

リアルを追求した新型  
昆虫育成ゲーム

坂本 陽誠

# 目次

- 1、目的
- 2、提案内容（概要）
- 3、提案内容（概要2）
- 4、対象
- 5、目標
- 6、まとめ

# 目的

イラスト風の育成ゲームではなく  
もっとリアルに  
AIや昆虫のデータをもとに作成できないか  
と考えた



# 概要

AIや昆虫のデータをもとに作成

- ・ AIで昆虫の骨格の隅々までをより鮮明に
- ・ 昆虫のデータをもとに育成の過程をより細かく再現
- ・ 実物を買うか迷ってる方など、これによりシュミレーションができる
- ・ 日記（成長記録）付けれる等

## 概要 2

昆虫の中でも人気のあるカブトムシ、クワガタを主に作成

幼虫→蛹→成虫の過程をデータをもとに作成し

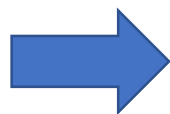
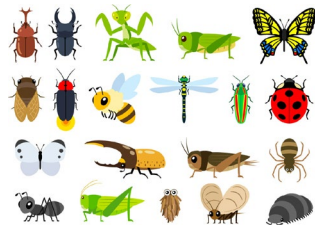
特に幼虫から蛹までをより鮮明にしどんな土を使うとか温度など細かくすることで成虫になったときの達成感を味わえる

基本無料で日本生息するものは無料育成できるようにし  
外来産は課金などで追加できるようにする  
アップデートでその他昆虫も追加

外来産カブト系



その他昆虫



# 対象

小学生や昆虫が好き、興味がある  
大人を対象としたい



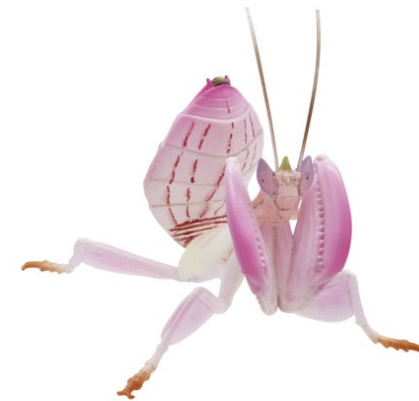
# 目標

AIを使って昆虫を立体化

昆虫のデータもとに育成過程を作成  
およびシュミレーション化  
図鑑作成

仮想空間で昆虫視点で楽しめる仮想世界を作成

追加機能として実物のカブト系、クワガタ系等は高値で取引されたりするので販売サイトとしても使える用にする



## まとめ

- 1, AI、データをフル活用し育成ゲームとしてプレイできる用作成
- 2, 販売アプリ（サイト）としても活用できる用に作成