

# Cards 5 Gladiator

## 制作発表

ゲームデザイナー	河津 さえか
	芹川 和樹
プログラマー	佐藤 秀哉

# もくじ

はじめに .....	3
制作するきっかけ.....	4
何を意識して作ったか.....	5
ゲーム概要.....	6
ゲームの流れ.....	7
ルール説明.....	8-21
画面解説.....	22-25
反省・改善点 .....	26-28
まとめ.....	29

# はじめに

- 河津さえか
  - ゲームデザイン、オブジェクト画像の制作
- 芹川和樹
  - ゲームデザイン、仕様書の作成、パーティクル制作
- 佐藤秀哉
  - プログラミング

# 制作するきっかけ

- プログラマーとゲームデザイナー**共同の**  
**ゲーム制作**として、企画書をいただいた



# 何を意識して制作したか

- 色味の統一や強調に気を付けた(河津)
- 基本的な動作を主体にして、簡潔で全体を見渡せるようにした(芹川)
- 不透明な部分の解消や素早い改善に努めた(佐藤)

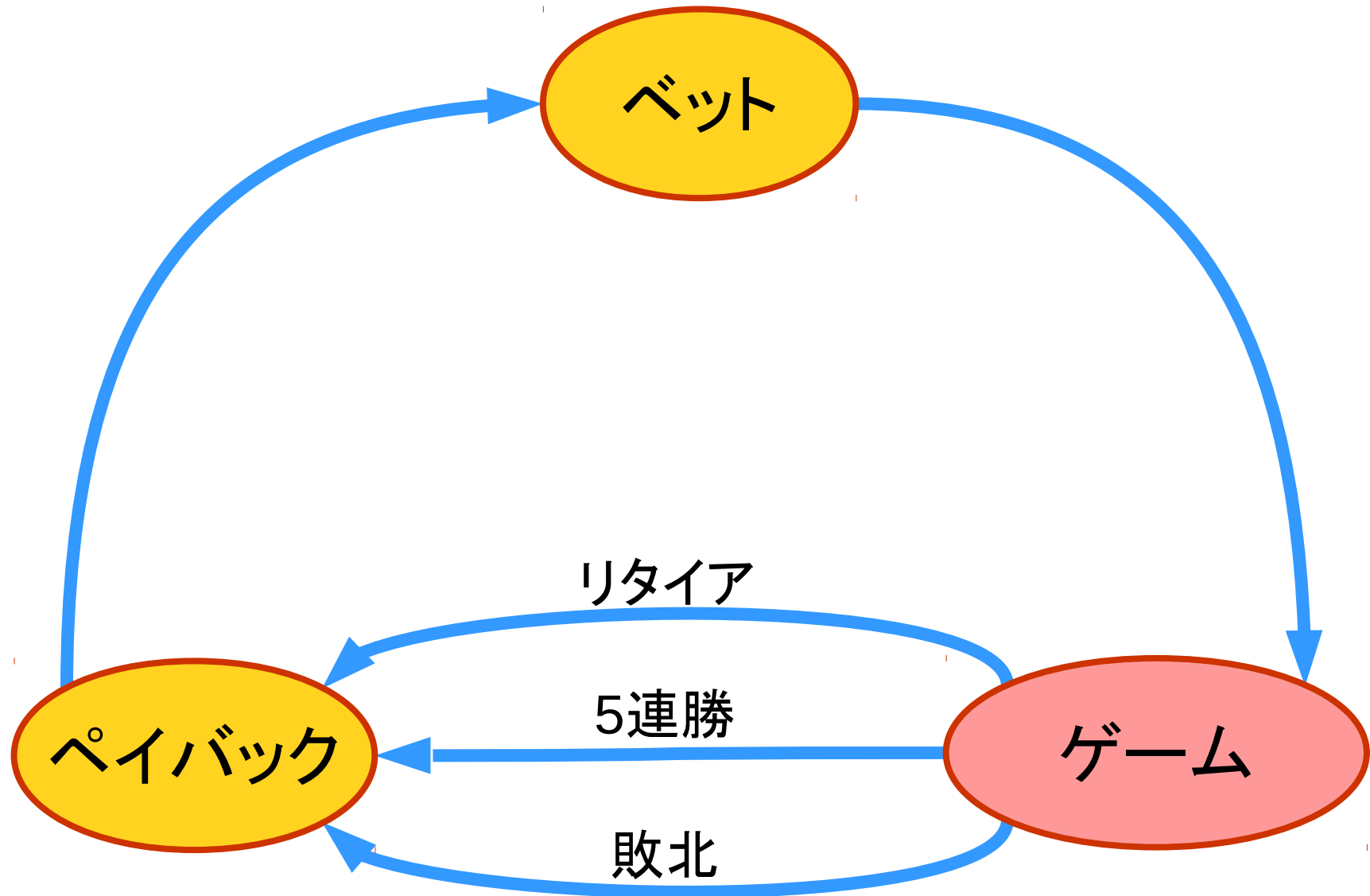


# ゲーム概要

- トランプを用いて5連勝を目指す
- お互いカードを1枚選んで勝負する
