

学生が主役になる新感覚の教育ゲーム 「SCHOOL HORIZON」の企画書[簡易版]

- 目的・ターゲット
高校生や中学生に向けた教育ゲームを作る。特に勉強が苦手な学生を意識したものを作りたい。この教育ゲームは親にやらされるものではなく、学生自身が買いに行こうと思えるものでなくてはならない。また、大人でも楽しめる内容を意識したい。
- 背景
現状、半分以上の日本人学生は“勉強”に対して嫌悪感を抱いている。その要因として、度重なるテストでうまくいかず自信を失っていることや親・教師から強制されている傾向があることが挙げられる。また、教育とゲームを組み合わせたものがいくつか市場に出回っているがいずれも保護者を意識したものばかりで実際に遊ぶ、当事者である子どものことは考慮されていない。
- 企画内容
コンセプトは勉強していることすら感じさせない教育ゲーム。BGMや演出、戦略性、遊びやすさ、ストーリーなどを大切にする。クエストに使う問題は多くの大学や文部科学省との協力によって充実したものにしたい。
 - バトル時の戦闘方式
敵は問題を出して攻撃してくるのでそれを正解すれば反撃、間違えるとダメージを食らう。連続正解すればコンボが連なって攻撃倍率が上がる。こちらのターンでは勉強した用語などを呪文のように唱えることで攻撃することができる。なお用語は難しいものほど強い。同じ用語の連続使用は威力半減になる。
 - このゲーム特有のシステム
 - ・ 五教科属性システム
国語・数学・社会・理科・英語の五教科のステータスを自分の得意と好みに合わせて好きに上げることができる。5教科で進行することもできるが、どれかしらの教科に特化して進行することもできる。少数の教科特化はステータスを集中できる代わりに行ける適正クエストが減り、その分の点数を特化教科で補わなければならない。
 - ・ 記憶の白紙
ゲーム開始時に一枚の白紙が渡され、勉強やバトルを通して用語で埋めることができる。一度出現した用語もしばらく使わずに放置すると色褪せてなくなる。用語をすべて埋めることでストーリーに関する重要な情報が入手できる。
 - プレイスタイル及び提供ハード
プレイヤーが様々な方法で解答を出力することを予想してタッチパネルやフリック入力、キーボード入力ができるように Switch やスマートフォン、パソコンなど幅広いハードで展開する。また、タッチパネルは誤認識などの諸問題が多発するため特に注意して製作したい。