

Tierheim(仮)

-企画書-

ターゲット：20代～40代

製作者：でゅくし

製作日時：2021年08月01日




1. コンセプト

保護犬施設経営シミュレーション


×

経営難のシリアス感

1 保護犬引取り



(例1)
犬種：チワワ
年齢：1歳3ヶ月
大きさ：24
忠誠心：45
その他：吠え癖あり



(例2)
犬種：雑種(大型)
年齢：2歳6ヶ月
大きさ：54
忠誠心：84
その他：なし

※各パラメータを乱数で生成

2 クエスト受領

(例1)愛玩犬
犬種：不問
年齢：不問
大きさ：60以下
忠誠心：50以上
その他：吠え癖なし

名声：+5
寄付金：+500

(例2)警察犬
犬種：大型犬
年齢：3歳以下
大きさ：60以上
忠誠心：80以上
その他：なし

名声：+30
寄付金：+5,000

※各条件を乱数で生成

3 育成、譲渡

忠誠心不足と**吠え癖**が問題であるため、**躰**によって育成し、条件に沿った所で譲渡。

大きさ不足が問題であるため、**食事**によって育成し、条件に沿った所で譲渡。ただし、年齢制限が近いいため、良い餌を仕入れて急ぎ育成。

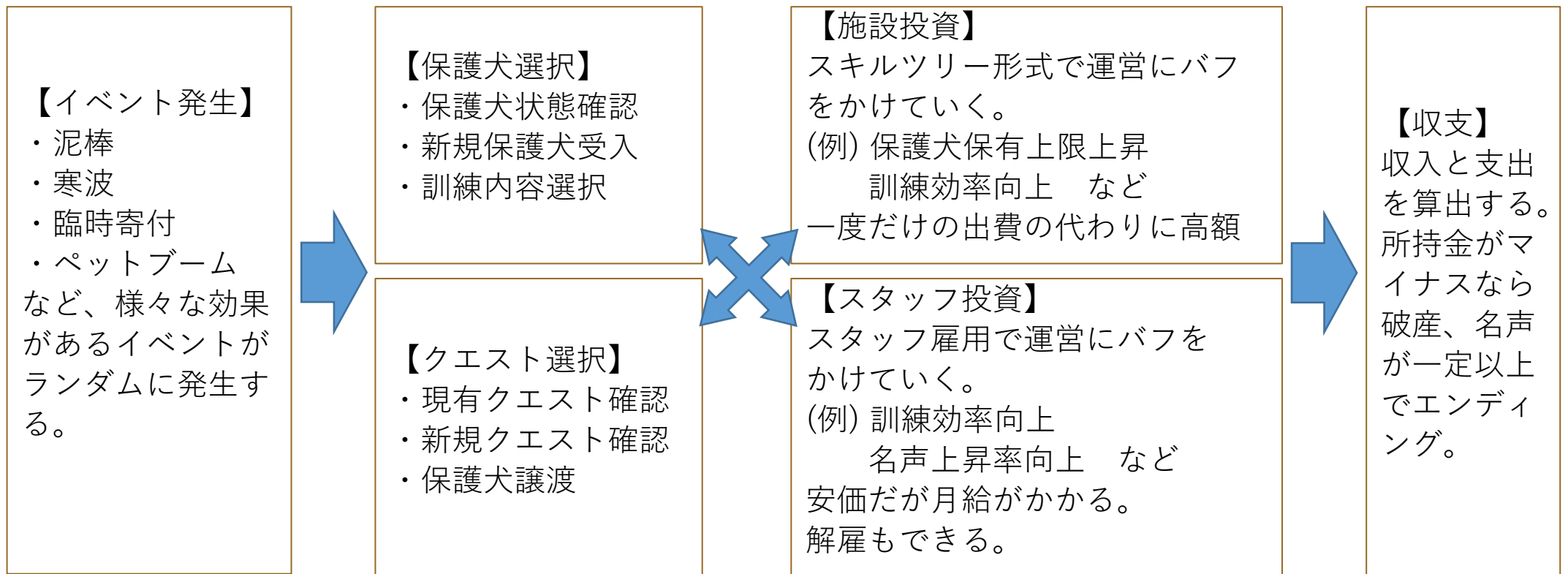
名声、運営資金を獲得

2. ゲーム概要

目標は施設の「名声」を高めること。

ただし、維持費やハプニングにより資金繰りがシビアであり、破産をしないように工夫する。

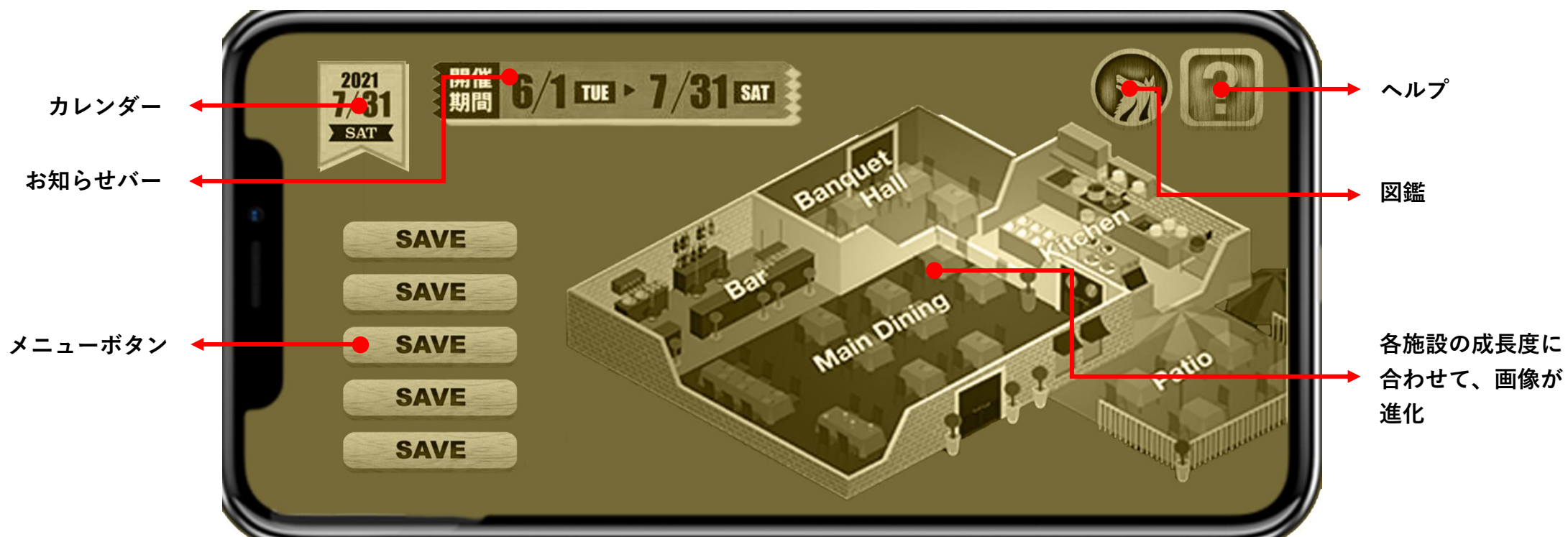
