

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

コンボ

アイテム

3Dモデル

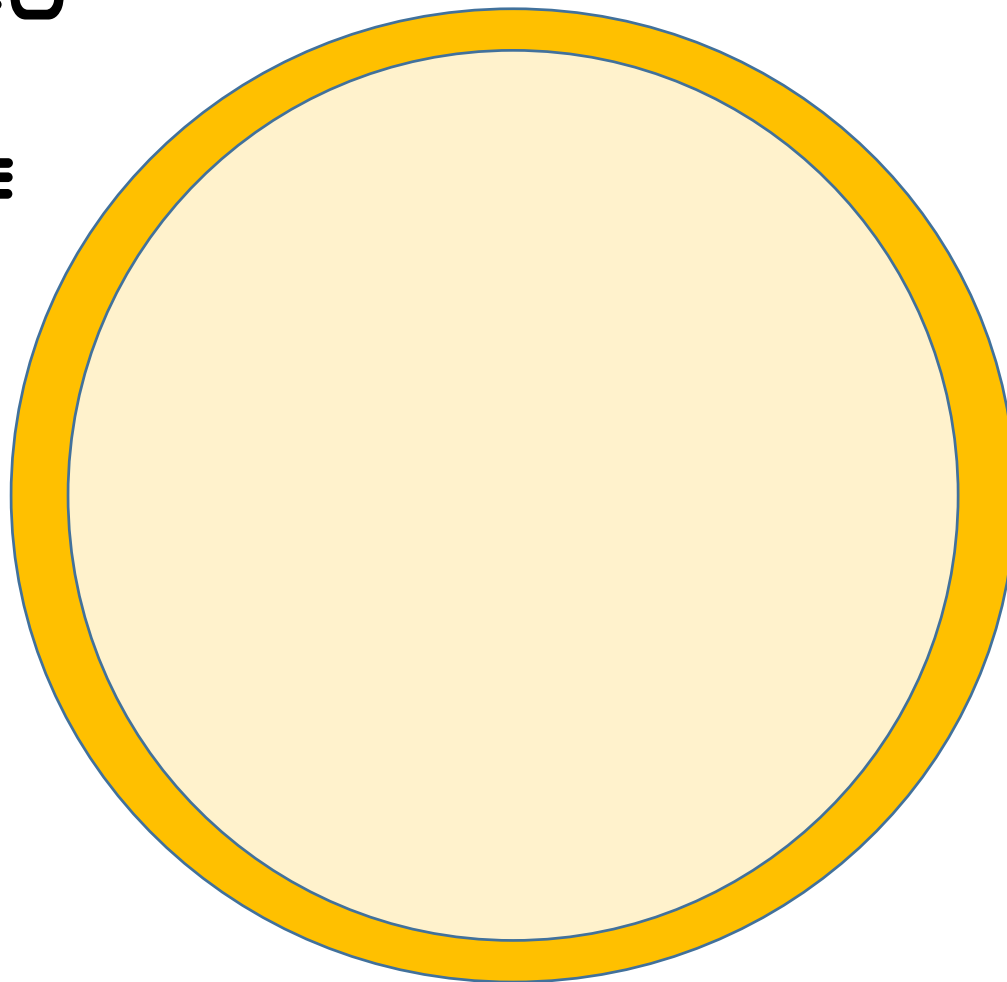
大まかなまとめ

- 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）



3Dモデル（詳細）

具材

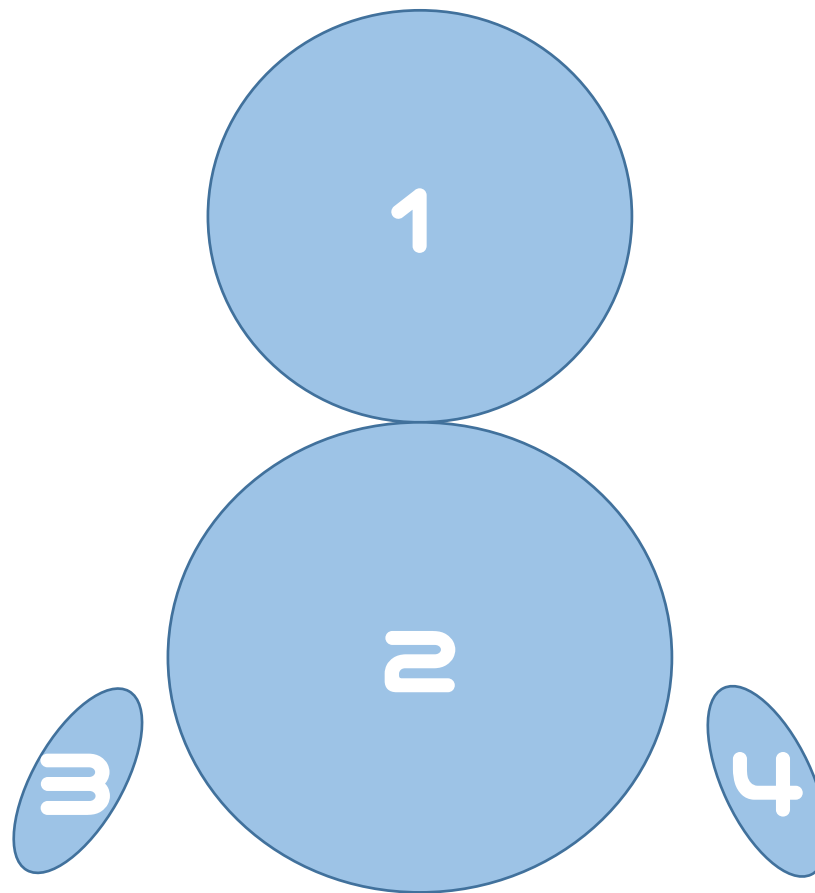
