

いばらきデジタルコンテンツ・ソフトウェア大賞 2020  
 <アプリ・ソフトウェア・IoT 部門 アプリ作品・ソフトウェア作品> 企画書

作品種類 (✓を入れてください)	<input type="checkbox"/> アプリ作品 <input checked="" type="checkbox"/> ソフトウェア作品
タイトル	4人寄れば生存の知恵
応募者・グループ名	チーム:おふとんぐらし
開発状況 (✓を入れてください)	<input type="checkbox"/> 開発済 <input checked="" type="checkbox"/> 開発中
公開状況 (✓を入れてください)	<input type="checkbox"/> 未公開 <input checked="" type="checkbox"/> 公開中
公開用URL (公開している場合)	<a href="https://unityroom.com/games/yoninyorebaseizonnnotie">https://unityroom.com/games/yoninyorebaseizonnnotie</a>
コンセプト	新型コロナウイルス感染症（COVID-19）の影響により外出自粛が求められるようになりました。しかし、人は外出し経済を回さなければ感染症以外の要因でも死んでしまいます。もちろん外出自粛を行うことは大切ですが、同時に経済を回すことも重要です。どちらか一方では感染症にかかってしまったり、お金や物資が枯渇してしまい人は死んでしまいます。本ゲームではゲーム内で現実世界の感染症と経済といったミクロ経済の再現を行い、経済と感染症対策のバランスの大変さを身をもって体験してもらうことを目的としています。物資が無くなってしまうと死んでしまうが、うかつに行動しても感染してしまう…。そんな感染症対策と経済の両立というジレンマを実際に疑似体験してみてください
内容	感染症が流行する前はとても平和な村で経済も安定して回っていた。しかし、感染症が村に蔓延した後、経済は停滞。物資は枯渇していく一方だった。 毎ターン物資が減ってしまうため、プレイヤー間で物資を売買しましょう。ただし、売買する際に、感染症にかかってしまうリスクが存在します。感染症が悪化したり、物資が無くなってしまうとゲームオーバーとなってしまいます。お金を使って感染対策をするかどうかや売値そのものもプレイヤーの自由です。 プレイヤー同士で協力してワクチンが届くまで生き残りましょう。
使用するデータ	
その他 (アピールポイント等)	この作品を作成するにあたり一番の問題となったのは、如何に感染症対策と経済の両立の難しさというのを再現するのかということでした。この問題を解決するために我々が始めに行ったことは簡単に循環するミクロ経済をゲーム内で再現することでした。その再現したミクロ経済に後天的に感染症を追加し、経済を回すのが難しくなるように調整しました。そうしたことで日常的に必要な部分と、感染症が蔓延したことによって必要になった部分の二つを両立させることが出来ました。

※コンセプト、内容、使用するデータ、その他（アピールポイント等）を記載するとともに、画面デザイン及び遷移図（スナップショット、イラスト等）などアプリの開発状況がわかる資料を添付してください。

※欄内に書ききれない場合は、適宜、別紙に記載のうえ添付してください。

※企画書及び資料は、A4サイズで作成のうえ、PDF、Word、Excel、Power Pointのいずれかの形式で保存してください。