

仕様書

チーム：チームピザよりのドーナツ

仕様書

目次

クリックして該当ページへ飛び

3Dモデル

モーショント

テクスチャ

エフェクト

プログラム

シーン遷移

シーン

レイアウト

3Dモデル

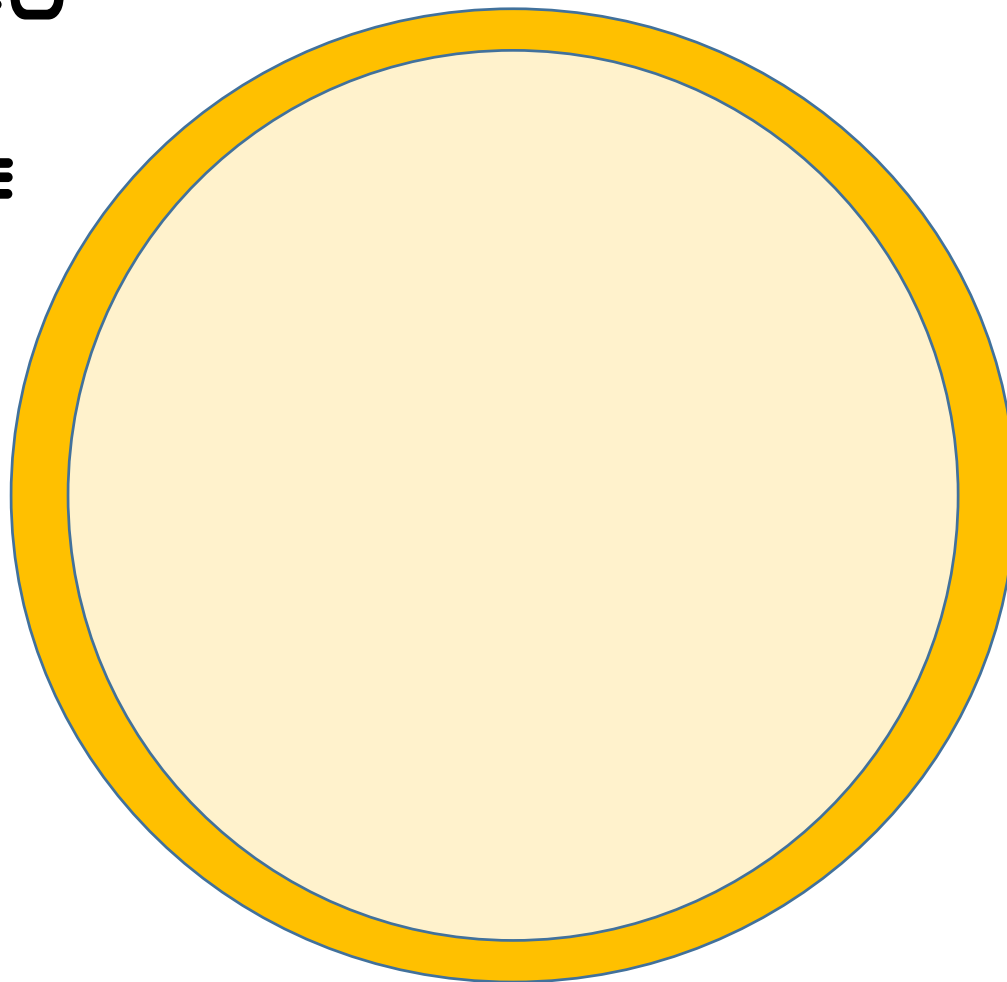
大まかなまとめ

- プレイヤー（色変えて二人分）
- 敵（子供）
- プレイヤーが持つピザ（トッピングが乗ってなくてチーズだけ乗ってる）
- 具材
- 障害物のブロック
- 具材が入るバスケット

3Dモデル（詳細）

プレイヤーが持つピザ

イメージ：ドミノピザのチーズ1キロ
耳の盛り上がりをしてほしい
（ちょっとはポリゴン数掛かってても
いいから）



ヨロモデル（詳細）

具材の種類（赤字を優先）

- サラミ
- スライストマト
- カットトマト
- ミニトマトを半分にしたやつ
- スライスピーマン
- マッシュルーム
- パプリカ（ピーマンの色替え）
- チキン
- ソーセージ
- ベーコン
- 玉ねぎ
- バジル