具材の種類

- サラミ
- バジル
- モッツァレラチーズ
- マッシュルーム
- トマト

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）

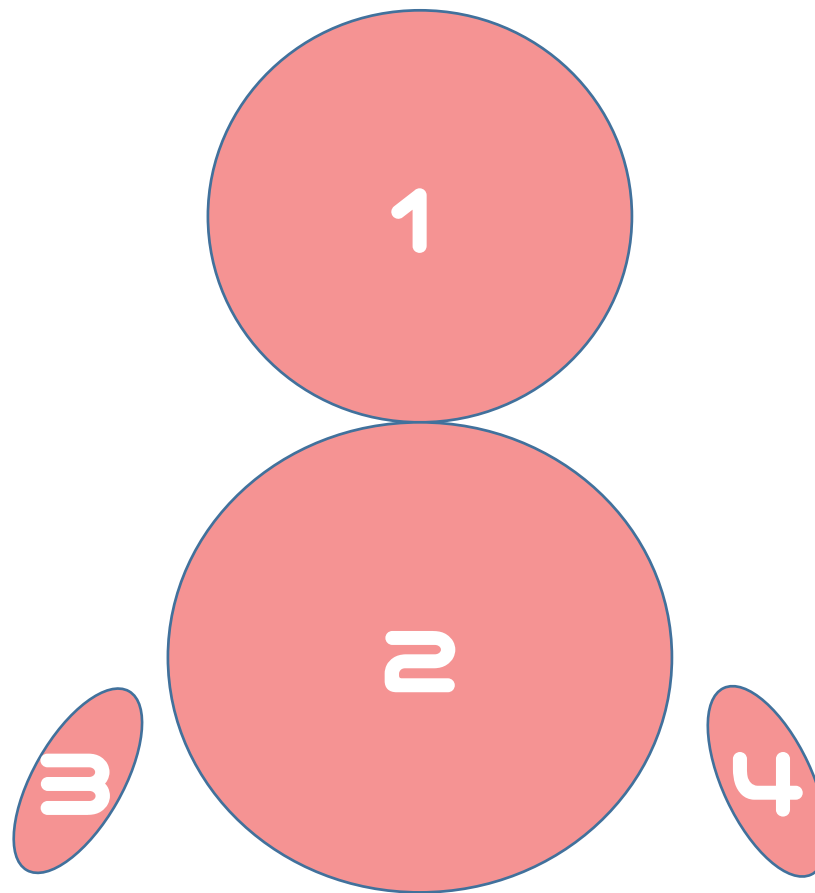
1.顔（子供用帽子付き）

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
