週間での売り上げ1位に○○」など店内での

競争もやる気や評価につながります

・**決算**

月ごとに行います。当月の支出やノルマの達成状況

来月のノルマの提示を行います。ゲームは停止する。

一年ごとに上記とは別に一年間の状況の提示を行います

**✩****人関係詳細**

・**店員**

総合評価、性格、年齢(職業)、性別、経験、体力(体調)、

やる気、給与、対応力、早さ、正確、コミュ力、語学力、

視野、発注力、陳列力、信頼度、所持スキル、客評価

(道案内)、(機械対応)、(責任感)、(家の位置)、(学生)

総合評価：レベルのようなもの

性格：まじめ、大雑把、社交的、クール、優しいとか

年齢(職業)：年齢。夜勤可能とか時給に影響。学生。フリーター

性別：客層に変化。

経験：全ての能力に補正がかかる

体力：体力。低いと全ての能力に補正。長期的に休んだり。

やる気：低いと欠勤したり。。。高いと残業してくれたり

給与：人件費の計算とかに

対応力：低いとクレームや客評価の減少

早さ：移動やレジ、業務の速度

正確：低いとクレームでたりレジ誤差出たり

コミュ力：店員同士の信頼度、常連さん数に影響

語学力：対応できる客数に影響。立地によってはかなり大事。

視野：店内の異変に気づきやすい、レジに入りやすい

発注力：カテゴリーごとに評価が分かれている

陳列力：カテゴリーごとに評価が分かれている

(発注担当と合わせると相互的に能力が上がる)

信頼度：店に対する、従業員に対する信頼。全ての能力に補正

勤務年数などに影響

所持スキル：スキル

客評価：客からの評価。最終的に平均値が店の評価になる。

・**店長**

店員の能力＋統率力、編成力、分析力、各店員からの評価

統率力：店員全体の能力・やる気に影響

編成力：店員の適正を見抜く力や、自動発注時の制度に影響

分析力：複数店舗時に操作を任せた場合の情報の正確さ

評価：低いと離職率高い、店員のやる気低下。

**✩****施設関係詳細**

・**店**

土地代(家賃)、駐車場、面積、営業時間、トイレ

イートイン

・**商品**

重さ、ジャンル、原価、売価、廃棄期限、発注ロット数

ターゲット、付加ポイント、コンボ

・**棚**

許容量、設置費、維持費、耐久値、サイズ

・**機械**

レジスター、ATM、コピー機、フライヤー、ポット

総合サービス、電子レンジ、ホットプレート

・**サービス**

ポイントカード、メール便、宅急便、チケット、ゴミ箱

原則、設置にも撤去にも人員と時間は消費します。

また、全てレベルが存在するものだと思っておいてください。

・**店**

土地代：毎月支払う、店の場所、広さによって変わる

駐車場：有無。広さ。土地代。

面積：広さ。

営業時間：長いと人件費(深夜手当)、光熱費アップ

売上アップ。

トイレ：売上アップ。掃除の手間アップ

イートイン：売上アップ。柄悪い。掃除の手間アップ。

・**商品**

重さ：総重量が棚の許容量以内にする必要がある

ジャンル：対応する棚に入れる必要がある

原価：納品時の金額。発注時に手持ち金から引かれる。

売価：販売時の金額。売上時に手持ち金に加算される。

廃棄期限：廃棄があるもののみ。廃棄するまでの日にち

発注ロット数：発注時に入力した数字\*発注ロット数が納品。

ターゲット：発注時のヒントになる。主婦とか学生とか

付加ポイント：ポイントカード対応店のみ。

コンボ：隣接する商品ジャンルなどでボーナス発生

・**棚**

許容量：置ける総重量。

設置費：棚の値段。(+工事費)