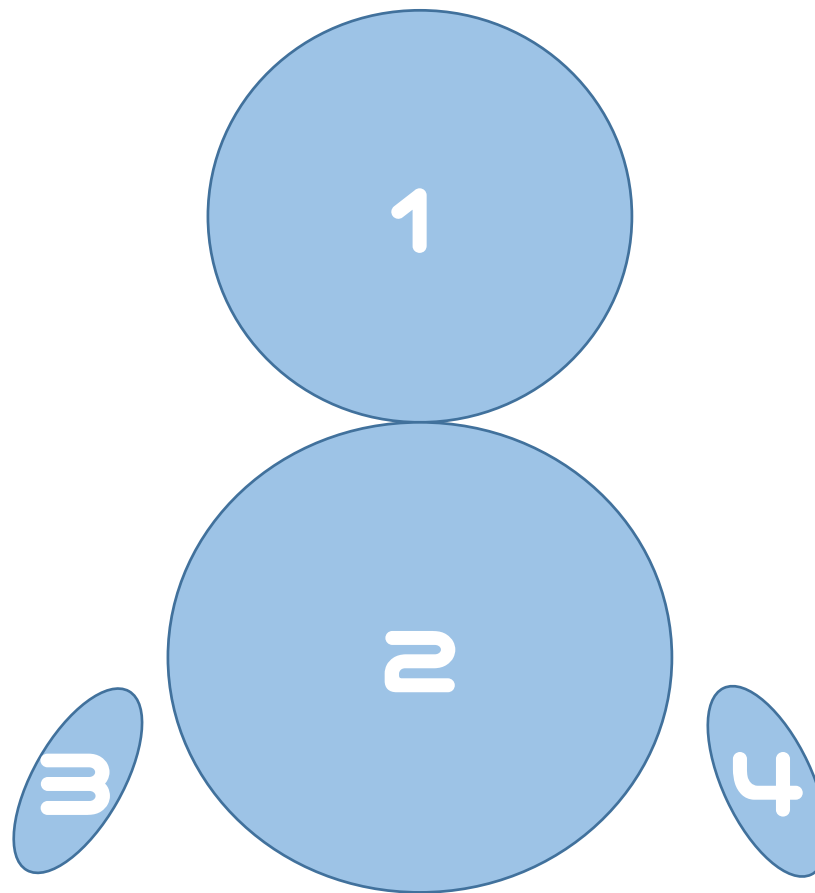
具材

- モッツァレラチーズ
- チェダーチーズ
- えび
- ほうたて
- イカ
- たまご
- 鷹の爪（スライスピーマンの色替え小）
- さけるチーズ
- パイナップル
- ナス
- しいたけ