- 勝利ポーズ
- 負けポーズ

モーション

敵

走る

テクスチャ

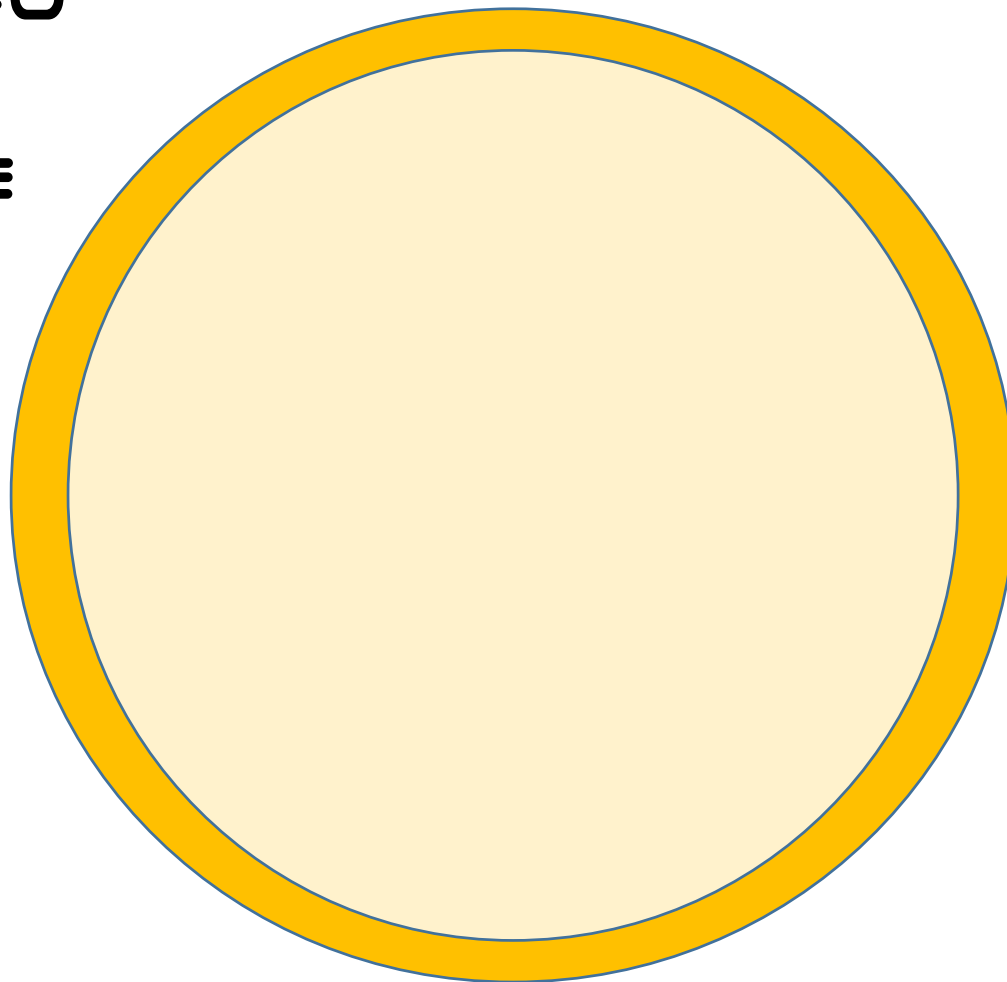
大まかなまとめ

- 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

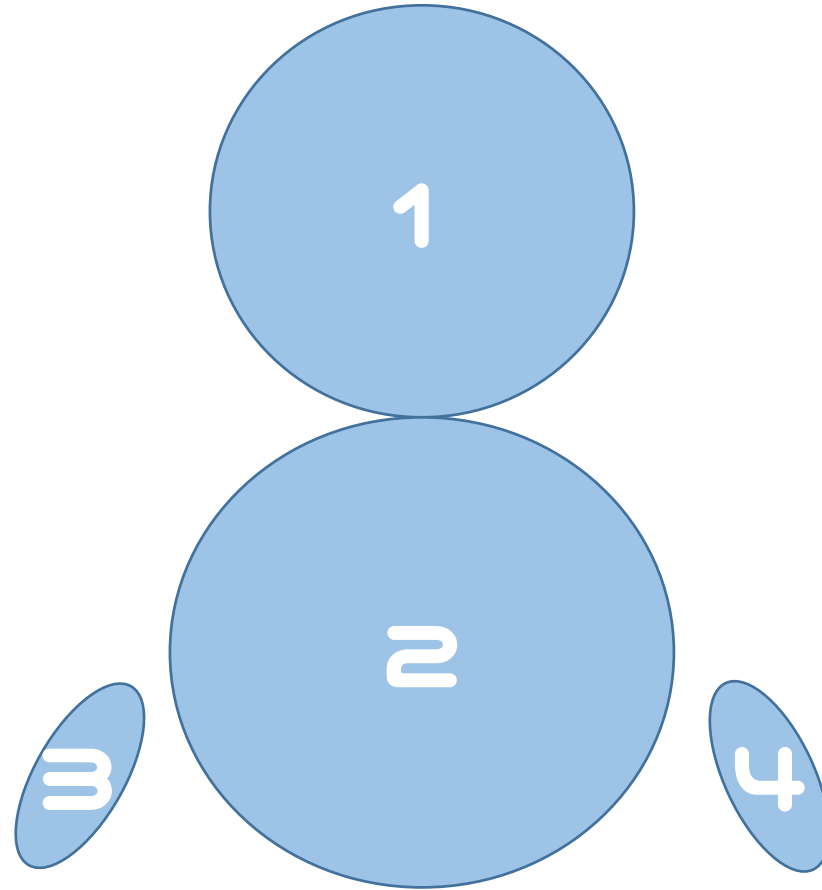
- チェダーチーズ
- えび
- ほたて
- パイナップル
- ナス
- しいたけ