～1ターン（1ヶ月）の流れ～



3. ゲーム画面（イメージ）

全体的にセピア調とし、シリアス・シビアな雰囲気を作り上げる。

<ホーム画面>



4. マネタイズ概要

既存ゲームとの差別化を図り、競合ゲームを減らす

+

それでも目を引くことができる特色を持たせる

【差別化】

ジャンル：経営シミュレーション（競合の多いアクションやRPGを避ける）

ゲーム内容：シビアな保護犬施設運営（既存の経営シミュはカジュアルゲームが大半）

【特色】

犬好き：犬好きの層を狙う。

ゲーム性：ハイパーカジュアル系ゲームでも、ソーシャルゲームでも無い層を狙う。

ビジュアル：単色系にすることでビジュアル面も特徴付ける。

特徴的なゲームにできれば、広告も載りやすくなると考えられる。

記事を自ら作成し、大手インディーズゲーム情報サイト等へ掲載を依頼する。

5. 本ゲーム企画の経緯

「外注でゲームを作り、売上で製作を繋いでいきたい」

①低コスト化

「ネットワーク接続無し、3D無し、アクション無し」を前提に企画。

②目的は次回作製作費の確保

コアな層を狙うことで、大ヒットは狙わず、競合ゲームの回避を狙う。

【展開ハード：iOS、GooglePlay、(Steam)】

【ローカライズ：日本語、(英語、中国語)】

①ゲーム本体価格 120円

②犬種10種類追加パック 120円×2種

目標DL数：5万DL

コアターゲット

経営シミュ
プレイヤー

シリアス
ゲーム
好き

犬好き

