

# 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

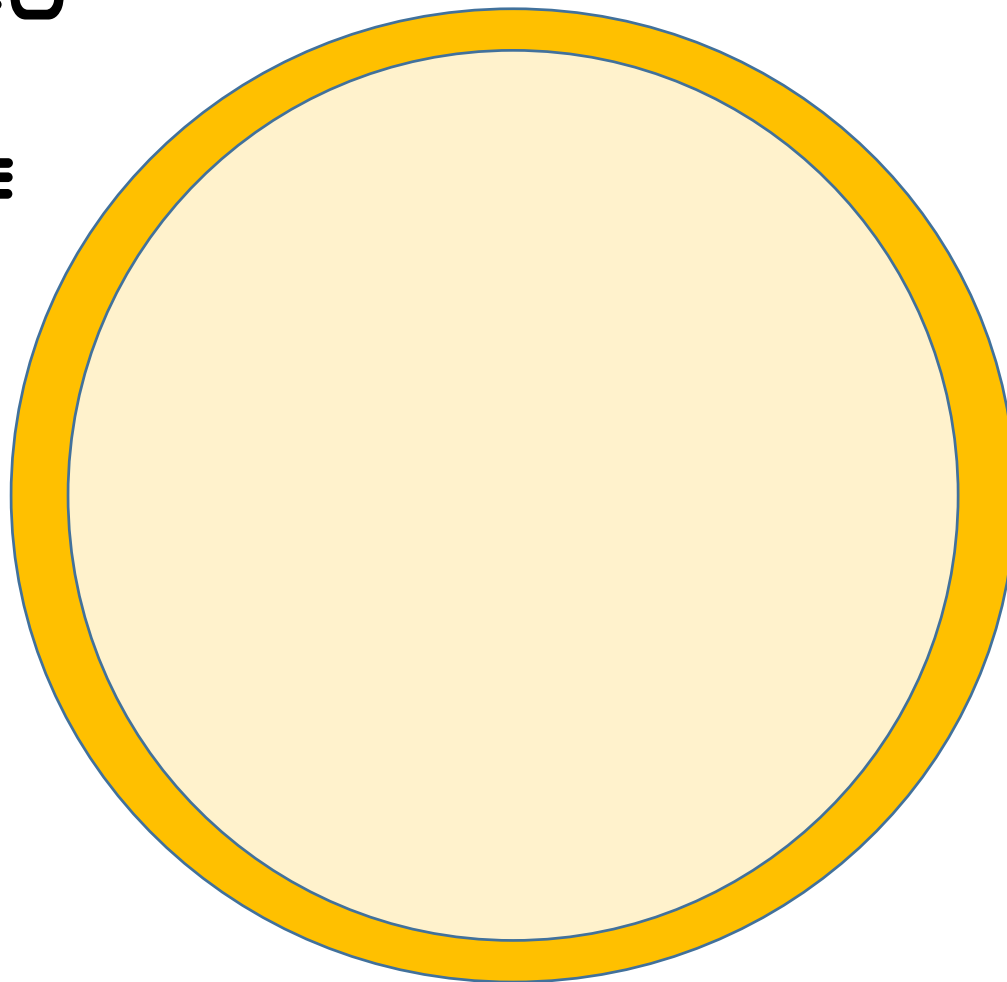
## 大まかなまとめ

- 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もらいたいです）



## 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