3Dモデル（詳細）

プレイヤー（1Pは赤、2Pが緑）

- 1.顔
- 2.体
- 3.右手
- 4.左手



3Dモデル（詳細）

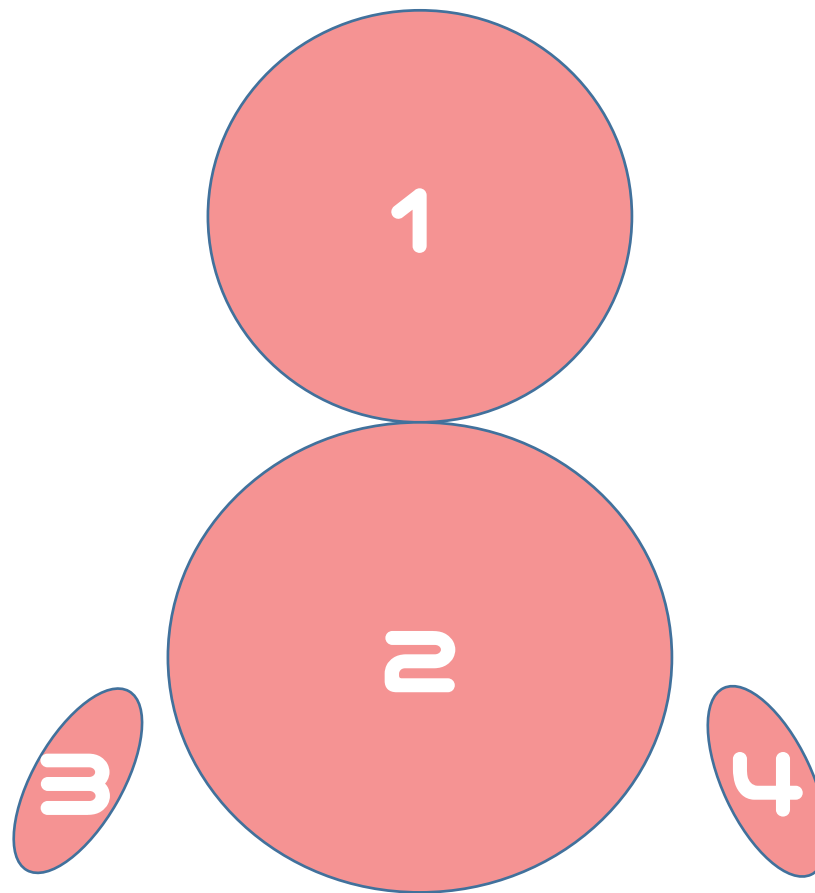
1.顔（子供用帽子付き）

2.体

3.右手

4.左手

敵（子供）



3Dモデル（詳細）

具材を入れるバスケット



ヨドモデル（詳細）

障害物のブロック

幅1：1の机
真ん中にでかい棒
足がクロス



モーション

大まかなまとめ

プレイヤー
敵

モーション

プレイヤー

走る
待機
ぶつかる

モーション

敵

走る
待機

テクスチャ

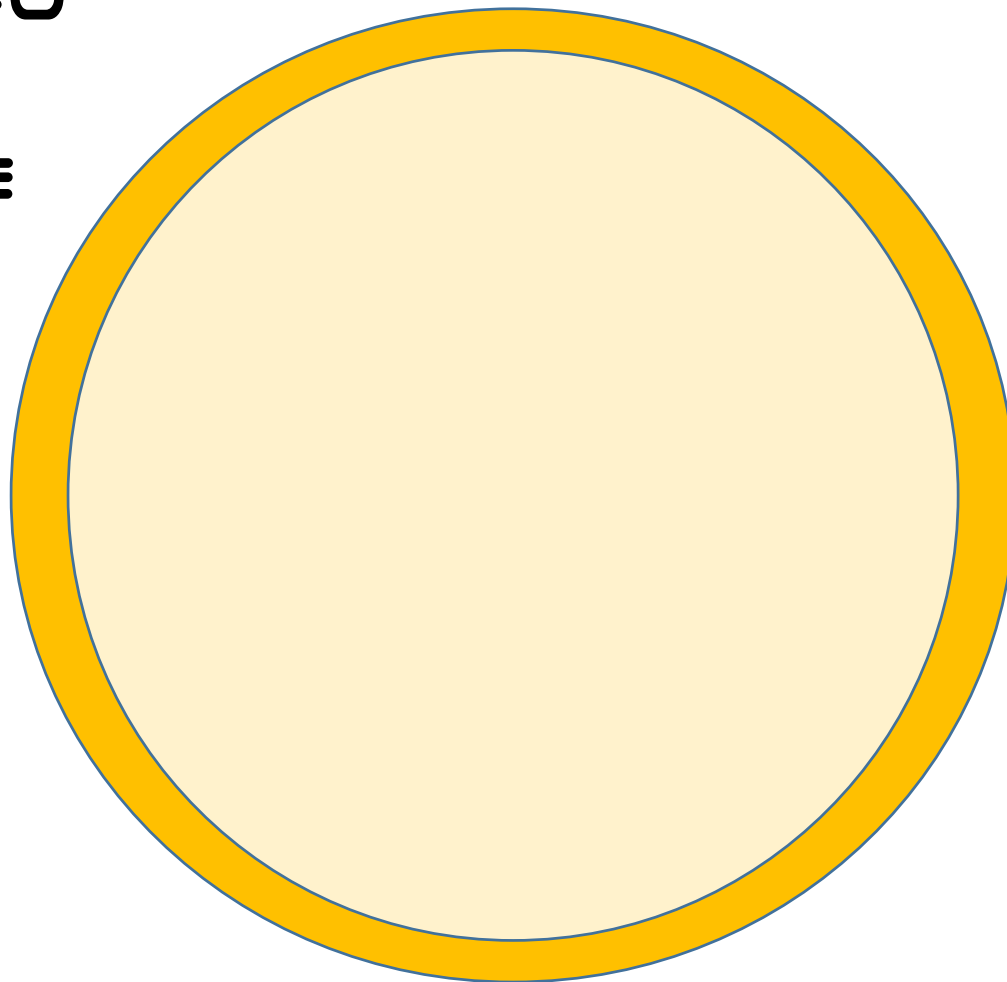
大まかなまとめ

- プレイヤー（二人分）
- 敵（子供）
