

Management Life

億万長者を目指して

チーム名: ゲームサイトウ

作品タイトル「Management Life」



ターゲット

経営、ものづくりに興味がある人

プレイ人数

1人

ゲームの目的

自分でやりたいことをやりながら生きる 売り物を自分で素材を集め、つくり、完成したものを売ったりして自分の経営する店舗をよりよい環境に置き、目標金額を集める



ゲームクリア・勝利条件

経営を順調に進め、最終目標の土地で経営の店舗を建て、目標金額に達する

ゲームオーバー条件

経営に失敗し、所持金が0になる。
空腹が続く



開発進捗

50文字程度

備考・注意点

175文字程度



操作説明

※足りない場合は、ご自身で操作説明のページを追加してください。



スタッフリスト欄

※足りない場合は、ご自身でページを追加してください。

- ・齊藤直希
- ①プランナー

**以降のページに
企画書を追加してください**



Management *Life*

億万長者を目指して

目次

基本情報

コンセプト

概要

画面イメージ

詳細

セールスポイント

基本情報

ジャンル：経営RPG

プレイ人数：1人

対応機種：PC

ターゲット：経営やものづくりに興味がある人

コンセプト

集めて、作って、お店を経営！

ゲーム概要

素材を集めよう！

外に出て商品を作るための素材を集めに行く

物を作ろう！

素材をもとに商品をつくる！素材の品質、成功度で値段が変わる

商品売ってお店を経営！

作った商品は自分のお店で売りに出せる。良い土地で売るために