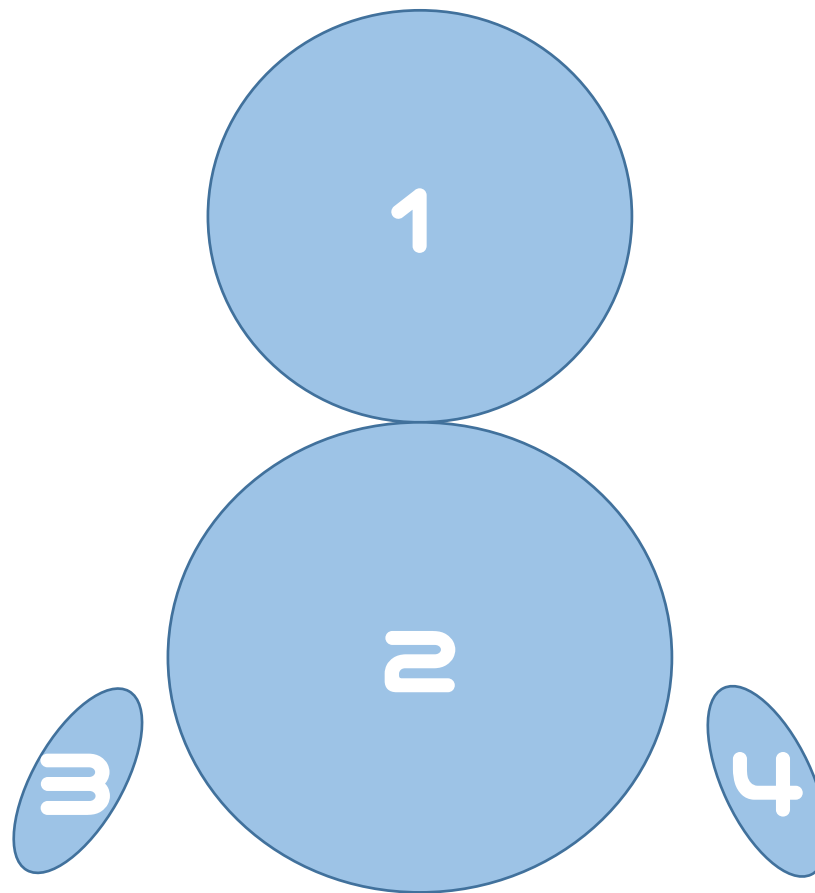
### 具材

- 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）

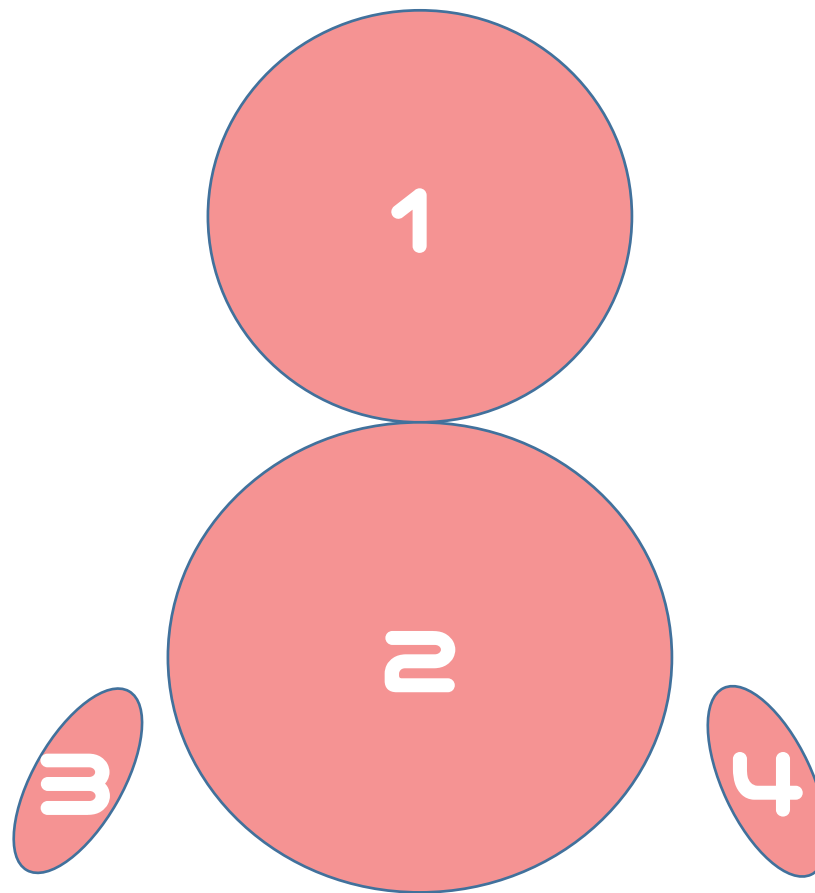
1.顔（子供用帽子付き）

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





