

***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 → CO₂が雲を作り発生。
- * 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。

世界観

- * CO₂が雲を作り、自然災害発生へつながる。
- * 災害によって木が壊れていく。
- * ユーザーは、ゲーム世界を守るために活動をする。
- * 描いた絵の寿命は、雨等で汚れ薄くなる。
- * 薄くなると地面に落ち、木の養分になる。
- * 生き残るためには葉っぱが必要。
- * 葉っぱを守るため災害を止める(CO₂減らす)

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