

服クラフトゲームを活用した
素材論への関心増加

西川貴徳





生命設計クラフト × 気候変動サバイバル

遺伝子工学の概念を応用した独自のクラフトシステムで「服」を創造し、
地球温暖化によって崩壊した世界を生き抜く

クラフティング・サバイバルRPG

コア・ゲームループ





目的



素材への疑問

使っている素材とは何だろうか



服の構成

どのような素材の組み合わせか



関心の入口

アパレル産業・高分子研究への興味



授業で得たリファレンス

人工蜘蛛の糸

生産と独自素材研究に夢を感じた

- 革新的な研究分野
- 持続可能性への可能性

現状の課題

身近な素材の環境負荷の高さ

- コストの高さ
- 環境への影響

① これらの発見からゲーム概要を作成し、プロトタイプが完成した



ストーリー設定

0

1
未来の地球

地球温暖化により高温多湿環境

0

2
菌類モンスター

毒性の強い生物兵器の成れの果て

0

3
若きデザイナー

古代の叡智「ルーン」を操る主人公

🕒 最終目的：石油文明を破壊し、持続可能な未来を築く