## 3D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

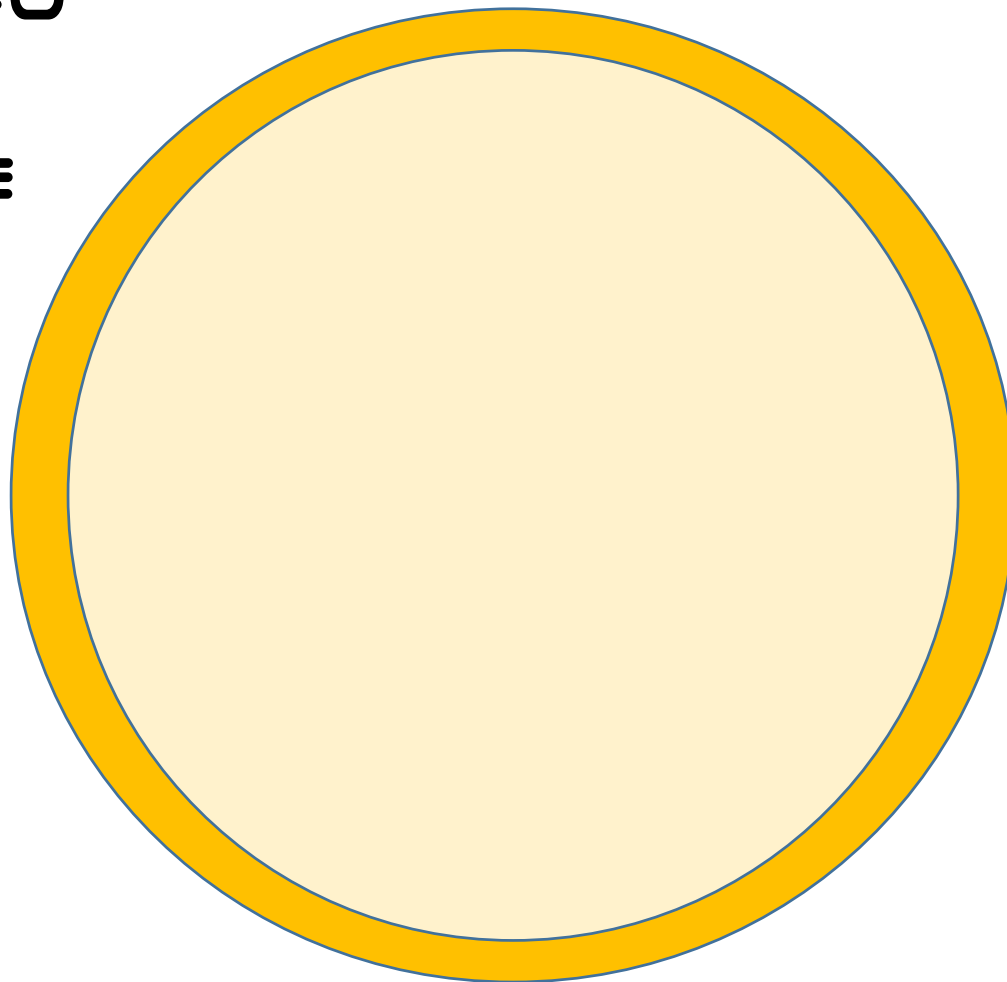
## 大まかなまとめ

- 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

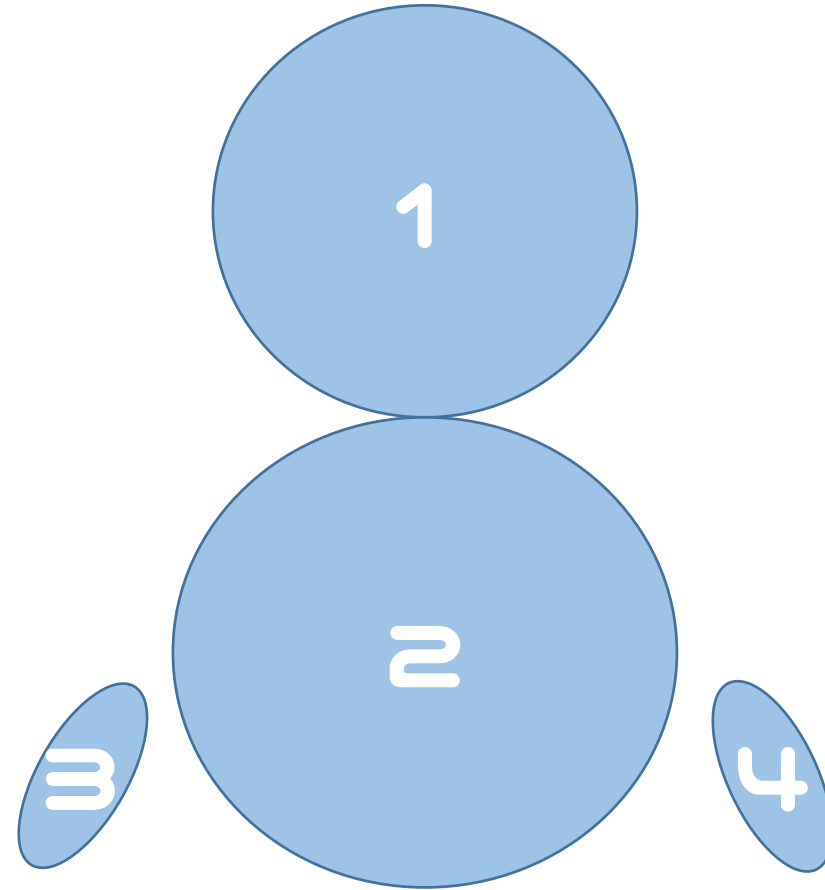
- チェダーチーズ
- えび
- ほたて
- パイナップル
- ナス
- しいたけ



