

# ***ImagineCup* ゲーム企画**

制作日

2014/12/21

# コンセプト(仮)

グラフィックを使い、  
(国境&年齢) 関係なく遊べる

# ゲーム性

- \* ゲーム世界が成長する → ステージとなる木を成長
  - \* ユーザーがアクションをしたらリアルタイムでゲーム世界に反映
  - \* 3D空間を超主観空間に表現
  - \* 直感型操作でのゲーム反映
  - \* MMO(大人数参加型)
  - \* 突発的なイベントがある。
- 
- \* スタートからの手順が少ない

# キーワード

- \* 自然災害をみんなで協力解決！！
- \* ゲーム世界を成長

# フローチャート

1. 自キャラの絵を描いてもらう ← スタート
2. 描いた絵が世界に登場
3. 自然災害発生
4. 協力し解決(ここが重要)
5. 解決したユーザーは生命が尽きる
6. 地面に落ち木の養分となる
7. 木が成長
8. スタートに戻る

# ユーザーが描いてもらう絵について

- \* 自分のキャラクターを描いてもらう。
- \* こちらである程度のテンプレートを用意する。
  - \* 例) 人型、車型など
- \* アクションは、ユーザーがする(自動ではない)。
  - \* 例) 歩く、ジャンプなど
- \* アニメーションは決められている。

# ユーザーの目的(仮)

- \* みんなで木を成長させ、大きくする。
- \* ゲーム世界のCO2を減らす。
- \* 自然災害をユーザーみんなで解決する。

# 自然災害（発生災害）について

- \* 発生方法 → イベントとして発生。
- \* 発生する災害の種類。
  - \* 雷 → 枝に雷が落ち、火事発生。
  - \* 火事 → 枝、葉っぱが燃える。
  - \* 台風(大雨) → 葉っぱは、飛び、枝が折れる。
  - \* 地震 → 木自体が揺れる。葉っぱが落ちる。
  - \* 大雪 → 雪の重みで枝、葉っぱが落ちる。



# 協力解決について

- \* 雷 → 解決するものではない。
- \* 火事 → 消火活動をする。
- \* 台風 → (木と枝)&(枝と地面)に補強糸をする。
- \* 地震 → 木をみんなで支える。
- \* 大雪 → 雪かき。

## **二酸化炭素を増える条件**

自然災害が発生し、火事などの二酸化炭素が発生しそうな災害が起こると増える。

## **二酸化炭素を減らす方法**

木が成長し、大きくなると減らせる。

# 雰囲気について

- \* 四季を感じれるような世界にする。
  - \* 例) 春：桜、秋：紅葉
- \* 朝 昼 夜を感じれるように風景を変える。
- \* 過去に描いた絵は、星屑となり出てくる。

# 今後の予定について

\* 12/24(水)

- \* 大まかな企画書完成。

\* 12/25(木)

- \* 企画完全完成 学校に報告。

- \* 使用ツールを探し、学校に報告

- \* 仕様書作成スタート！

\* 12/26(金)

- \* 開発への打ち合わせ

- \* 使用ツールを説明

\* 12/27～ 冬休み

- \* 各自、開発への勉強

\* 1月中旬～ 開発スタート