



3Dアクションゲーム
歴史シミュレーション
クイズゲーム



コンセプト

勉強が好きだが、**飽き性**な人間から
飽きずに**楽しんで**もらうゲーム

次
ターゲット

ターゲット

日本史に興味がある人

勉強が好きの人

次
ゲーム画面

ゲーム画面



次
ゲーム画面二枚目



ゲーム画面 二枚目

正解数 → **突破!**

入手挑戦人物 →

真田信繁

$\frac{1}{3}$

問題数

問題 → **問題** 何年に亡くなったか

問題の選択肢 → **1615年**

1616年

問題の選択肢

次
ゲームシステム

ゲームシステム

問題、アクションゲームを通して日本の歴史を学んでもらう!



キャラ獲得へ



キャラ使用へ



突破!

真田信繁

1/3

問題 何年に亡くなったか

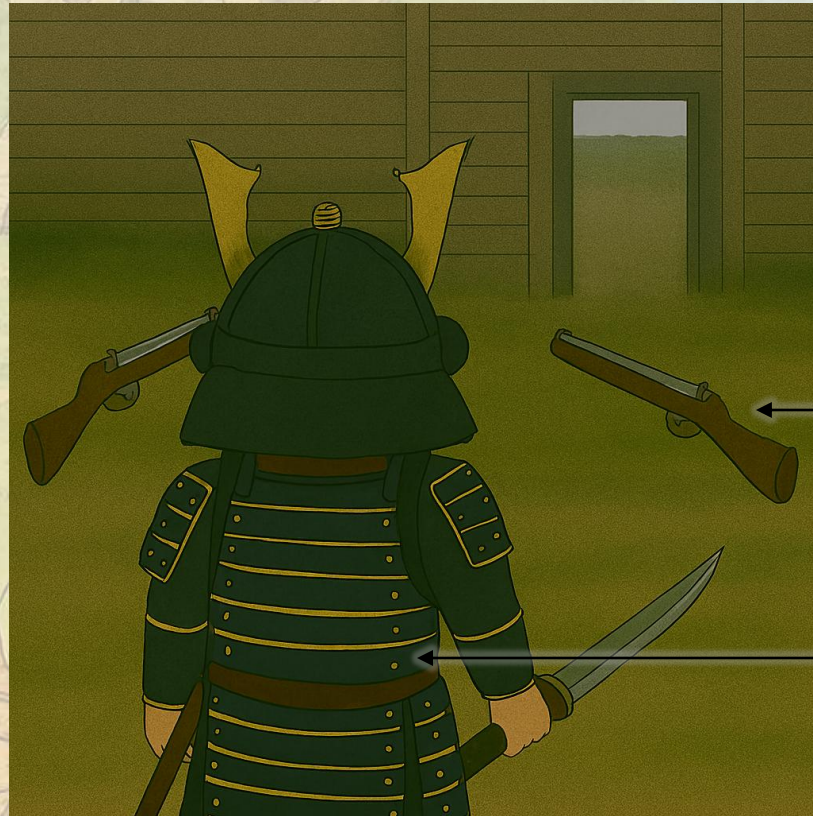
1615年

1616年

次
遊びの要素

遊びの要素

歴史人物による**高威力の
特有の技**で戦況を変えろ！



火縄銃

織田信長

必殺ゲージが溜まった時発動可能！



溜まる前



溜まった時

織田信長だと長篠の戦いで有名な

火縄銃！

次
セールスポイント

知識UP!

獲得

歴史人物の簡単な問題を正解することで獲得可能！

使用

対戦により敵の能力を把握！
かつ歴史人物の特有の技で
興味を持ってもらう

飽きにくい!

プレイヤー対戦や
CPUのタイマンにより
作業ゲームになりにくい！

キャラの種類も多いため
固定キャラができてにくい