デジタルアーツ仙台ゲームクリエイター学科ゲーム企画シナリオコース提出課題

*ジャンル*

用

ゲーム

*機種*

*ゲームタイトル*

企画原案書

*氏名*

*作成年月日*

※全体的な注意事項

①企画書は相手に提案するために作成する書類です。

「～である。～だ。」という「である調」ではなく、「～です。～ます。」という「です・ます調」で書く方が好ましいとされています。企画書を書く場合は、「です・ます調」で書くようにしましょう。

②企画書は自分のアイデアを相手に伝えるために作成する書類です。

どんなに素晴らしいアイデアも、相手に伝わらなければ全く意味がありません。

特に企画書では、相手に解りやすく伝える努力や工夫をしなくてはいけません。

　どのような書き方、表現をすればより解りやすくなるか？　よくよく考えて企画書を書きましょう。

③誤字・脱字があると、読み手に悪い印象を与えます。誤字・脱字には注意しましょう。

商品概要

ジャンル：

※ただ「アクションゲーム」「ＲＰＧ」等と書くのではなく、どのようなアクションゲームなのか？　ＲＰＧなのか？

　テーマや世界観もわかるよう具体的に書いてください。（例：「脱走アクションゲーム」「巨大ロボットＲＰＧ」等）

対応機種：

※現在の国内ゲーム市場はスマートフォンが圧倒的なシェアを持っていますが、ゲーム内容によっては

「Playstation4」やPC（Windows）向けとして提案した方が適当な場合があります。考えて書いてください。

プレイ人数：

※プレイ人数が２人以上の場合は、協力プレイなのか、対戦プレイなのかも書いておくと解りやすいでしょう。

ターゲット層：

※男性（男子）向けか、女性（女子）向けか？　男女両方を狙える内容か？

　低年齢（小中学生）向けか、若者層、大人層向けか？　メインとなるターゲット層を書いてください。

コンセプト（企画意図）

※このゲームで一番アピールしたい面白さ、魅力を１～２行程度で伝えるのがコンセプト（企画意図）です。

　短い言葉でこのゲーム独特の面白さ、このゲームの魅力を明確に、はっきりと、解りやすく伝えてください。

*コンセプト（企画意図）*

ゲーム概要

※どんなゲームなのか簡単に説明するのがゲーム概要です。

（プレイヤーは何をするのか？　ゲームの目的は何か？　クリア条件／ゲーム・オーバー条件は？　等）

*ゲーム概要*

セールスポイント

※このゲームの特徴になる部分、アピールできる部分、もしくは新しい部分について３項目挙げてください。

（例：①システム、ルールについて　②グラフィックについて　③世界観、ストーリーについて、等）

**Point①：**

*見出し*

*内容説明（３行程度）*

**Point②：**

*見出し*

*内容説明（３行程度）*

**Point③：**

*見出し*

*内容説明（３行程度）*

ゲームの流れ（フローチャート）

※タイトル画面からエンディング画面までの全ての画面、モード、パートをフローチャートで説明してください。

（フローチャートの書き方は、自分で調べるか、もしくは担当の先生から指導を受けてください）

*フローチャート*

画面イメージ

※メイン画面の画面構成（視点やレイアウト）やコンソール（得点やライフゲージなどの情報を表示する部分）を

イラストや図で説明してください。（Microsoft Word等PC上での作成を推奨しますが、手描きでも構いません）

※画面内に存在する各オブジェクト（物体）およびコンソールについて、矢印を引いて名称を説明してください。

*画面名*

*画面名*

※ＲＰＧの戦闘画面など

メイン画面以外にも重要な

画面がある場合は、左の欄

に描いて説明してください。

世界観・ストーリー概要

※ストーリー、バックストーリーなどを明記してください。（解りやすく、なおかつ短くまとめてください）

※世界観についても簡単に説明してください。（時代、場所、現実世界とは異なる設定などについて）

以上