

47.眠るな！サボるな！telework

■ 作品概要

- 使用ツールはUnity（exeファイルをzipでかためてあります）
- 簡単に言うと...
テレワークをしている社員たちを監視している社長が、パソコン画面の前で寝ている社員やサボっている社員を注意して、時間内にすべての仕事を終わらせるゲーム
- 音声認識を使用したゲームです。

■ 開発体制

- ディレクター兼イラスト ...1人
- メインプログラマ ...1人
- 開発期間は約3か月





47.眠るな！サボるな！telework

■作品解説

○ターゲット

- ・テレワークを経験したことがある人
- ・コロナで家にこもりがちになり人と話すことが減り、ストレスが溜まっている人
- ・テレワークでサボった経験のある人

○このゲームの気持ちのいい瞬間

- ・次々とサボる社員たちを、連続でわたわたしながら叱っている瞬間





47.眠るな！サボるな！ telework

■工夫点

- ・ログインするようなアニメーションや、会議をしているかのようなアニメ、インカメの使用によりオンライン会議のリアルっぽさの演出
- ・クリア後、タイトル画面からキャラクターの名前の変更が可能になっていますので、知り合いの名前をいれてみるのも面白いかと思います。

■今後の開発予定

- ・基本的には、いただいたフィードバックをもとに追加、修正していこうと考えています。
- ・余裕があれば...
三コマ漫画風のOPやクレジット画面などにイラストの追加



47.眠るな！サボるな！telework

■重点的にフィードバックをもらいたい点

- ・ゲーム自体のフィードバックはもちろんなのですが、企画自体のフィードバックもいただけると嬉しいです。（企画の論理性や狙いがあるのかなど）

■プレイにあたって

- ・windowsの音声認識機能を使用しているのでmacだと動かないかもしれません...
→デモプレイの動画も提出させていただきますので、
動かない場合、よろしければそちらを見ていただくと幸いです。
- ・どうしても認識しない場合PC設定で音声認識がオフになっていないか確認して
いただけるようお願いいたします。