



ケミボム

企画概要書

東北電子専門学校 工藤歩夢

- ・ジャンル: クラフト
×PvP
- ・プレイ人数: 3対3
- ・対応機種: モバイル

〈ターゲット〉

苦手教科が化学で化学反応式
を覚えることが嫌いで受験勉強
を控えている高校二年生

〈ゲームコンセプト〉

(プロダクトアイデア)

プレイヤーは科学者の一員としてフィールドに散らばった元素を集めて化学反応を起こす。化学反応を起こしたものはアイテムとなりプレイヤーが保持する、そのアイテムを駆使して相手チームのラボを核反応させて爆破したほうの勝利

(一言で表すと)

楽しく化学クラフト

(ベネフィット)

プレイヤーはゲームを通して化学反応式を覚えることができる

〈ゲームシステム〉

起こせ**化学反応!!** × 目指せ**爆破!!**



元素を集めろ

- ・散らばった**複数の元素**
- ・マップで元素の**位置を確認**
- ・元素に触れれば**元素獲得**



元素を混ぜて化学反応

- ・化学反応起こして**アイテム**
ゲット
- ・失敗したら**爆発**、**元素リセット**
体力減少



相手のラボを爆破して勝利

- ・相手のラボに**爆破元素**
をセットし爆弾起動
- ・ゲージが溜まれば**爆破**

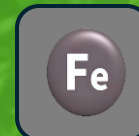
〈ゲームプレイ〉

ゲーム画面



← マップ

移動→



← 獲得元素



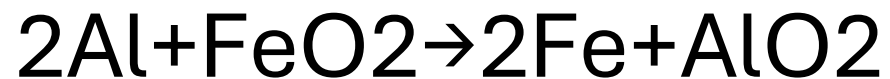
← 生成アイテム

↑ 体力ゲージ

〈化学反応種類〉

用途が様々 化学反応式

テルミット反応



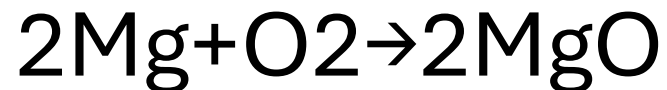
相手プレイヤーに持続ダメージ床の展開

水生成



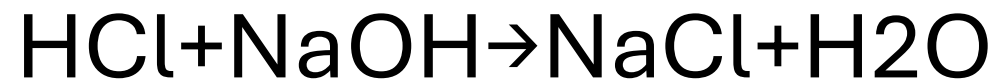
相手プレイヤーに攻撃、体力減少

燃焼反応



ラボの爆弾を起動するのはマグネシウム核爆弾

中和反応



爆破ゲージを減少させる

〈面白い要素〉

- ・ゲームを通して化学反応式を学ぶことができる
- ・化学反応を成功させても失敗しても学習することができる
- ・あいてよりも早くラボを爆発させる戦略性

