

F3 チーム企画書

5418009 大川尚裕

5418014 金子直樹

5418041 山田祥大

2020 年 8 月 25 日

1 作品の目的

最近世間で問題になっているコロナウイルスが終息に向かっている。今までは、外出自粛などが原因で家の中で過ごす時間が大幅に増えて、やることもあまりなくなり暇な時間に、映画、Youtube、テレビゲームなど、長時間楽しむことのできるものの人気がとても高くなっていた。しかし、コロナウイルスの影響がなくなれば、大勢の人が通学や出勤をして、長時間楽しめるコンテンツに手が出しづらくなる。そういった人に向けて短時間でパパッと楽しめるというテーマに沿ったこのゲームをプレイしてもらおう。

2 作品の構想

ルールと操作はシンプルでズーグが重力を操れるという設定の中で目の前に現れる物や建物を重力を反転させることでよけながら身を守りゴールまでたどり着くゲームである。迫ってくるものや建物に当たるとゲームオーバーになってしまう。その際に赤色のエフェクトをつけることにした。また3段階の難易度を作ることで一人一人に合ったレベルで遊ぶことができ徐々にレベルを上げていくと楽しめるものとなっている。難易度が上がるにつれズーグがよけなければならない障害物の数が格段に上がったり不規則な動き方をしているものもあらわれたりととても厄介なものとなっている。尚且つズーグの進むスピードが上がっている仕様となっている。また一台のパソコンで2人プレイもすることができ対戦形式で遊ぶこともできる。その際に片方のプレイヤーがゲームオーバーになった時点で勝敗が決まるようになっている。どちらもゴールにたどり着くことができた場合は二人とも勝利という結果になっている。また今回は、短い時間でぱぱっとプレイができるというテーマなのでステージの長さを適当にし、ゲームオーバーになるとその時点で終了になるという設定にして短い時間でのプレイを可能とした。

3 作品の独創的な点

既存のゲームとしては、護美童子さん作成のチャリ走などが存在する。既存のゲームでは一人で遊ぶことしかできないが、このゲームでは二人での対戦モードがあり、一人でも二人でも楽しめるゲームになっている。また、障害物をよけるのに重力を操作するので普通のゲームとは違った現実ではありえないキャラクターの動きをするので、想像力も必要となる。ほかにも、ステージの難易度を選びプレイすることができ自分の難易度にあったステージをプレイすることができる。短時間でぱぱっとたのしめてかつ重力についても知れるという今までにないゲームになっている。難易度によっては見えないものをよけたりなどの難易度のすごく高いものを用意し飽きないようにした。

4 システム設計

まずタイトル画面で1人プレイまたは、2人プレイをマウスカーソルで選択したあとに、難易度をイージー、ノーマル、ハードから選ぶ。2人プレイは同じ画面上の対戦で先にゲームオーバーになった方の負けになる。2人でゴールした場合は引き分けとなる。難易度設定のイージーは誰でもクリアできる難易度で、初心者向けである。ノーマルからは、少しテクニックが要求され、ハードになるとズーグ自体のスピードが上がったり、

障害物も増え、見えない障害物も出てくるというさらに難易度が上がった鬼畜難易度となっている。

難易度を選択すると、そこから画面上で3秒をカウントしてゲームがスタートする。ゲームがスタートするとズーグが右に進み、障害物などが現れ行く手を阻んでくる。そこでズーグの重力を反転させることで避け進んでいく。障害物にぶつくとズーグが赤く染まりゲームオーバーとなりタイトルの難易度設定画面へと戻る。すべての障害物を避け切りゴールまでたどり着くとステージクリアである。その後、enter キーを押すとタイトルの難易度画面へと戻る。障害物をよける手段として、1人プレイではキーボードのAキー、2人プレイの2人目のプレイヤーはLキーで重力を反転させる。プレイヤー1と2の重力操作はそれぞれ別で行う。地面(下)にいるときに重力を反転させるとズーグが天井にくっついて、逆に天井にいるときに重力を反転すると地面にもどるよう動く。操作はキーボタンを押すだけであり非常にシンプルである。

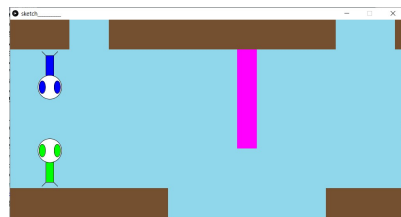


図1 二人プレイ時の画面

5 制作計画

本チームは3人編成なので, 以下のように役割分割する.

- Player クラス 金子
- ズーグの各種設定、移動や描画など
- Stage クラス 大川、山田
- ステージの描画、当たり判定、ゴールの設定など
- Option クラス 金子
- タイトル画面、ゲームオーバー画面など
- 枠組み作成 6 月上旬
- プレイができる程度 6 月中旬
- プログラムの修正 7 月上旬