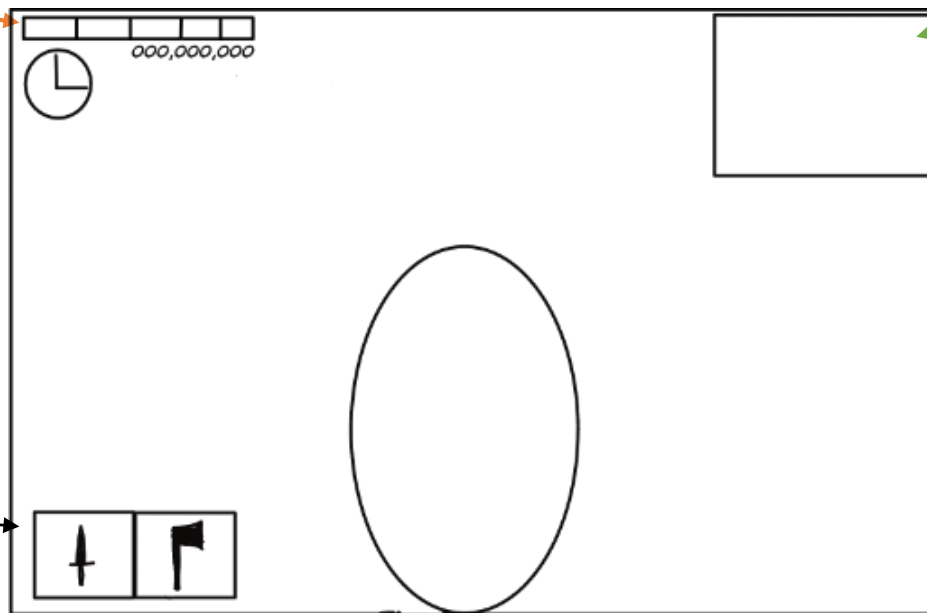
売りまくってお金を集める！

画面イメージ(冒険、素材集め) オープンワールド

所持金

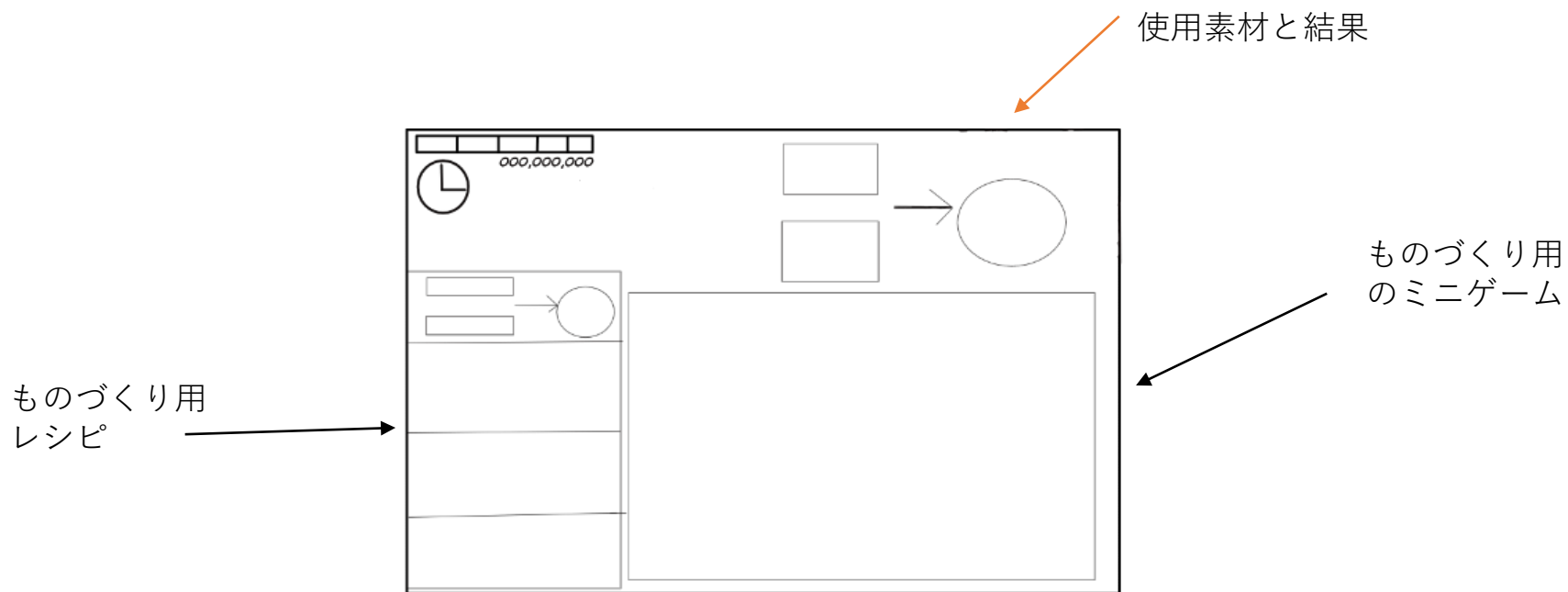
地図

手持ち
左、右



メニュー esc
W前 A左 D右 S後
スペース ジャンプ
マウス左アイテムを使う等
マウス右話しかける等
手持ち確認E

画面イメージ(ものづくり)



画面イメージ(経営)

000,000,000

今日の売上

信頼度

売る品	配置	
今日のおすすめ		
所持商品		
商品名	数	値段

ゲーム画面 (店の中)

売る品、配置などを決める

詳細

- ・ 伐採、狩りから商品作成、お店の経営などができる
- ・ 売れずに所持金がなくなるか、飢えるまで何も食べれなかったらゲームオーバー
- ・ 一番いい土地で、一番お店を大きくできたらゲームクリア
- ・ お店と家は同じ場所にあり、お店が大きくなったりすると家も豪華になる
- ・ 場所はお金をかけるとより売りやすい場所に移転できる
- ・ 信頼度があり、信頼されるほど経営で優遇されたりする

セールスポイント

- いろいろな方法で物を集める、物をつくる、売るという、やりたいがハードルが高い、そんな要素を詰め込みました。
- 日常でできる、することをゲームにいれることにより生きることの楽しさを改めて感じる。
- よりいい土地、よりよい建物を求めて経営を頑張るほど、欲しいものが早く手に入るのでモチベーションが落ちない