

チーム炒飯企画書

岩本祐輝 大下沙偉 松村亮直

2020 年 8 月 21 日

1 目的

今回の講義で作成するゲームの統一テーマは、「短い時間でもパパッと楽しめるゲームを作る」ことである。対象とするユーザーは自由に遊べる時間が短い人である。限られた時間の中でもしっかり楽しめたという充足感を持たせることが今回のゲーム作成の目的である。

2 作品構成

このゲームは 1 人用である。対戦相手はプログラムが務めてくれる。

ユーザーと相手の 1 対 1 で何ターンか戦う形式のゲームである。1 ターン毎にお互いに 5 枚 (設定で 5 以上の $2n+1$ ($n=2,3,\dots$) に変更可能) の手札が配られる。配られる手札は、1 つの数字が書かれたカードと 2 つの数字で出る数値の範囲が表されているダイスである。この手札は次のターンに移るとリセットされ、改めて手札を配られる。

自分の手札だけでなく相手の手札も見ることが出来る。(図 1 参照)

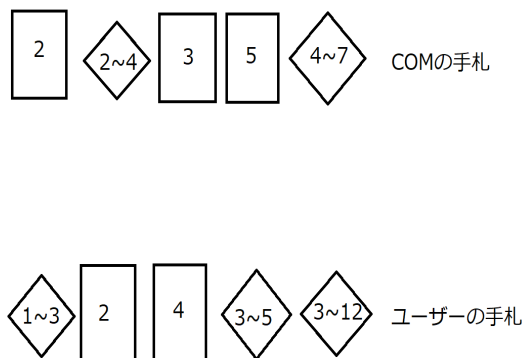


図 1: 手札を選ぶ画面のイメージ

自分と相手は配られた手札の内 3 枚 (配られる手札の枚数の中央値になるようにする。例えば配られる手札が 7 枚の時は 4 枚) をセットで選んで場に出す。ダイスの出目はこの時に決まる。

選んだ順番でお互いの手札の数値を比べて大きいほうが勝ちで、場の手札が全部無くなるまで続ける。

より多く勝った方が 1 点を獲得し次のターンへ進む。これを最後のターンが終わるまで続ける。最終的により多くの点数を獲得した方が勝者となる。

3 この作品の個性

3.1 個性

短い時間で遊べるものといえは子供の遊びが考えられる。今回は名前は分らないが 1 から 5 までの数字を 1 つずつ使って大小を比べて勝った回数を競う遊びから着想を得た。

この遊びには自分の弱い数を相手の強い数にぶつけるという定石が有り、知っているのと知らないのでは勝率が大きく変わり、知っている&慣れている者同士だと如何に定石通りにやれるかの読み合いの戦いになる。

今回作成しようとしているゲームは、手札の中に実際に場に出すまでは数字が確定しないものを混ぜることで、勝つ為には実力に加えて運が必要になるようにする事により、決まった勝ち方が存在しない毎回勝つか負けるかの勝負を楽しめるものになっている。

また、余裕があれば手札の枚数・ターン数・配られる手札の数値の範囲を設定できる機能を付けたい。

3.2 他のゲームとの比較

乱数を扱うゲームとしては以下のものが挙げられる。

3.2.1 TRPG

世界観・設定・ルール等の遊ぶために必要な情報が盛り込まれている「ルールブック」、色々な場面での判定をするための何種類かの「ダイス」、自分の駒として物語に登場させるキャラクターの設定を書き込む「キャラクターシート」のセットを基本として遊ぶゲーム。

一部の TRPG のタイトル

- ・クトゥルフの呼び声 (1981) ケイオシウム社が出版
- ・パラノイア (1984) West End Games が出版
- ・永い後日談のネクロニカ (2011) つぎはぎ本舗が出版

面白い所: 物語とゲームの進行・ルールの管理を担う GM (ゲームマスター) と、GM が展開する物語の中で思い思いに PC (プレイヤーキャラ) を動かす PL (プレイヤー) で物語を予想出来ない結末へと導くこと。物語を作るのが苦手な人でも遊べるように既存のシナリオが用意されていて、毎回ダイスの目目で展開が変わっていくので、同じシナリオでも展開の予想が付かない。

今回のテーマにそぐわない所: 一人で遊べない・遊びたいと思った時に遊べない・他のメンバーの都合が急に悪くなって遊べなくなる時がある・遊ぶ前に自分のキャラクターを作らないといけない。

