

仮題1 **Too Many Creatures**

トゥ メニィ クリーチャーズ

スマホアプリ: 位置情報連動育成型バトルゲーム

20150521 itami

仮題2 **Fields of Creatures**

フィールズ オブ クリーチャーズ

Too Many Creatures



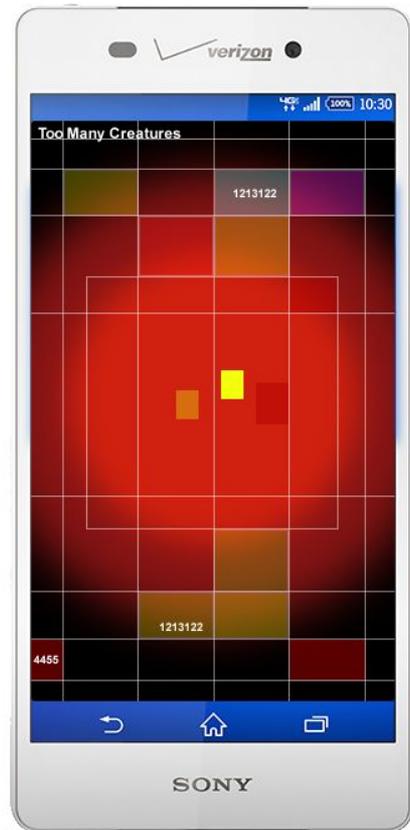
Summary

ゲームの目的

クリーチャーを育てて、フィールドに配置し、自己エリアを広げる(数を増やす)ゲーム。

又はヒドゥンモードでひっそりと育て、マテリアライズによりクリーチャーズフィギュアをゲット!

- 初期クリーチャー種類 300。バリエーション
- GPSとBluetooth による位置検出。
- プレーヤーはクリーチャータイプを選択し、クリーチャーを育てる。
(以後タイプは変更できない。)
- 初期クリーチャー数は1匹
- クリーチャーは保持することも放つことも可能。
- クリーチャーを放つ場合はその場所に行く必要がある。
- 放たれたクリーチャーは現在位置から遠い程、コントロールし難い。
- レンジ内(50m以内)クリーチャーは自由にコントロール可能
- クリーチャーは中々死なない。
- クリーチャーは捕獲 捕食、融合、分裂、破裂する。
- ストレークリーチャーが数多く存在する。
- クリーチャー → ロックオン → バトル → 勝つ → 捕獲or 捕食
- 課金エリア「ゾーン」が存在し、ゾーンでは自分のクリーチャーを「materialize」する。



Creaturesの供給とマテリアライズ

「Too Many Creatures」(TMC)の運営は最低5年継続する。

そのため、クリーチャーズ制作から、運営、マテリアライズまでを継続可能なフローとして構築する。

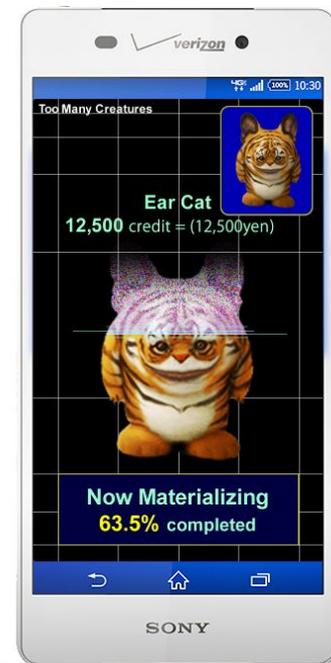
クリーチャーズ・クリエイターにはロイヤリティの支払い。

マテリアライズを行うことによって、クリーチャーは実体化しプレイヤーに届けられる。

クリーチャーズデザインの定義: Creaturesはクリーチャーズ・クリエイターよりバックグラウンドで供給。

- 可愛い
- 気持ち悪い けど可愛いかも知れない
- 歪 だけど可愛いかも知れない
- 人間でない
- 知能は高そうでない

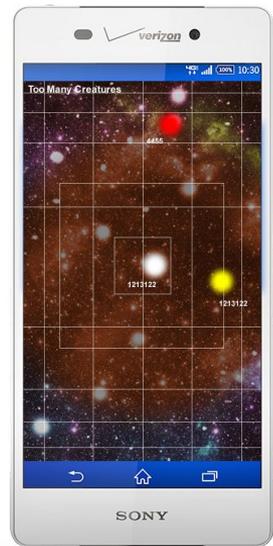
利益・ロイヤリティ



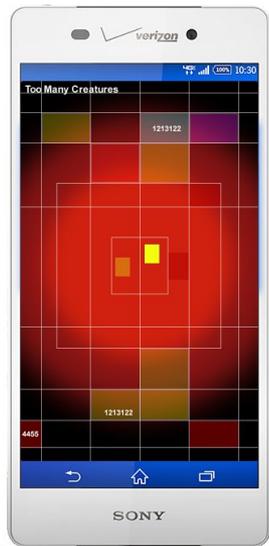
マテリアライズ中画面



選べるテーマとマテリアライズグッズ



イングレス



TMC



Windows



キーストラップ
800円



フィギュア
3000円

好みのテーマが自由に選べる!

マテリアライズ例