企画案２

ゲームタイトル決まってない！

ジャンル：サンドボックスサバイバル

プレイ人数：１人～２人

ストーリー

突如隕石（※）が飛来、制限時間は５分、隕石を壊すために周囲を壊せ！

目標

飛来してきた物を破壊したりするのが目的。

また、制限時間＋スコア制にし、完成した兵器のパラメータによるEND分岐を作る。

ステージ

森の中の家屋

＋拡張で考える（優先度低め）

ステータス評価

兵器にはステータスを用意し、ステータスは”０，１，２”のパターンにする。

素材の最大値の割合によってステータスを分岐させる。

|  |  |
| --- | --- |
| ステータスの値 | 割合 |
| ０ | 0% ~ 19% |
| １ | 20% ~ 89% |
| ２ | 90% ~ 100% |

兵器の種類

ステータスの合計値によってモデルを変える

合計モデル数は６つになる（合計0の場合はモデルをなしにする（※））

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 合計値 | 兵器の見た目 | ゲームの状態 |
| ０ | 何もなし | BAD |
| １ | 砲身のみ（不格好な形にする） | BAD |
| ２ | １よりは強そうに（不格好な形） | BAD |
| ３ | 未定 | TRUE |
| ４ | 未定 | TRUE |
| ５ | 未定 | COMPLETE |
| ６ | 完璧な状態、最も強そうに | COMPLETE |

ゲームシステム

素材をとるには？

　オブジェクトを破壊することで素材を取得

　耐久値を減らすことで素材を獲得する（例：FortNite）

クラフト要素

　獲得した素材を使い、兵器をクラフトする

　（実際には素材を減らすだけで最終的な見た目は5分経過して決める）

兵器のパラメータ

　・破壊力、推進力、耐久性などをパラメータにする。

　・収集した素材の種類や量でパラメータが変動される

必要となる素材

　・プレイヤーモデル（２種類）

　　ベースから色変え程度でいい。

　・ブロックのモデル

　　地形はボクセル、キューブ状にする

　・オブジェクトモデル

　　ローポリ、トゥーン調にする（シェーダーでごまかす手もあるので、モデル次第）

　・兵器モデル

　　収集要素、計７つのモデルがあればいい。

操作

　基本操作

　・移動

　・ジャンプ

　・破壊行動（ピッケル振るみたいなこと）

　・インタラクト（素材を寄与する、などなど）

協力プレイ

　・２人で協力してプレイ可能

　・コントローラー操作に対応させる

　・オンラインプレイ（可能なら（多分無理））

拡張性

　・クラフトすることで素材の獲得の効率を上げる

　（例：Minecraftのツール強化のようなもの）

開発期間内の工数削減と優先度設定:

工数削減提案:

　- モデルの数を減らす\*

　- 兵器モデルは「ゲームオーバー系」を看板やエフェクトで代替。

　　最小限のモデル数（3種類）に絞る。

- \*\*ランダム生成の簡素化\*\*:

- PerlinNoiseによる地形生成を簡易的にし、テーマ変更を少数に絞り、後で増やす形に。

- \*\*素材の種類の削減\*\*:

- 素材を「木」「鉄」「魔法素材」のようにシンプル化し、多くの素材を作成しない。

- \*\*協力プレイの簡素化\*\*:

- オンラインプレイは後回しにし、ローカル協力プレイを優先。

優先度設定:

- \*\*優先度高\*\*:

- 基本的なゲームプレイシステム（移動、ジャンプ、破壊操作）

- 素材獲得・クラフトシステム

- 兵器のパラメータシステムと完成度判定

- \*\*優先度中\*\*:

- ステージのランダム生成

- プレイヤーモデルのカスタマイズ

- \*\*優先度低\*\*:

- オンラインプレイ

- 複雑なステージ変化（テーマ変更）

- 拡張性の追求