維持費：電気代。水道代。

耐久値：基本的に壊れないが毎日極僅かに減少。

サイズ：設置するときの大きさ。

・**機械**

レジスター：クレジット、電子マネー、クオカードなど

レベルによって扱えるものが増加。

ATM：レベルによって。取扱金融機関。営業時間変化。

コピー機：レベルによってFAXやPDF印刷、写真など

フライヤー：カウンターフーズの質・量アップ

ポット：ポット。たまに水入れてあげてね

総合サービス：所謂、ロッピーとかファミポートとか。

電子レンジ：べんっとーあっためやすかぁー？とか

カウンターフーズで使用

ホットプレート：カウンターフーズで使用

・**サービス**

ポイントカード：レベルが上がれば認知度やサービス増加

メール便：特になし

宅急便：特になし

チケット：特になし

ゴミ箱：ゴミ袋を消費するが、掃除が楽になる。

このあたりは別途、エクセルにてデータを用意してますので。

✩**その他詳細**

ゲーム内時間：オート時、一日が10秒ぐらいで (仮)　変更可

治安：土地や時間帯、店内環境で変化。求人の数、離職率に影響

防犯：治安に対しての対策。従業員の信頼に関わる

コラボ：ほかの企業、有名人とのコラボ。売上アップ

宣伝：TVとかラジオとか雑誌での特集。お金かかる

セール：上手く発注して売上アップ

客ランク：一見さん、そこそこ、常連、行方不明など

店評価：設備や店員レベルなどお客さんからの評価

店レベル：売上や店員の質などお店全体の評価

カウンターフーズ：置くには専用の机(スペース)と棚が必要

人員募集：張り紙、ネット、知人紹介、引き抜き

給料システム：土地により最低賃金、平均賃金があり参考にしながら時給を設定する。歩合制とかもあり

ライバル店：お店の売上に変化。

イベント：停電とか。近くで工事してる。ライブがあるとか。

消耗品：ガゼット、箸、ゴミ袋とかいっぱい

天気：売上。売れるものの変化(傘とか)

情報：性別。年齢。その時の天気など。売上。などの情報

✩**ガチャ**

人員とか商品、棚、常連、イベント(不定期・定期)を

特殊なアイテム消費で追加できても面白そう

もちろん限定品とか期間限定とか用意して

まぁ実現は無理そう。

✩**時間あれば**

もっと細かい要素あるけど・・・。

これ以上はやりすぎだね。

・店ロゴ。制服エディットとかを

パワプロくんのマイチームエディット位の感じでやるのも面白い

・スタート時のチェーン店決定

詳細は「メモ(3).jpg」参照

一緒の階層にあるメモ類もチェックしといてください(見にくい)

✩**追加情報**

**(2015/10/30追加分)**

・**面接(一押しシステム)**

求人を出します→応募が来ます(1～10人)

→当然、基本的な情報しかないです

その情報の中から誰と面接するか決めます。

面接の人数は何人でも選択可能ですが

１人辺りゲーム内で30分消費し、その間はオートになる。

面接時間設定→実際に面接に来る時間もステータスで変化

面接開始→3回の質問と面接に来た時間でステータス予想

→条件と合わせてユーザーが採用するか判断。

・**店自体のストック数**

大量に発注してしまうと、在庫過多になります。

解決には「破棄」「売り場に出す」「ストック拡張」

「破棄」は商品消失

「売り場に出す」は適切な棚に空きがないと不可

「ストック拡張」は貴重なアイテム消費＆時間使用

・**カウンターフーズ**

カウンターフーズなどリアルタイムで増減するものは

最低数と最高数の設定が可能です。

「最低数」　その数以下になると商品を追加する。

「最高数」　その数になるように商品追加する。

例)最低3最高7の場合　2個以下になったら7個になるよ うに作ります。

しかし、忙しい時や店員レベルが低いと、設定通りになると は限りません。

しかも焦げたりして廃棄になることもあるよ。

それが嫌なら直接指示を与え、状況をしっかりと確認する

ことが必要です。

・**納品**

一日のうち5回、納品があります。

この時間は最低一人の店員はその作業に追われるので

レジを離れます。

・**その他変更点、修正点**

　・月一の決算時に次月のシフトを作成。

基本的には〇曜日の朝は△さんという形だが

「〇日は不可」などの場合は別途設定する必要がある。

　・週一で発注分野ごとに踏襲の発注数の指示を与える

例)月曜日「パン×30」「おにぎり×100」

　 火曜日「パン×40」「おにぎり×100」など

イベントや天気予報を元に設定する。

　・客AIについて(移動方法、買う商品)

買いたい物を全てのジャンルから重みを付ける

もちろん置いていない可能性もある。

買いたいものがある場合、入手後レジまで行く間に

重みが比較的高いものがあれば購入する可能性を持たす。

(パン買うと飲み物買いやすいとか、買う気なかったけど

買っちゃったを再現)

上記のAI思考により、関連性の高いものを近くに置くと

コンボ(ボーナス)の発生以外に純粋に売り上げが伸びる

買うものがなかった場合も同様で店を一通り回る時に

何かを買うことになるかもしれない。

雑誌に関しては「雑誌に向かう」と「買う」で二度判定を

行えば、立ち読み客感が出るね。

・**要相談、要検証**

セーブ数、セーブ方法(オート?タイミングは?)

Googleアカウントなどと紐付け可能か

※当然、スマートフォンという性質上

突然アプリを落とした場合、バックグラウンドでの場合

の処理、対応など考慮するべき点が多くあります。

**(2015/10/30追加分)**

・**チュートリアル**

実際に操作をさせながら説明をするタイプのチュートリア ルは実装せず。ヘルプ画面を作成する。

原則、どのタイミングでもヘルプの参照が出来るように。

・**辞職イベント**

バイトの人が辞めたいと言い出す。

(信頼度によるが7日～1か月前)

・引き止め(0日～2か月【一週間単位】)

・許可　の二択です。

引き止めの場合(確率で引き止め成功)

信頼度高→シフトin率低下で残留。

信頼度低→ヤル気、シフトin率低下。

許可の場合

信頼度高→置き土産(アイテムか全員の体力上昇など)

信頼度低→イベントなし。

以上。