

デジタルアーツ仙台ゲームクリエイター学科ゲームプロデュースコース提出課題

| | | | |
|----|---|------|-----|
| 機種 | 用 | ジャンル | ゲーム |
|----|---|------|-----|

| |
|---------|
| ゲームタイトル |
|---------|

企画原案書

| |
|-------|
| 作成年月日 |
|-------|

| |
|----|
| 氏名 |
|----|

全体的な注意事項

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。

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いてはいけません。

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。

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「PlayStation2」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
「GAMECUBE」やPC(Windows)向けとして提案した方が適切な場合があります。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: システム、ルールについて グラフィックについて 世界観、ストーリーについて、等)

Point :

見出し

内容説明(3行程度)

Point :

見出し

内容説明(3行程度)

Point :

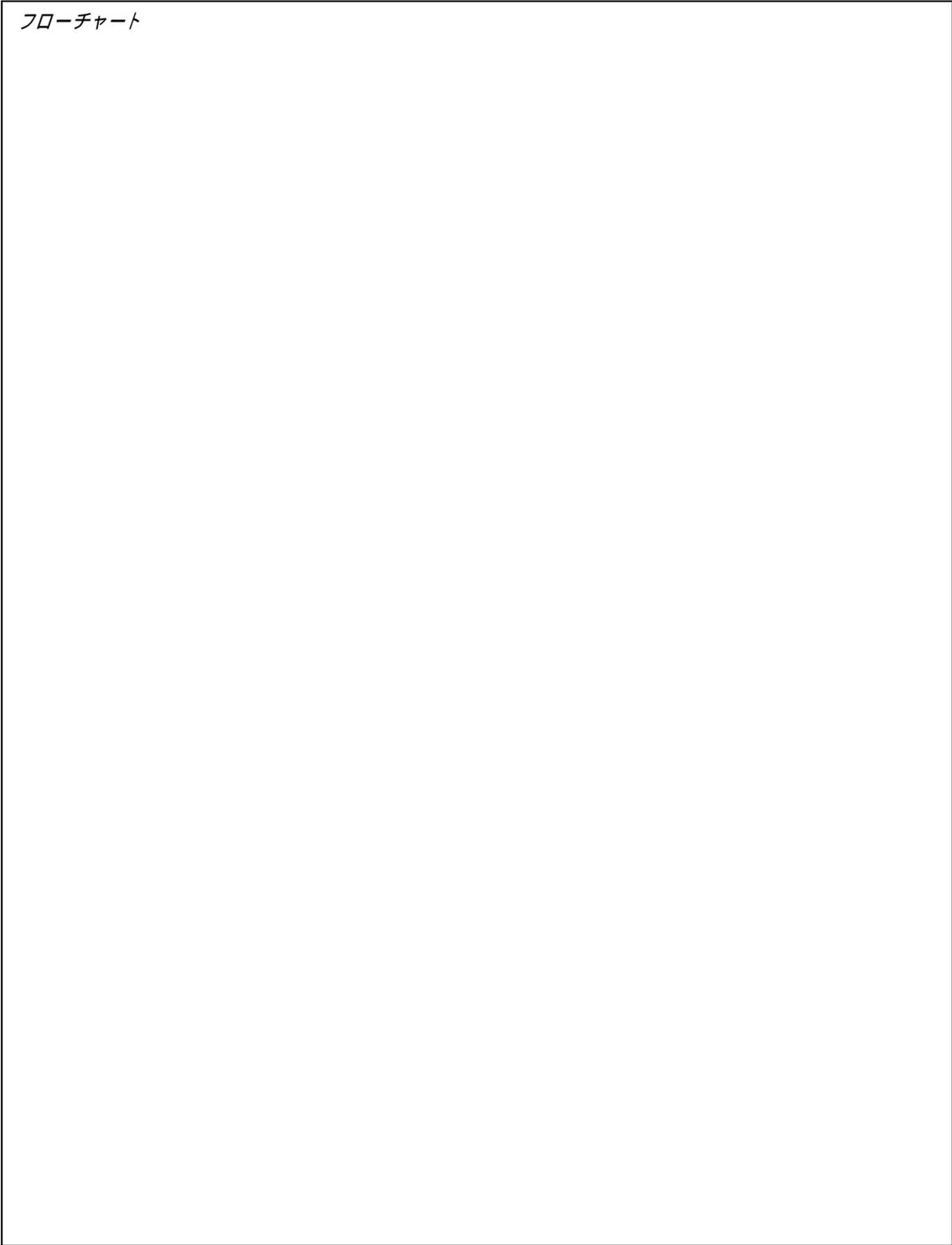
見出し

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)