- プレイヤーが持つピザ（トッピングが乗ってなくてチーズだけ乗ってる）
- 具材
- 障害物のブロック
- 具材が入るバスケット
- イタリアンレストランの床
- イタリアンレストランっぽい壁
- UI

テクスチャ

プレイヤーが持つピザ

**イメージ：ドミノピザのチーズ1キロ
耳の盛り上がりをしてほしい
(ちょっとはポリゴン数掛かってても
いいから)**



テクスチャ

具材の種類（赤字を優先）

- サラミ
- スライストマト
- カットトマト
- ミニトマトを半分にしたやつ
- チキン
- ソーセージ
- ベーコン
- バジル

具材

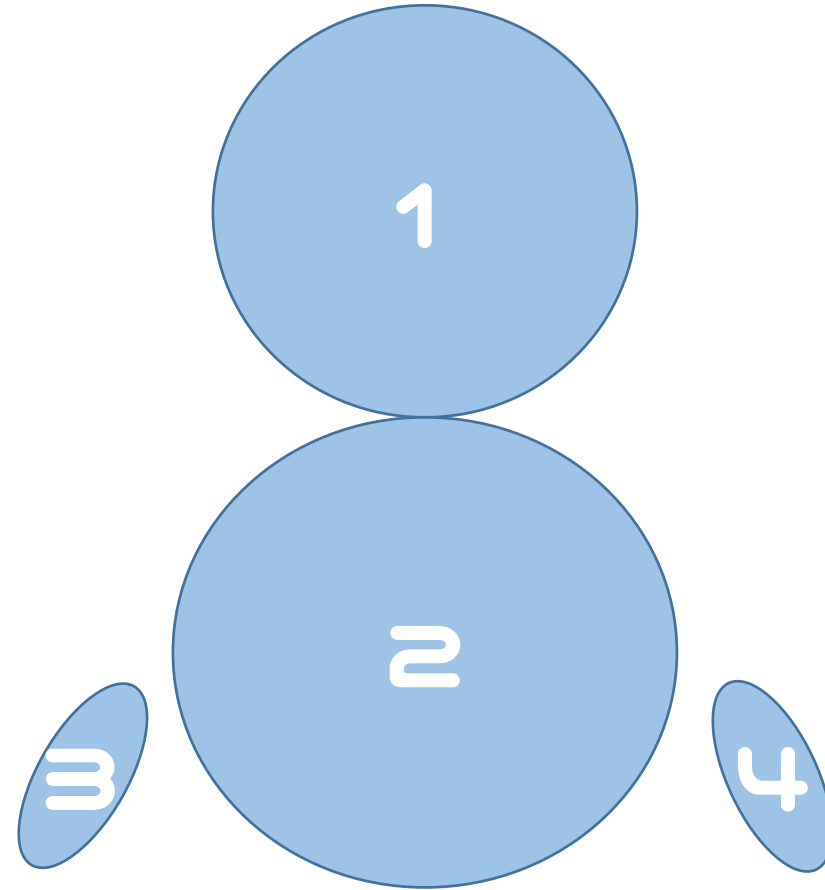
- チェダーチーズ
- えび
- ほたて
- パイナップル
- ナス
- しいたけ