テクスチャ

プレイヤー（1Pは赤、2Pが緑）

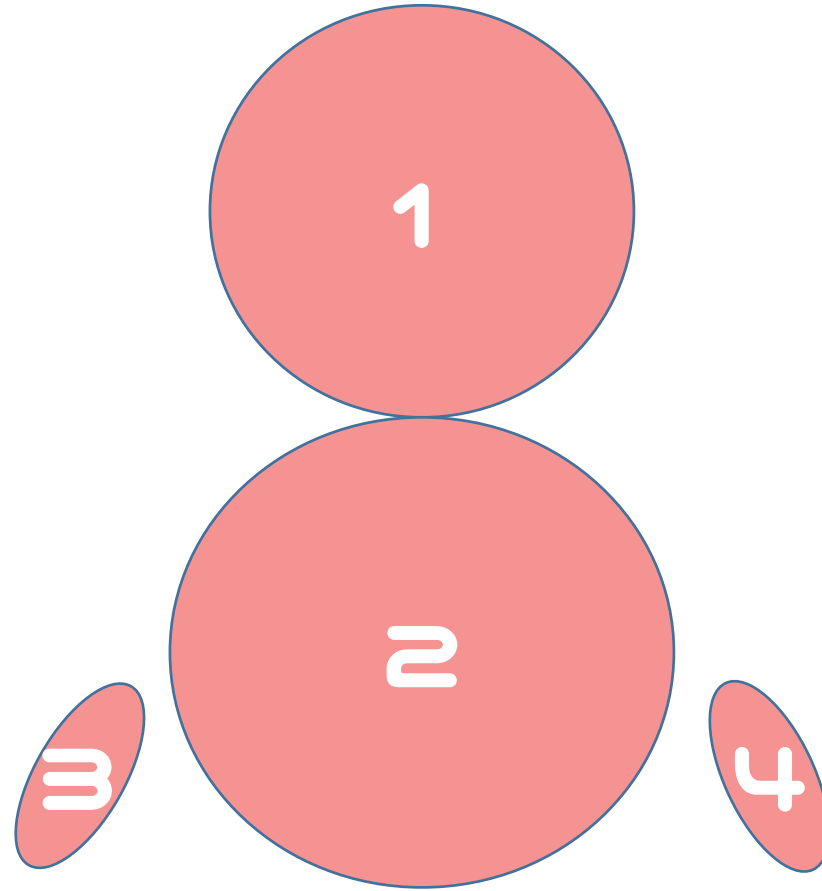
- 1.顔
- 2.体
- 3.右手
- 4.左手



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



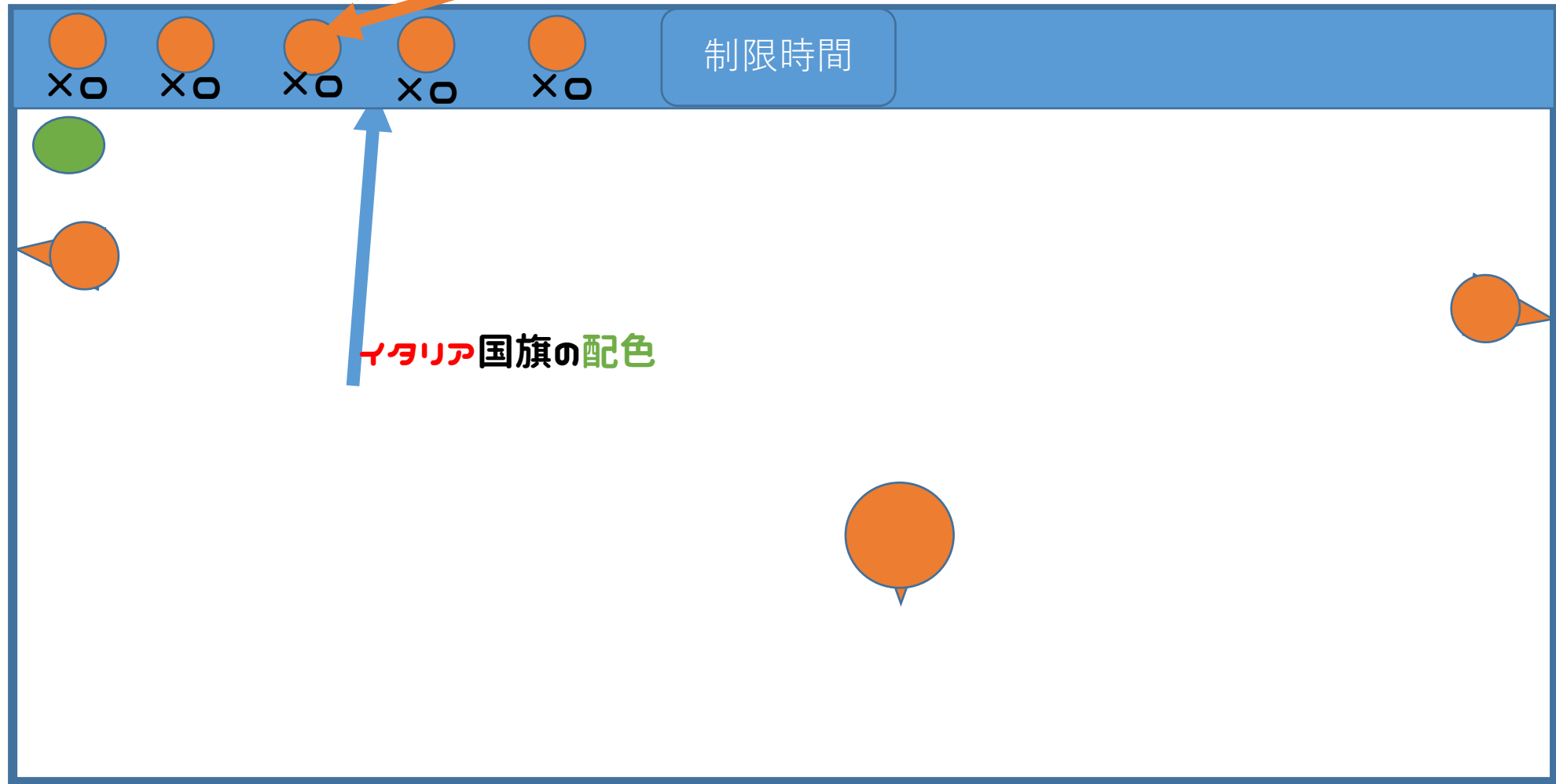
テクスチャ

UI

オレンジ：具材

緑：アイテム

具材の取った個数を表示



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