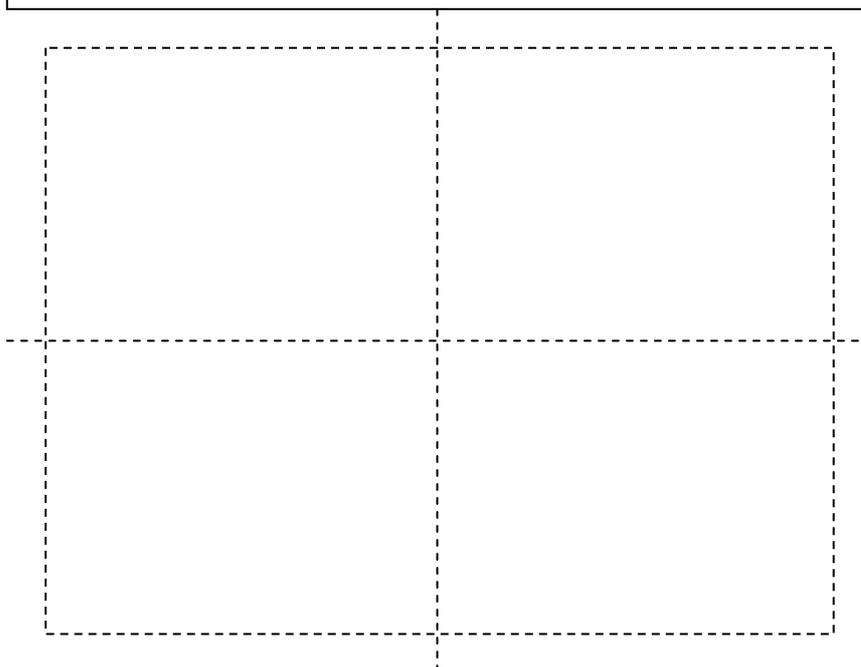
フローチャート



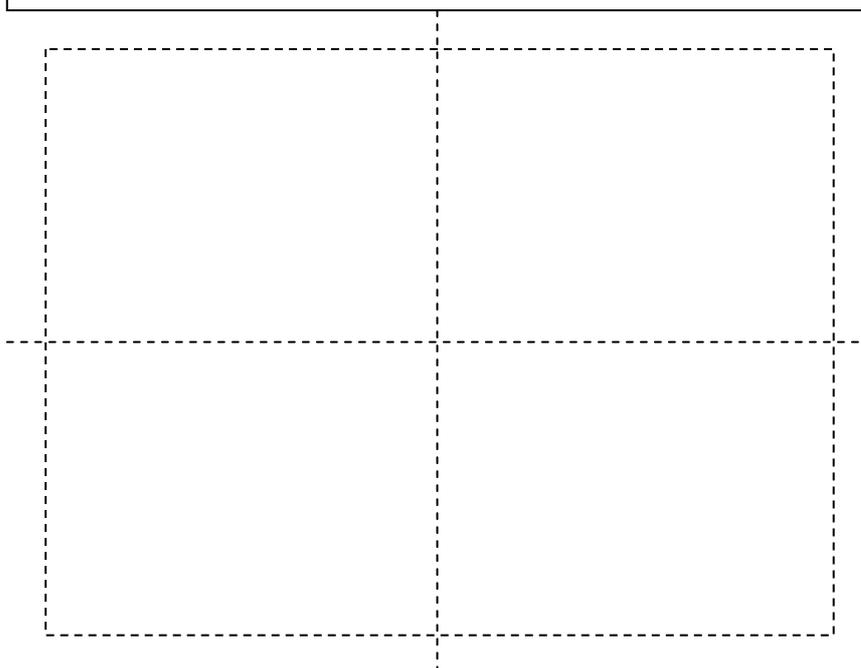
画面イメージ

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)

以上