# 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

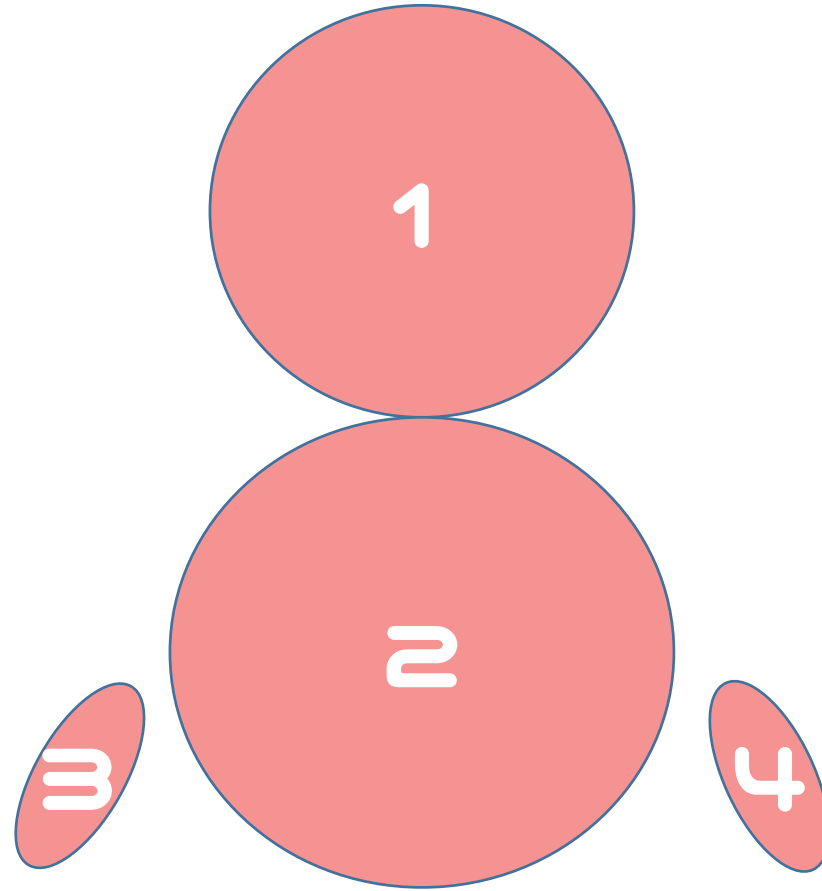




## テクスチャ

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