テクスチャ

プレイヤー（1Pは赤、2Pが緑）

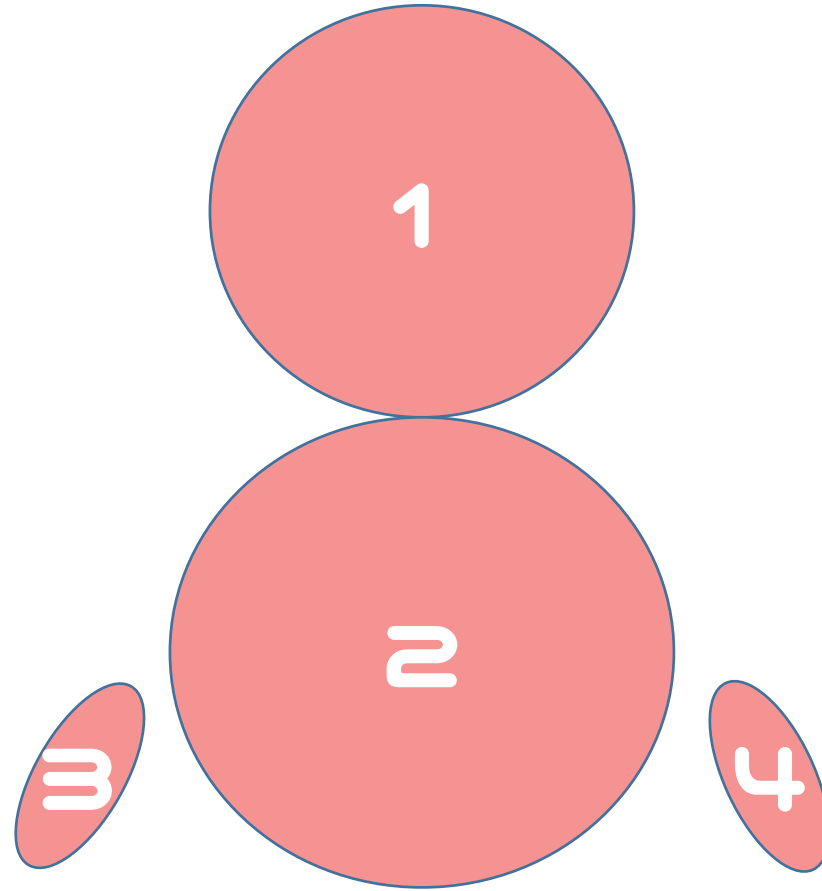
- 1.顔
- 2.体
- 3.右手
- 4.左手



テクスチャ

敵（子供）

- 1.顔（子供用帽子付き）
- 2.体
- 3.右手
- 4.左手



テクスチャ

具材を入れるバスケット



テラスチャ

障害物のブロック

幅1：1の机
真ん中にでかい棒
足がクロス

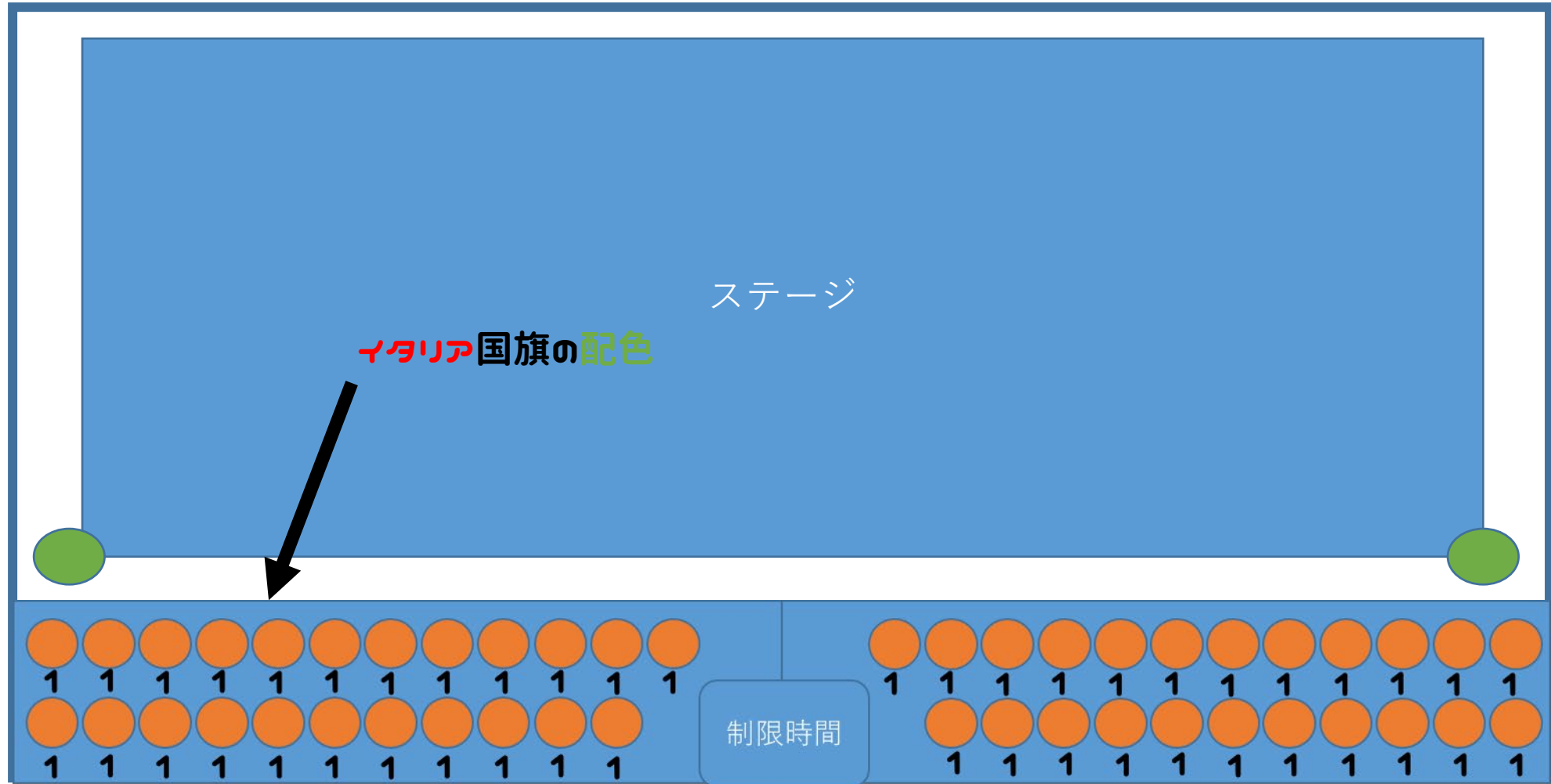


テクスチャ

UI (オフライン)

