

2020年10月12日

Rampage

ジャンル: マッチパズル

プラットフォーム: スマートフォン

制作者: 峰島佑海、尾崎凌

コンセプト

(コロナウイルスを含めた)伝染病

+

パズル



ウイルスについて正しい情報を知る＆過去から学ぶ

ストーリー

とある研究所から、かつて猛威を振るった病原体が脱走。

地上は汚染され、生き残った人類は地下で暮らすこととなった。

時が経ち、地下の人類は地上奪還作戦を行う。

前線メンバーとして選ばれた君の任務は、病原体を駆除し、地上を奴らから取り戻すことである。

パズルシステム

- マッチパズル
(同じウイルス同士を繋げてサンプル採取)

- ・サンプルを連續で収集することで活動可能時間が伸びる
(一度に収集した数が少ないと活動エネルギーに変換するウイルスが足りず時間が減る)

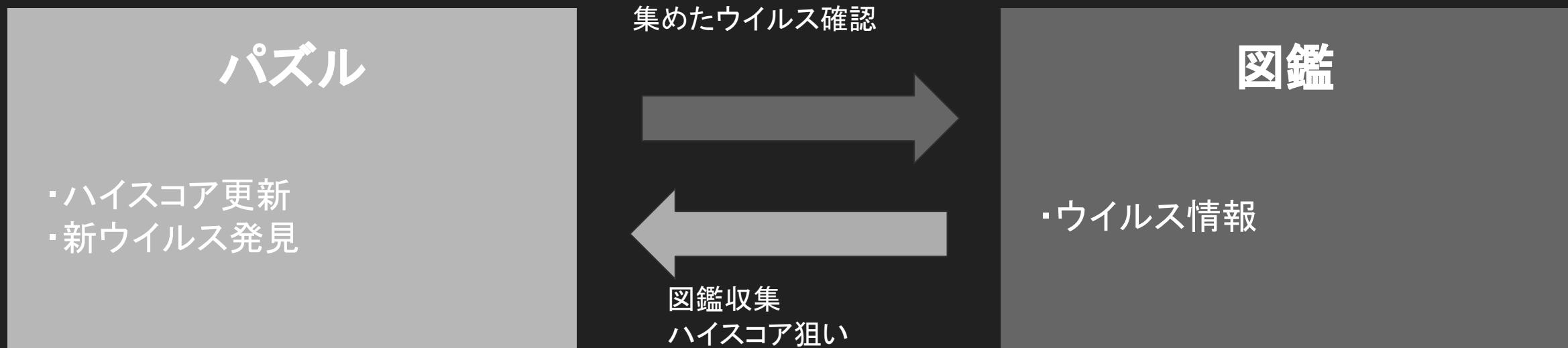


収集要素(図鑑)

- ・ウイルスの情報を簡単に解説
(図鑑の情報からウイルスを知ってもらい、興味を持ったら詳しく調べてもらう)



フローチャート



ペルソナ

名前:山井 翔(やまい かける)

年齢:19歳 性別:男

性格:自信家、流行に敏感、信じ込みやすい

- ・常に世の中で流行っていることを探っており、新しいことを見つけると、その真偽を深く考えず、すぐにSNSで発信する。
- ・情報が早いことや、フェイクニュース発信による炎上もあり、SNSでの知名度と発言力はそれなりに持っている。
- ・流行を探る一環として新しいゲームアプリを探しては遊んでいる。

カスタマージャーニーマップ

段階	認知、興味・関心	比較・検討	遊ぶ	評価・共有
ユーザー行動	<ul style="list-style-type: none">・SNSやサイトの口コミ・友人からの紹介を受ける・話題になっている理由やゲームの特徴を調べる	<ul style="list-style-type: none">・他のパズルゲームと比べる・このパズルで遊ぶかどうか考える	<ul style="list-style-type: none">・ゲームを遊ぶ・遊びながら難易度や機能はどうなのか考える	<ul style="list-style-type: none">・遊びやすさはどうだったか評価・感想を含めて情報を共有
ユーザー思考	<ul style="list-style-type: none">・このゲームが話題になっている理由はなんだろう・自分にも遊べるシステムだろうか	<ul style="list-style-type: none">・このパズルはウイルスがテーマなのか・ダウンロードして遊ぶべきだろうか	<ul style="list-style-type: none">・このくらいなら誰でも遊びやすそうだ・このシステムは面白いな	<ul style="list-style-type: none">・学びになったことを話題にしよう・遊びやすかったことも加えておこう
対策	<ul style="list-style-type: none">・ゲームの独自要素を売りに宣伝・プレイ動画を載せ、操作感と難易度イメージ	<ul style="list-style-type: none">・独自要素による宣伝でダウンロードを促す	<ul style="list-style-type: none">・事前に自分で遊んでみて、ある程度プレイヤーの反応を予測できるようにする	<ul style="list-style-type: none">・周囲の評価を把握・改善可能な意見があれば反映させる

スケジュール

	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月
世界観・システム構想							
ゲーム素材製作							
プログラム作成(パズル部分)							
プログラム作成(図鑑部分)							
デバッグ							