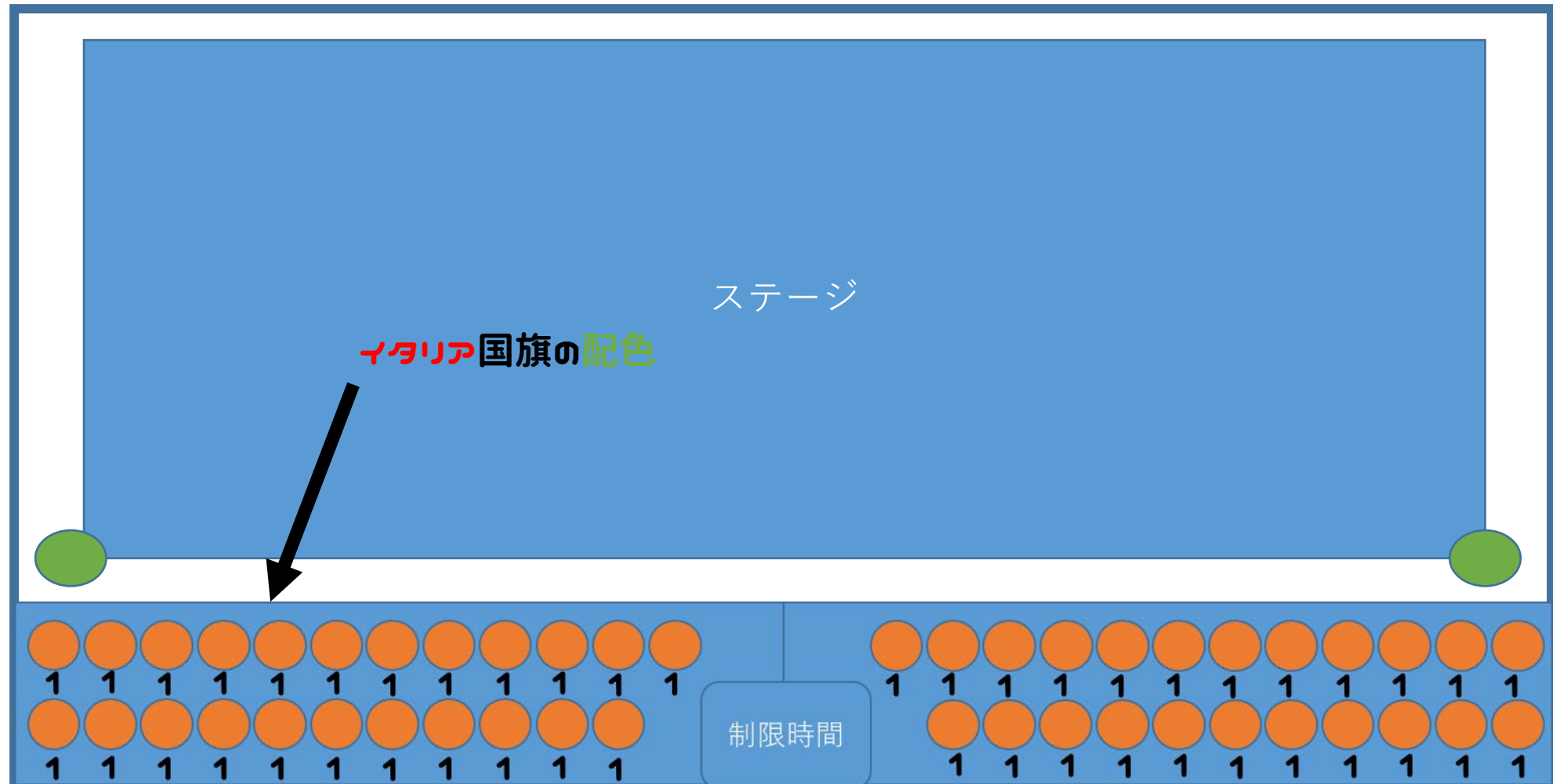


テクスチャ

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