オレンジ：具材
緑：アイテム

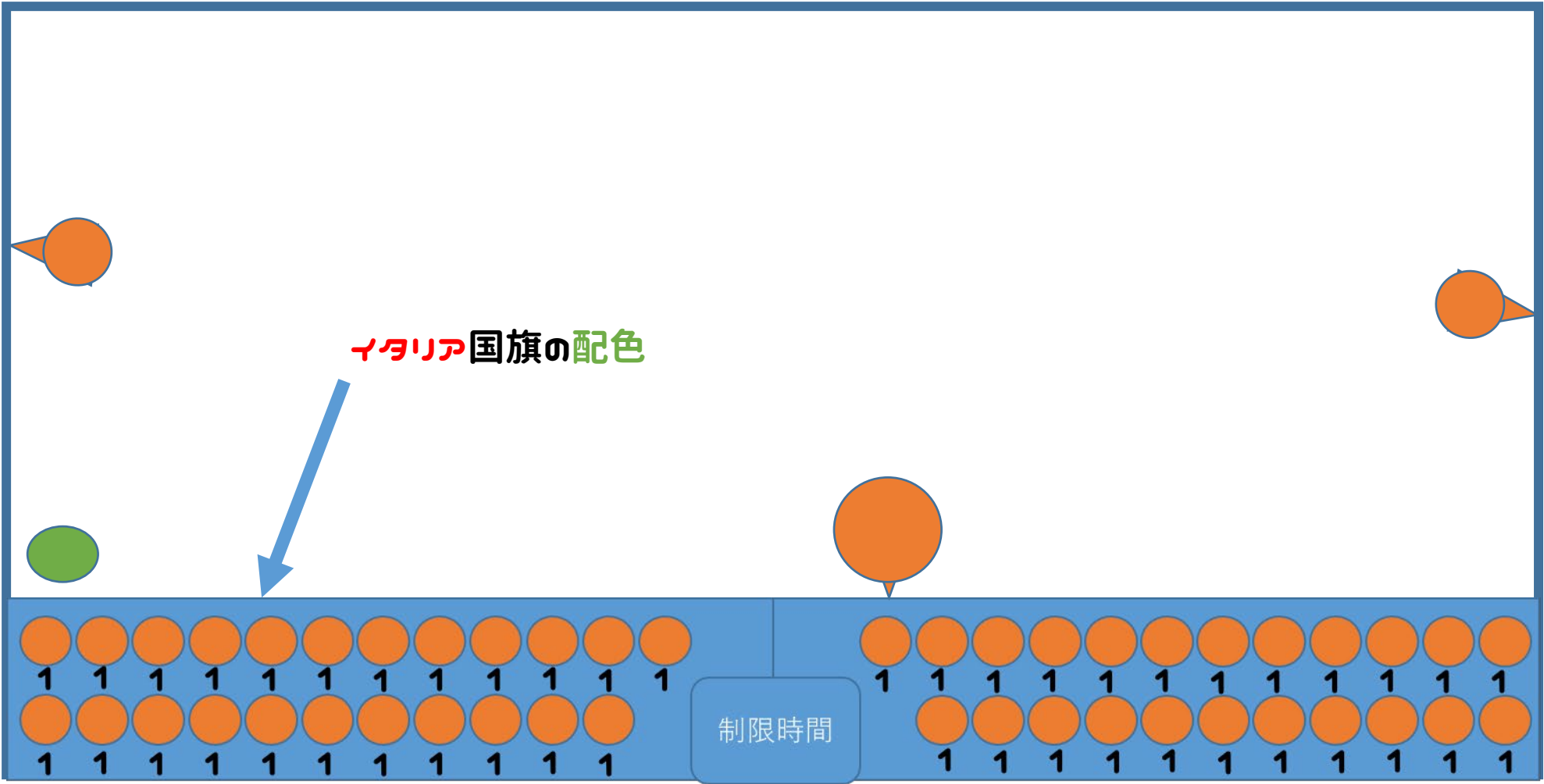
オフラインだけステージの全体像をみえるようにする



テクスチャ

UI

オレンジ：具材
緑：アイテム



エフェクト

大まかなまとめ

- 具材やアイテムを取得エフェクト（ソシャゲのタップエフェクトみたいな）
- 移動したときの土埃（イメージ：オーバークック）
- スピードアップ中の移動時に風を切るエフェクト
- お邪魔攻撃可能中のプレイヤーにまとわせる
オーラのエフェクト（界王拳）
- 敵とぶつかった時のエフェクト（ソラの攻撃あてたエフェクト）

プログラム

大まかなまとめ

- プレイヤー