3.2.2 Library Of Ruina

Steam でアーリーアクセス Ver が販売されている。プロジェクトムーンが 2020 年 5 月 15 日に発売。

面白い所: 独特な戦闘システム・BGM と戦闘画面の雰囲気も良く没頭できる・運が無くても他の要素を戦略に上手く組み込むことによって勝てる・レベルとステータスの概念があり、相手の強い手札を入手する要素もあり、自分の戦力を増強していくことを楽しめる



図 2: 戦闘画面 (プロジェクトムーン 2020/5/15 発売「Library Of Ruina」より引用)

今回のテーマにそぐわない所：戦闘を始める前の準備と戦闘中の行動において、考えないといけない要素がたくさん存在し、一回一回の戦闘に時間が掛かってしまう。

3.2.3 今回作るゲームの利点

以上の点を踏まえて、今回我々が作るゲームの利点を 2 つ述べる。

1 つ目は、今回我々が作るゲームは 1 人用なので、自分以外に参加してくれる人を探す必要も無く、自分と他の人のスケジュールをすり合わせる必要も無く、自分のやりたいと思った時に遊ぶことが出来る。

2 つ目は、今回我々が作るゲームは、自分と相手の手札を見比べて、指定された枚数の手札を選んで勝敗を競うというとてもシンプルなルールなので、その分 1 回 1 回のゲームをやり遂げるのに必要な時間は短くなるので、今回の統一テーマの「短い時間でもパパッと楽しめるゲームを作る」を満たすことが出来る。

手札を何枚か選んで勝負するという単純なシステムに加えて、手札やターン数を設定できるため、短い時間でも楽しめるような作品である。

4 作品の詳細

4.1 全体の流れ

全体の流れとしては、まずタイトル画面が表示される。タイトル画面にはエンターキーを押すとゲームがスタートして、C キーを押せばコンフィグモード（手札・ターン数の設定）に入るという文字が表示されるようにする。

ゲームの名前が表示される（名前は未定）

Press Enter to start the game

Press Q to switch to Config mode

図 3: タイトル画面のイメージ

コンフィグモードは、手札の枚数とターン数を決める項目が存在し、それぞれの項目に2つの△を横向きにした形のボタンが存在し、それをクリックすることで数を設定することが出来る。B キーを押すことでタイトルに戻る。

手札の枚数

◀ 5 ▶

ターン数

◀ 7 ▶

Press B to back the title

図 4: コンフィグモードのイメージ

エンターキーを押すと早速ゲーム画面に入る。画面下側には PL（プレイヤー）という名前と手札が、画面上側には COM（対戦相手）という名前と手札が表示される。手札が配られる演出は無く、一瞬で全ての手札が同時に表示されるようにする。画面の何処かに、現在ターン数と残りターン数と得点が表示されるようにする。

プレイヤーは自分と相手の手札を見て、どの手札を切るかを考えた後、切る手札にマウスカーソルを合わせてクリックして選択する。この過程は規定枚数が選ばれるまで続く。

規定枚数を選んだ後は、選ばれた手札が画面中央に表示される。余裕があれば手札を場に出すかを確認する機能を付けたい。

同時に相手の選んだ手札も表示されるので、選んだ順番で自分と相手の手札を比べて、勝ち・引き分け・負けを判定して、勝敗数をカウントする。

全ての手札の比較が終わった後、勝った回数が多い方が得点を 1 点獲得する。自分と相手の選ばれなかった手札と場に出した手札は全て消去して次のターンへ移る。

最後のターンが終了した後は、より多くの得点を獲得した方が勝者となる。余裕があれば勝敗が確定している場合は次のターンに移る前に終わるようにしたい。

ゲームが終わった後、タイトル画面に戻るようにする。

4.2 クラス構成

class Config : ゲームの設定をするクラス

class myHand : ユーザーの手札を管理するクラス

class comHand : 相手の手札を管理するクラス

class handOut : 両者に手札を配るクラス

class selectHand : 手札を選ぶクラス

class judgeHand : 両者の手札の勝敗を決めるクラス

5 制作スケジュール

6月上旬～中旬：企画書見直し&制作取り掛かり

6月下旬～7月中旬：制作

～下旬：改善&不具合修正

手札を配る・手札を選ぶ・手札を画面に表示させる：岩本祐輝

ゲームの設定・プログラムの流れ：大下沙偉

勝敗の決定：松村亮直