## 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**

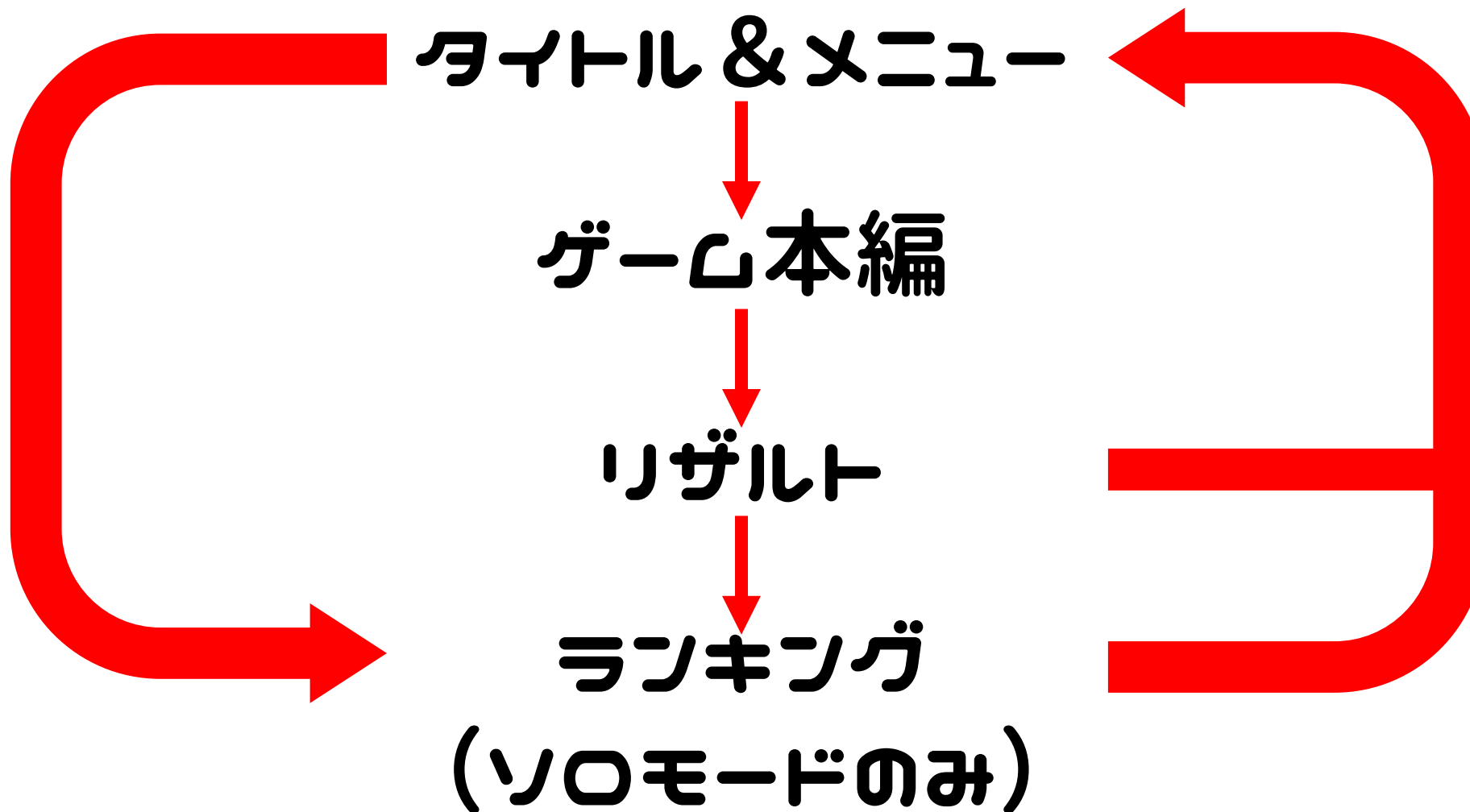
- 分かりやすいようにアイテムにエフェクトをつける
- アイテムの効果をプレイヤーに渡す