- ゲーム中
- リザルト

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

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**

プログラム

・ゲーム中

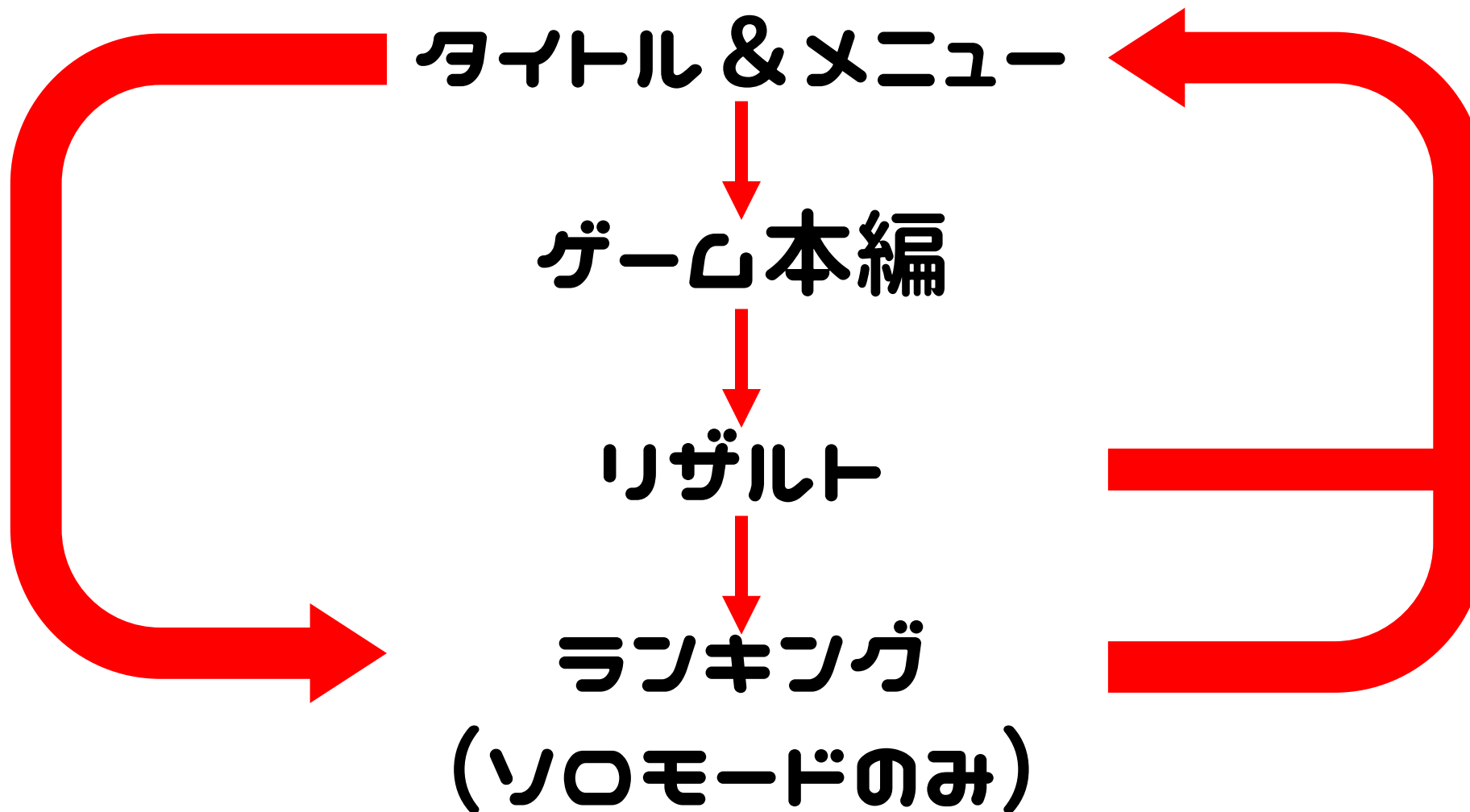
- ・残り30秒になったらクワイ
アックスモードにする
- ・取得した具材のカウント、
表示
- ・プレイヤーの近くに何の具材、
アイテムがあるかを表示（そ
れに近くなったらアイコンを
大きくする）

