伝承の街（仮）

伝え、繋げろ。残すか、忘れるか。

発表者：エルス

このゲームのメインコンセプト

記憶を紡ぐ都市シミュレーション

災害で壊れるものは
建物ではない。
「人々の記憶」と
「財政」だ。

ゲームメカニクス

ゲームプレイの詳細

ゲームの流れ

町の発展 → **災害の発生** → **伝承館による記憶の継承** → 世代交代による忘却 → **災害へ備える** → **再び災害が発生**

基本的な流れは、災害が発生し、復興を行った後、災害の記憶が消え去らないよう、伝承し続ける。

プレイヤーの目標

プレイヤーの目標は、迫りくる災害の恐怖を伝承館によって、伝え続け、自分たちが作った町を守り続けつつ、さらなる成長を遂げていくことである。

コアシステム1「記憶の風化」

「記憶の伝承」か「コスト削減」か

災害の記憶の風化

災害直後は防災意識があるが、時間経過に連れて世代交代などにより、記憶の忘却が進む。（風化）

目の前の資金繰りを優先するか、将来の記憶の継承を優先するかの選択を行う。

災害の記憶の継承

伝承館を建てるには莫大な維持費がかかる。予算をケチって風化させるか、記憶を繋いで未来の被害を抑えるかの葛藤。

コアシステム2「マクロ経済」

1円単位の財政ハック

SYSTEM1
復興インフレと資材高騰

大災害発生後、建材・人件費の需要が急増。復興予算を一度に投入しすぎるとインフレ率が跳ね上がり、1建設あたりのコストが爆増する。

災害後インフレ率	+28.4% ▲
防波堤建設単価	¥1.8億 → ¥2.4億
最適戦略	段階的予算投入

SYSTEM2
市債発行と0.01%の金利調整

資金難を凌ぐための「復興市債」。金利を0.01%単位で調整し、信用格付けを維持しながらギリギリの資金繰りを達成する高度な財務ハック。

都市信用格付け	AA- (安定)
10年物復興市債金利	1.45%
月間利払い額	¥42,150,000

SYSTEM3
キャピタル・フライト(資産逃避)

増税しすぎたり復興が遅れると富裕層や企業が他都市へ逃亡。災害直前の売り抜けや、逃亡阻止のための減税タイミングの駆け引きが発生。

企業流出警戒度	HIGH (72%)
法人税率ライン	12.5% (限界値)
流出防止策	特区指定・一時減税

物件・インフラの一覧例

都市を構成する要素

種類	特徴	戦略的役割
木造住宅	**建設コスト低、火災リスク高**	**初期街形成、人口確保**
鉄筋住宅	建設コスト中、耐災害中	災害リスク低減、人口安定
小規模商店	**八百屋、文具屋**	**初期経済循環、税収**
中規模店舗	スーパー、専門店	消費増、街の魅力UP
オフィス	**雇用提供、売上低**	**初期経済循環の核**

種類	特徴	戦略的役割
消防署	火災・災害対応	火災被害軽減、近辺の火災耐性UP
伝承館	**災害学習、経験維持**	**災害耐性UP (基礎値及び学習値)**
電力・水道・ガス	基本生活維持	幸福度・満足度上昇
防火公園	**火災の規模低下、火災時の避難場所**	**火災の被害を抑止**
証券取引所	**市民投資反映**	**経済循環・戦略的資金運用**

UGCについて

JSONファイルによるゲームの拡張性

他の人の街とJSONファイルを通じて関わる

誰かが壊滅させた絶望の街を復興せよ

他のプレイヤーが財政破綻・大災害で滅ぼしたセーブデータ（JSON）を読み込んで遊べるチャレンジモード。「絶望的な状況から〇日以内で復興できるか」という非同期型のやり込み要素。

他の人の街を見学する

他の人が作った町をJSONファイルで見学できる。街づくりの参考などにすることで、よりよい街が生まれていく

やりこみ要素・称号

プレイスタイルを映す称号

種類	獲得条件	ボーナス
忘却のディストピア	災害の記憶が完全風化している状態で、 大災害を受ける経験をする	災害記憶の忘却が20%遅くなる
歴史の語り部	伝承館の維持費が町の予算の30%を 超えている状態を1年間維持する	市民の防災意識が30%高まる
焼き跡のハゲタカ	大災害時、暴落した地元株に資産の70% 以上をつぎ込んで、買い占めを行う	災害時の株の暴落幅が20%大きくなる
ボランティアの奴隷工場	街の人気度を極限まで高め、財政を 1円も使わずに民意だけで街を修復する	ボランティアが10%集まりやすくなる

プレイヤーの行動をあらゆる角度から肯定し、自由度を上げるという意味で数多くの称号を用意する。

※この他にも、経済・風化・狂気・神秘など
100種類以上の称号を実装予定！

販売戦略

マーケティング戦略について

ターゲット

- 数値ハック好き
- シミュレーションゲーム好き

操作感

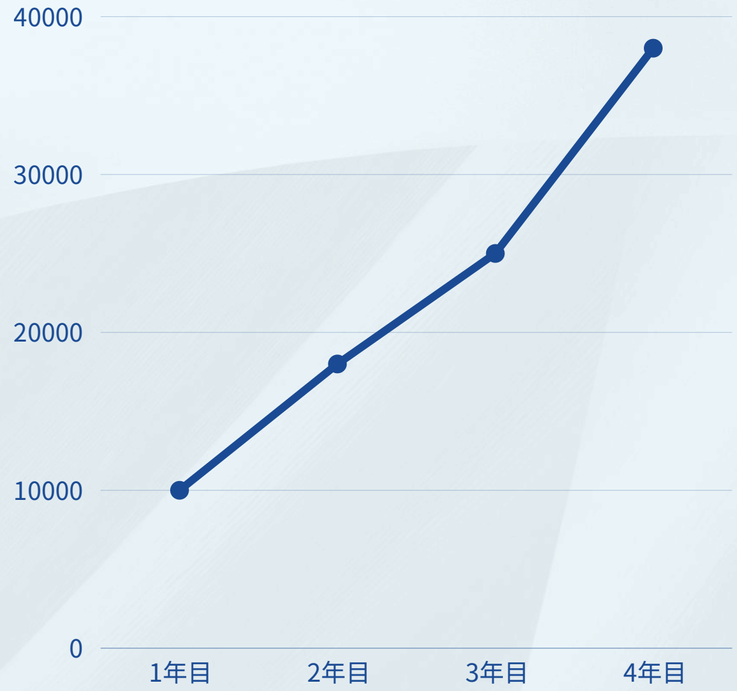
- マウス操作メイン
- 充実し、かつ分かりやすいUI

想定プラットフォーム：PC（Steam）

販売形態：売り切り型

想定価格：1980~2480円

販売目標：初年度で10000本売り上げを目指す



販売目標の棒グラフ（本）

終わりに

都市の記憶から始まる物語

単なる街づくりを超えた、人間の記憶と経済の
リアルな葛藤体験を届ける。

企画・制作：エルス