- 敵（こども）
- ピザ
- 具材
- アイテム
- ステージ

プログラム

・プレイヤー

- **移動**
- **敵にあたったら具材
を落とす**
- **勝利ポーズ**
- **負けポーズ**

プログラム

・敵（こども）

・自動移動

プログラム

• ピザ

- 具材をゲットしたらその具材をピザに乗せる
- 落とした具材をピザから消す

プログラム

・具材

- ・ 分かりやすいように具材にエフェクトをつける

プログラム

・アイテム

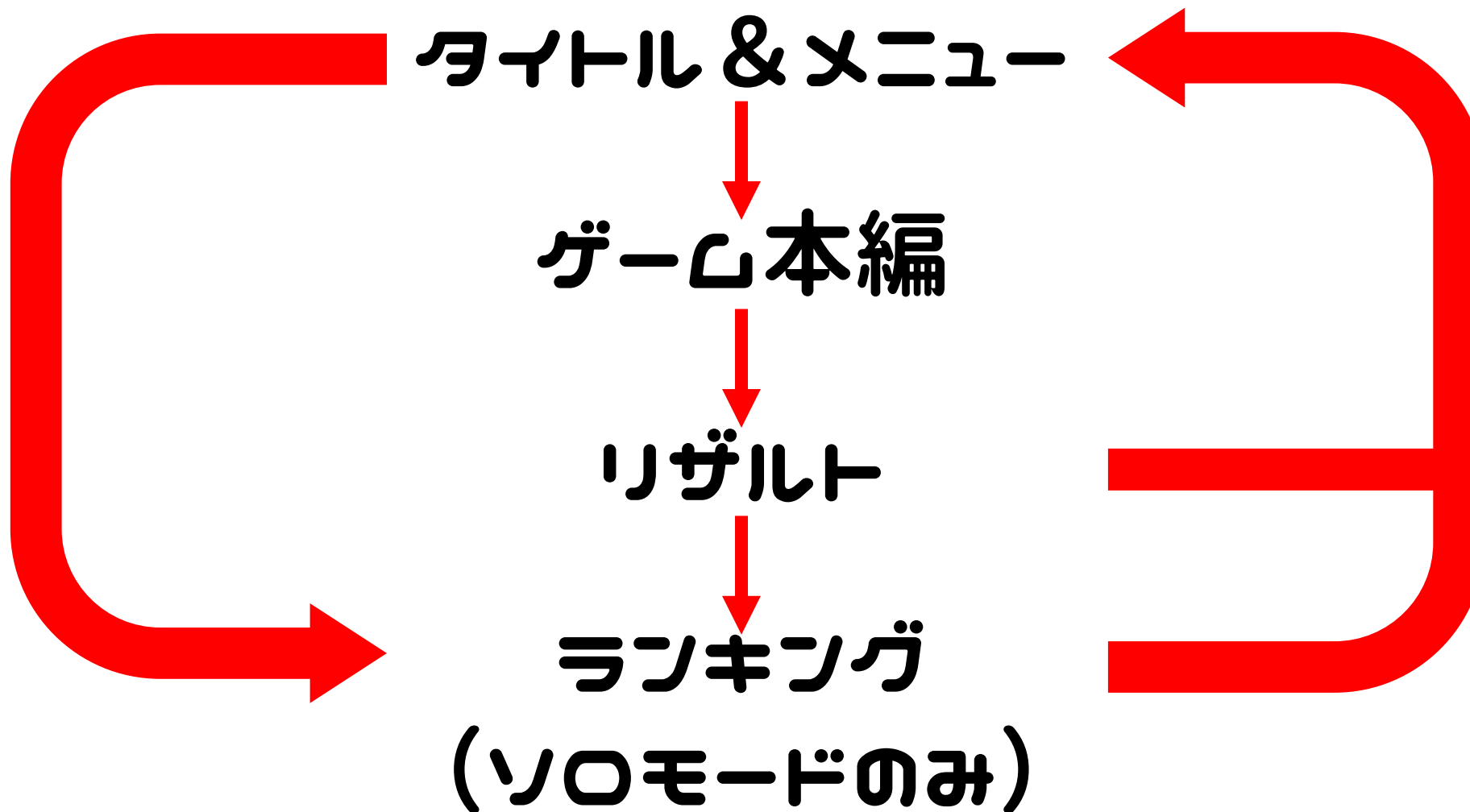
- 分かりやすいようにアイテムにエフェクトをつける
- アイテムの効果をプレイヤーに渡す

