

ベトラ (仮)

betraying 密告

目的

主題

- オンラインゲームの仕組みを理解する
- DBのトレンドであるNoSQLを活用

副題

- 副収入を得る
- 実績作り

INDEX

<u>目的</u>	1
<u>システム</u>	3
<u>ゲーム仕様</u>	4~
<u>収益想定</u>	9
<u>課題点</u>	10

システム

- unityでの開発
 - ゲームの特性上マルチ展開を考え、各プラットフォームへの対応が容易なため
- オンプレミス運用
 - MySQLやNoSQLを深く理解するため
→将来的にAWSへの移行を考える

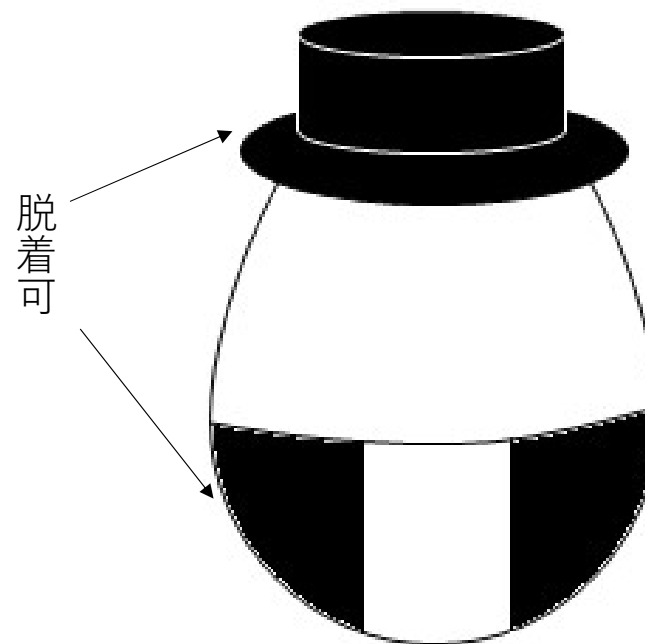
世界観

- 中世ヨーロッパ（第1次世界大戦期？）
- 産業スパイが横行



キャラクター

- 労働者
- 2頭身
- 性別無し
- 着せ替え可（帽子、服）



ゲーム仕様1/2

- 2人1組3チーム以上
- 一定時間ターミナルに触っていれば勝ち
- ターミナル稼働には相方に一定時間接触が必要
→ゲーム開始時には相方は不明（アイテムなどから推理）
- 敗北条件
 - スパイ行為が見つかる（ターミナル、相方への接触）

ゲーム仕様2/2

- お邪魔アイテムを購入可
 - (停電etc..)
 - アイテムはポイント交換
 - 作業によってポイント取得可能
- ポイント取得場所
 - 勤務先 (キャラが集まる場所)
 - マップ内に数か所ある店
- ユーザーのマップ移動を促すシステム
 - 下宿先と勤務先を一定時間で目的地として切り替える
 - 産業革命期の労働者の生活を表現



マップ

- 見下ろし視点
- キャラが1か所に集まる場所がある（作業部屋？）
- 寮みたいな場所が数か所ある（ベッドの設置）
- 何か所かにターミナルがある（公衆電話？）
- 店みたいな場所が数種類ある（中には入らない）



展開

- アバターの着せ替え（帽子、服）



現状課題

- 本質と異なる点で作業がストップしている
 - マップを仮作成していたが提供できる面白さを見出せない
 - 当初FPSのマップ理論を基に単純な3ルートマップを作製
⇒マップを移動してゲームに面白さを見出せず開発休止
 - 再現性の面白さに気づきマンチェスターの市街地を舞台に選択
⇒マップの複雑さが増し面白さを得たが縮尺が合っていない