プログラム

・リザルト

- コンボの表示演出
- 全体スコアの加算
- 二人のプレイヤーに勝ち負けのポーズを取らせる

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

ふたりで遊ぶ (オンライン)

ひとりで遊ぶ (オフライン)

マッチングしたら
本編に入る

オンライン選ぶと

オフライン選ぶと

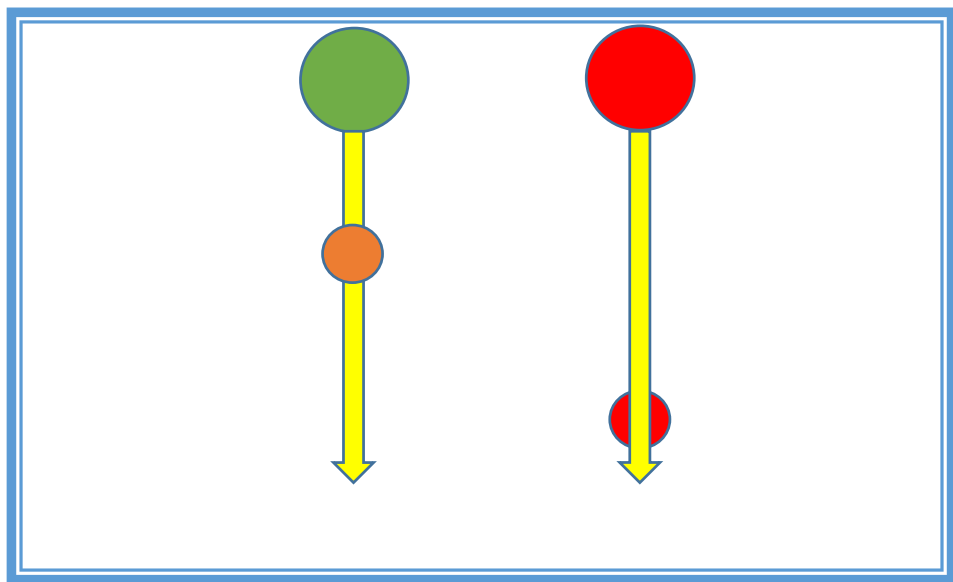
プレイヤー
1 のモデル
を表示

マッチング中

ゲーム本編

シーンレイアウト

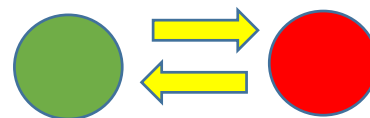
Wiiパーティの最初の5秒のイメージ



プレイヤー2は具材を
プレイヤー1は攻撃可能アイテムを。
カメラは1と2の間に追従

ゲーム①

カメラを固定する
1Pが2Pにぶつかりに行く