**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

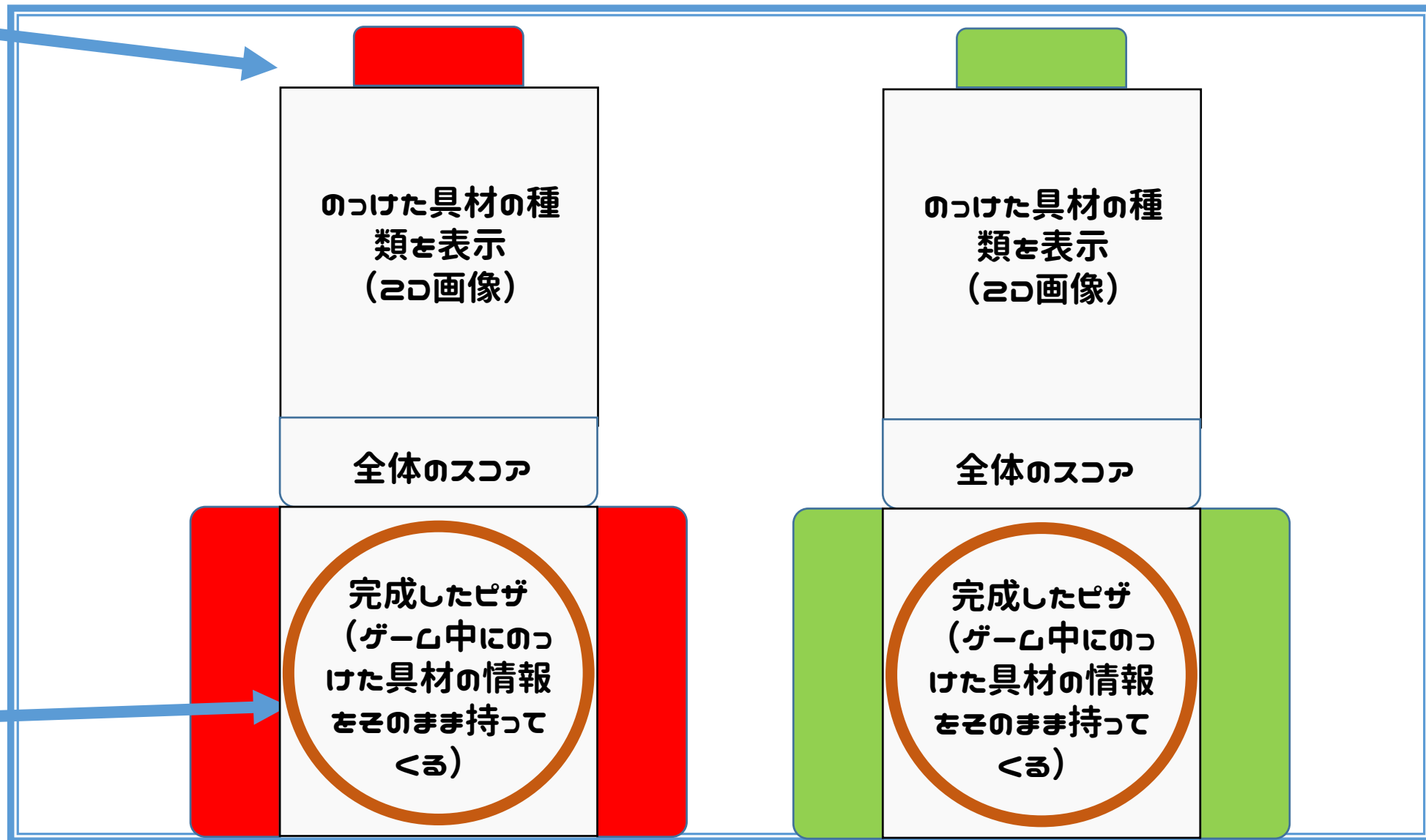
オフラインで遊ぶ

# 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