プログラム

・ステージ

- ・ 具材やアイテムの落ちるパターンに沿って落とす

シーン遷移



シーンレイアウト

タイトル & メニュー

タイトルロゴ

オンラインで遊ぶ

オフラインで遊ぶ

マッチングしたら
本編に入る

オンライン選ぼう

オフライン選ぼう

プレイヤー
1 のモデル
を表示

マッチング中

タイトルロゴ

ひとりで

ふたりで

オンラインで遊ぶ

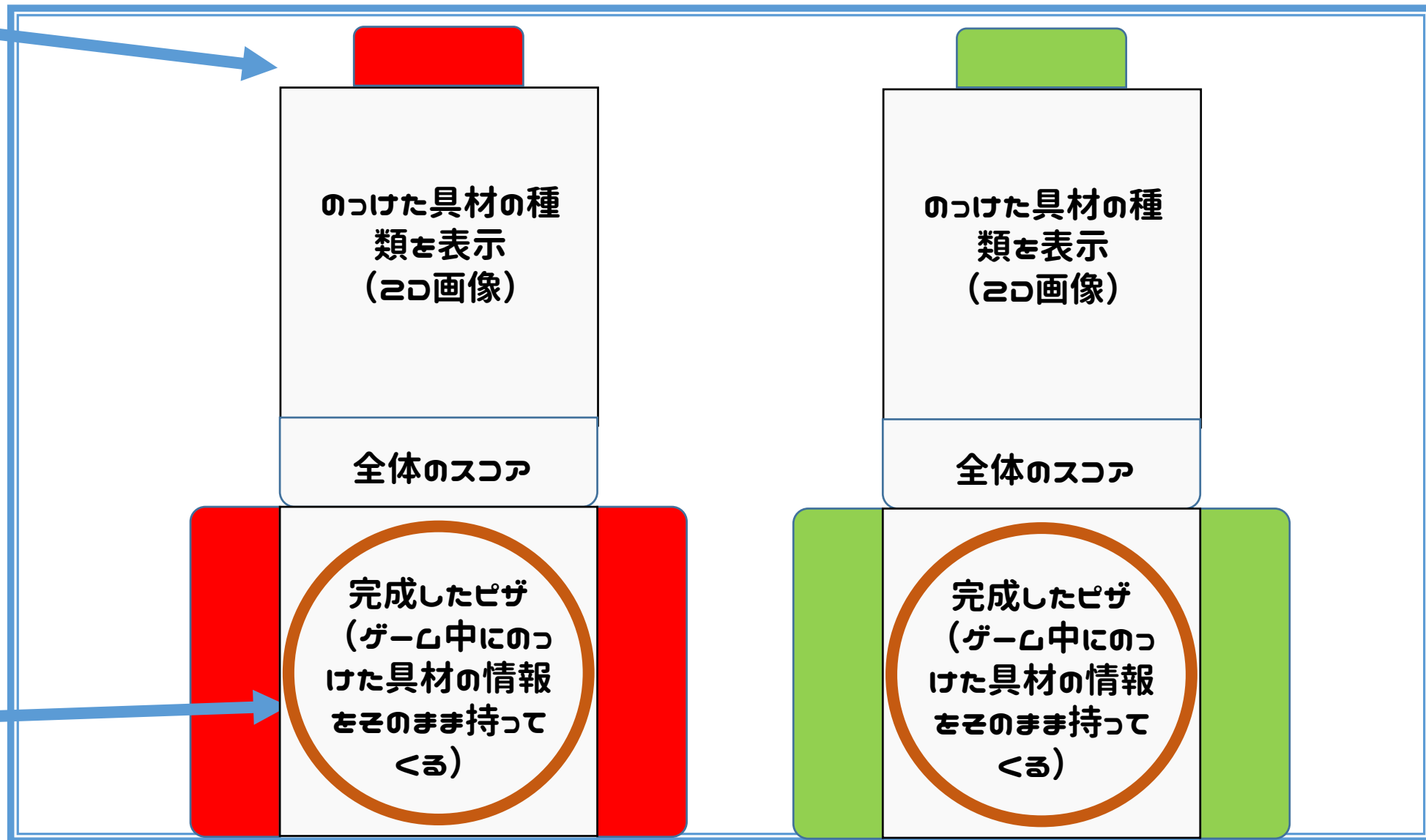
オフラインで遊ぶ

シーンレイアウト

リザルト①

組み立てる前のピザ
箱のイメージ（余裕
があれば3Dモデル
にしたい）

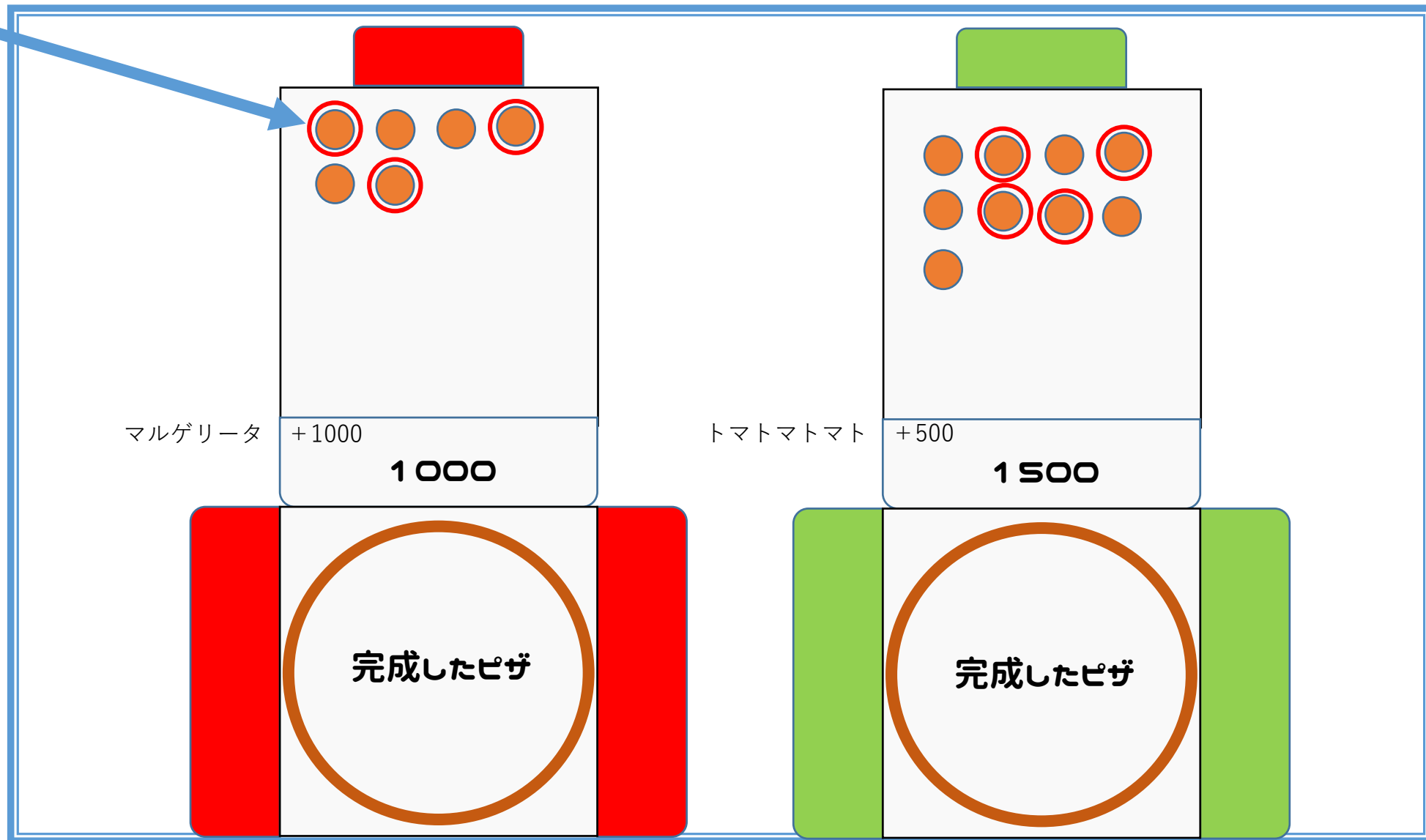
3Dモデルで
表示



シーンレイアウト

リザルト②

コンボが決まった具材は
赤丸を付けて全体のスコア
に加算し、コンボがある限
り続ける



シーンレイアウト

リザルト③

勝ち!

プレイヤー1が勝利ポーズ

プレイヤー2が負けポーズ

さっきあったピザは下にスライドする

シーンレイアウト

リザルト④

勝ち!

プレイ

リトライ

が勝利ポーズ

プレイ

おわる

が負けポーズ