ぶつかった後は2Pは右のほうにちょっと行く



シーンレイアウト

ゲーム②

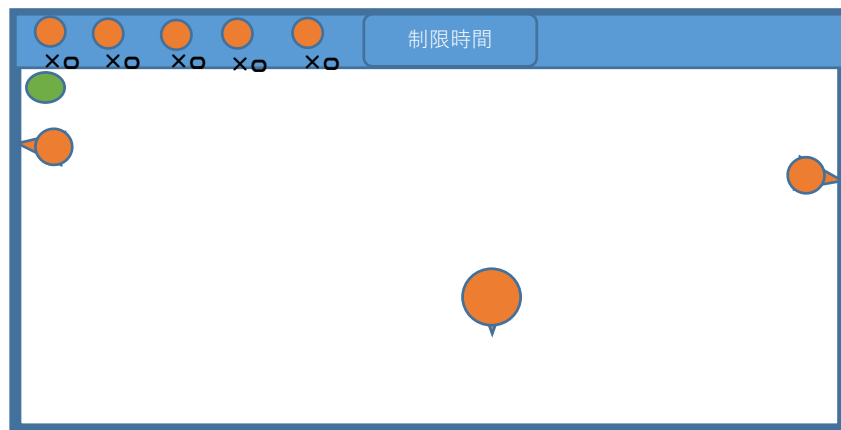
ゲーム時間は1 : 30

最初の1分は普通モード

残りの30秒になったらクライマックスモードに入る

普通モード

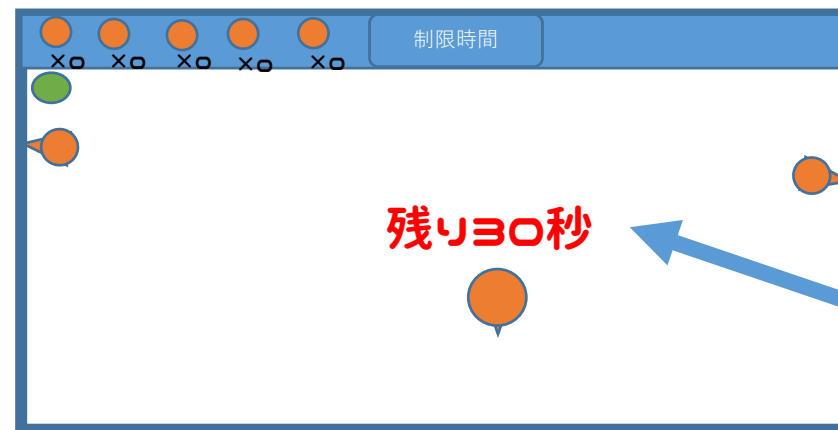
敵の状態が普通
アイテムや具材のドロップが普通



アイテムは17秒に一回2個アイテムドロップ
具材は30秒一回配置が変わる、一回に出す個数は
6から8パターンによって変わる

クライマックスモード

敵の移動が速くなる
アイテムや具材のドロップが多くなる



右から左に流れる

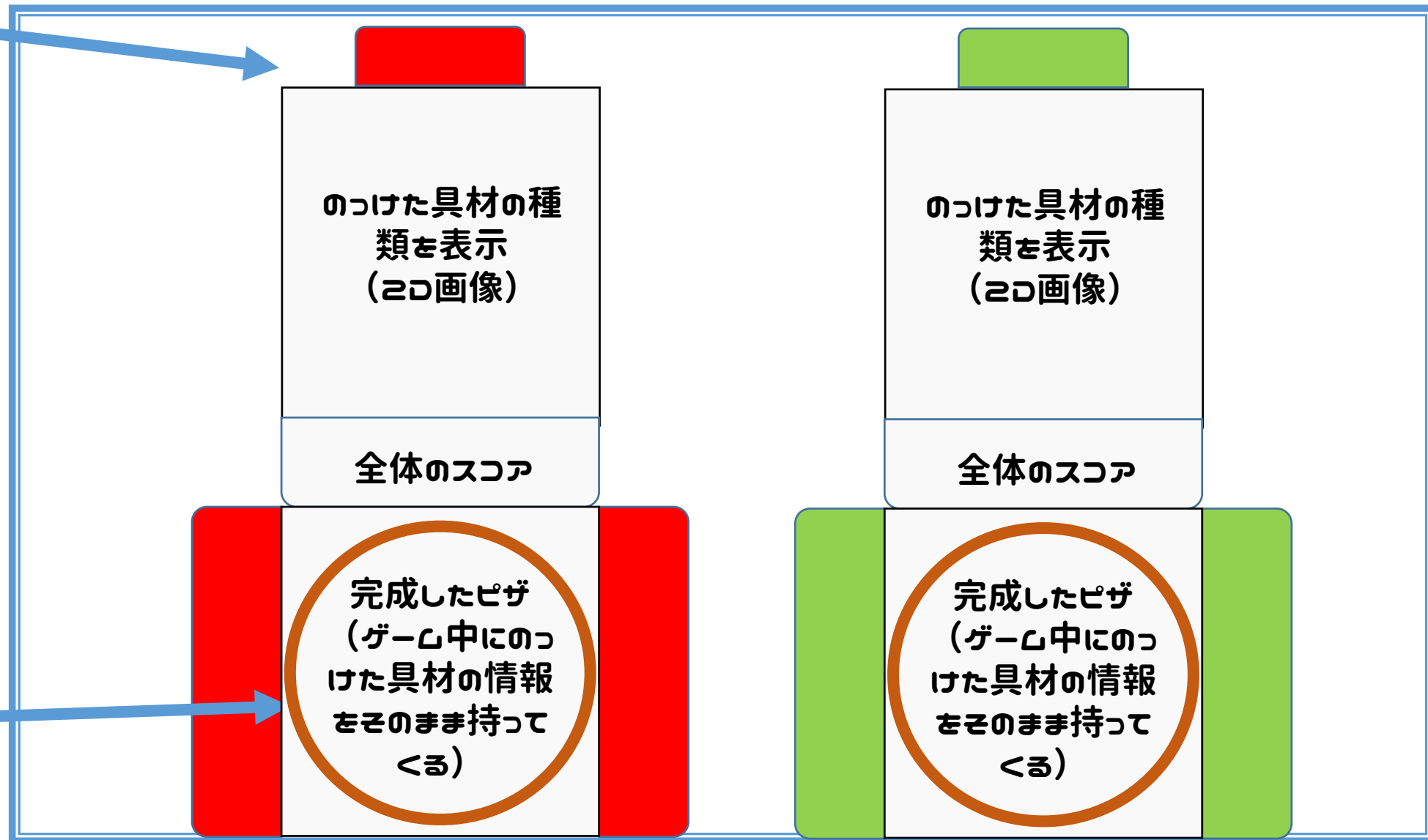
アイテムは12秒に一回2個アイテムドロップ
具材が出る量が増える（通常の1.5倍くらい）