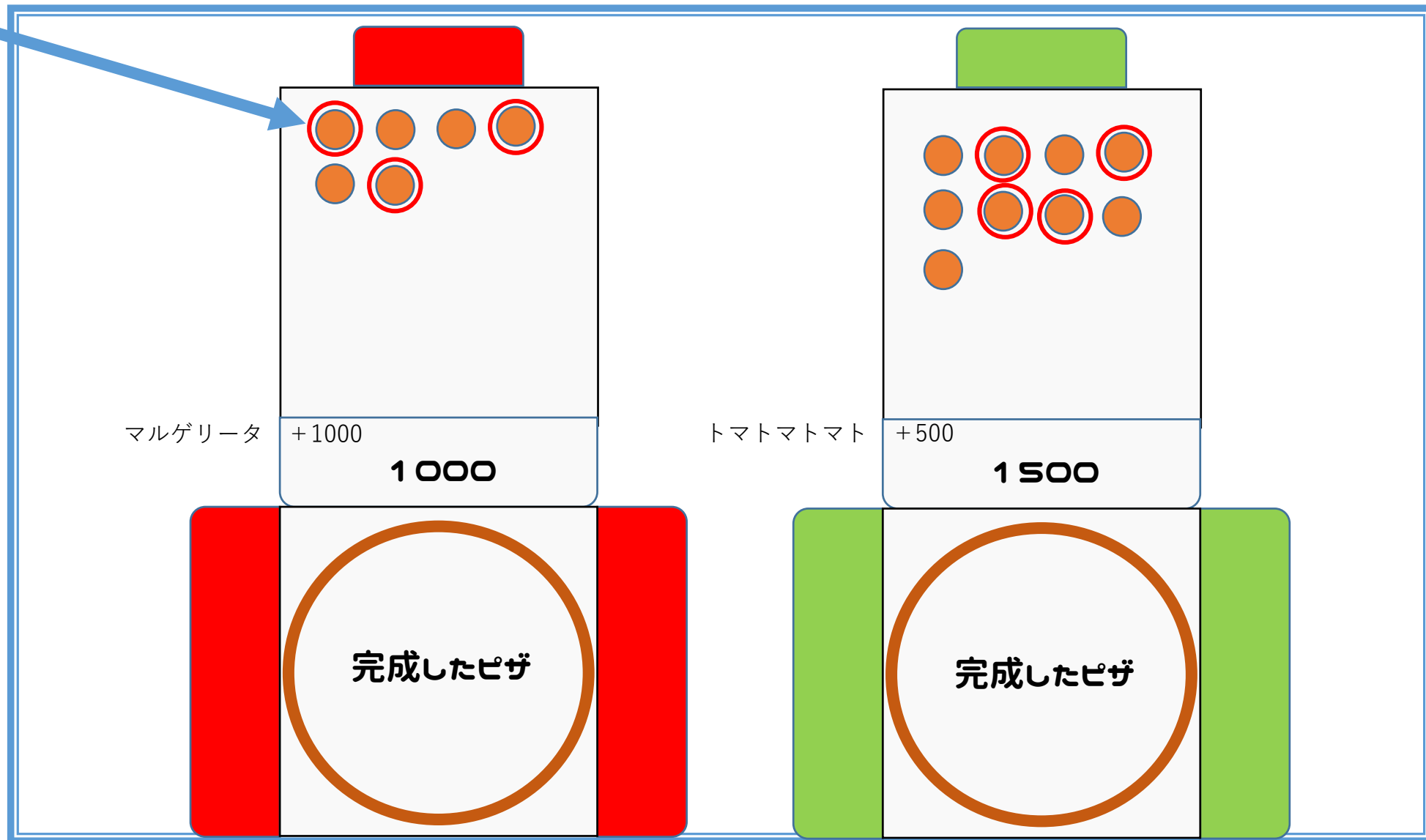




# シーンレイアウト

## 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