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）

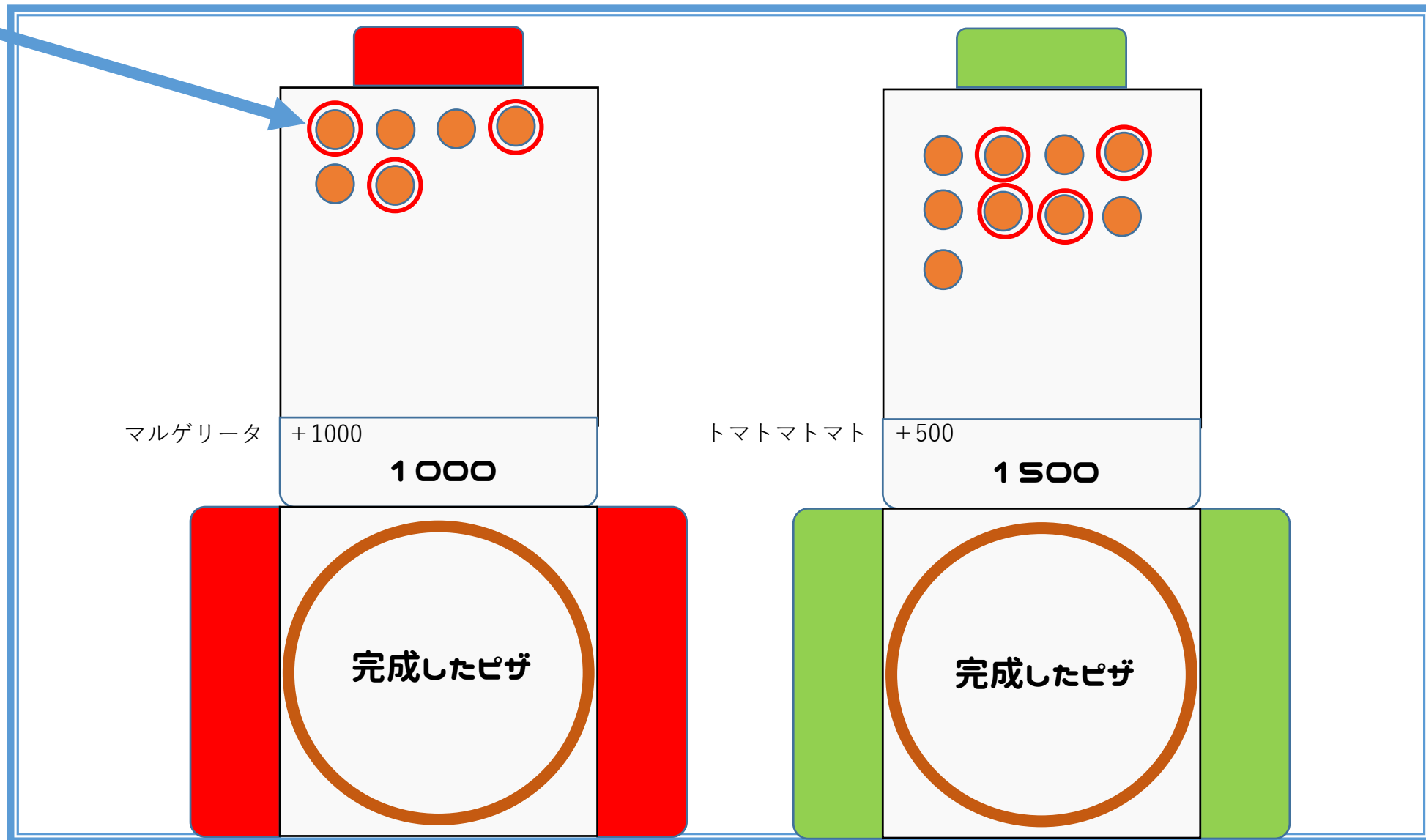
3Dモデルで
表示



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

コンボの種類

- パルマ
サラミ3、バジル2、チーズ1
- マルゲリータ
トマト3、チーズ2、バジル1
- ビッグチーズ
トマト1、チーズ4
- ギガミート
サラミ4、トマト1

大まかな種類

- ボスカイオーラ(キノコ)
キノコ3、チーズ1
- オルトラーナ(野菜たっぷり)
トマト2、バジル1、キノコ1
- ○○たっぷり
各種3
- バラエティ
全部1 ずつ

アイテム

- ・ スピードアップ
- ・ 移動速度が1.5倍になる

大まかな種類

- ・ 攻撃可能アイテム
- ・ 移動速度が1.2倍になり、効果時間が切れるまでに一回だけ相手にぶつかって具材をランダムに相手の所持数の二割落とすことが出来る

二つともビルボードで表示