- 5連勝すると高いペイバックが得られる

**Cards 5 Gladiator**

# ゲームの流れ



# ルール説明

- 1ゲーム=5デュエル
- 連続してデュエルに挑戦する場合、  
プレイヤーのライフとカードを引き継ぐ
- リタイアした場合、その場でペイバックが行われる

## 1ゲーム





# 賞金について

- 連勝するほど賞金の倍率が上がる
  - 5連勝で最大15倍



1.3倍

1.8倍

2.5倍

4倍

**15倍**

1連勝

2連勝

3連勝

4連勝

5連勝

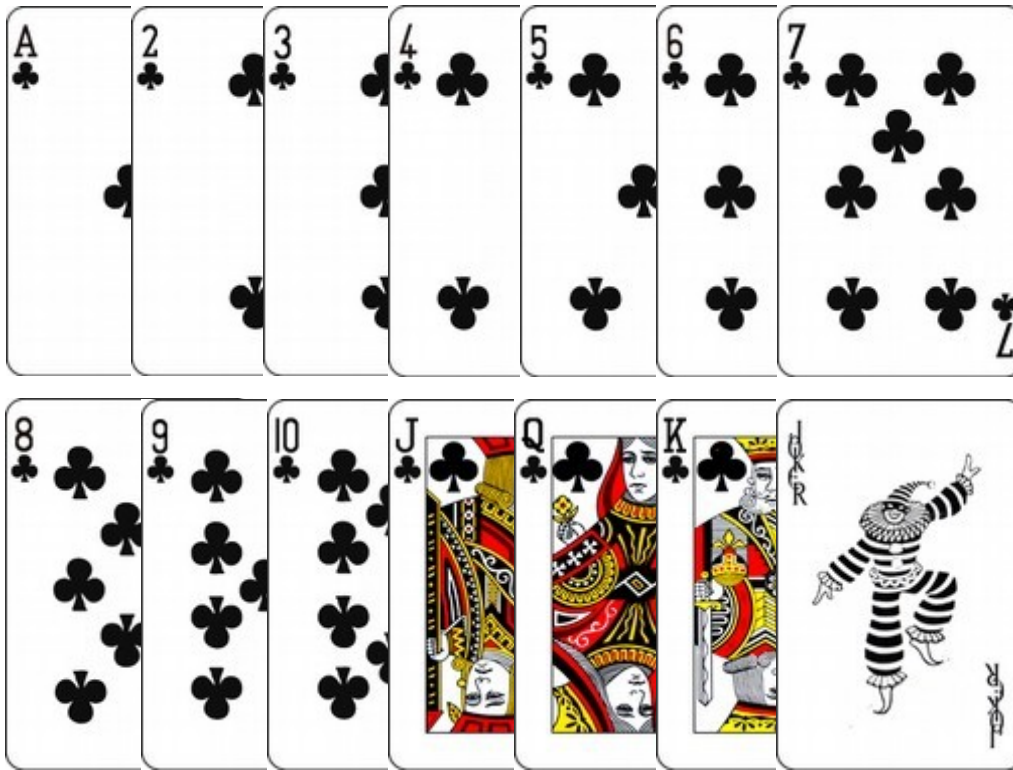
# ルール説明(ベット)

- はじめに、ベットする金額を決める
  - ￥100からベットすることができる



# ルール説明(山札)

- 山札は、1(A)～13(K)+ジョーカーの**14枚**
  - 1ゲーム中はこの14枚を使って戦う



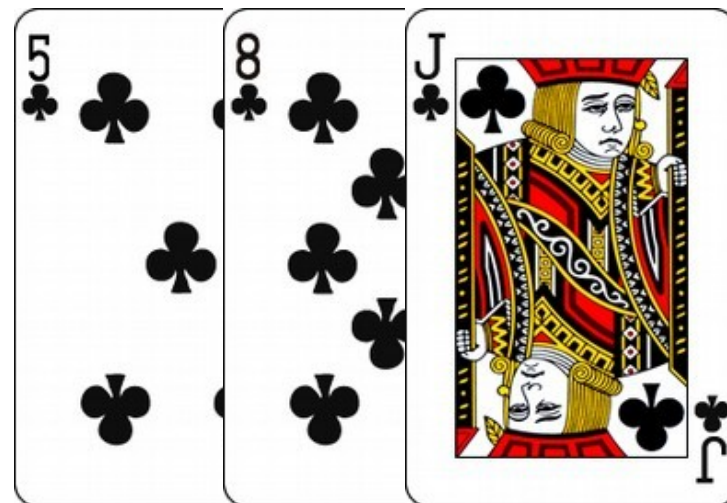
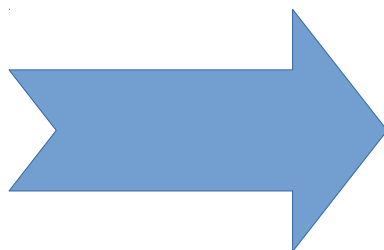
山  
札

# ルール説明(手札)

- 山札からランダムに3枚
- 使った手札は山札から補充



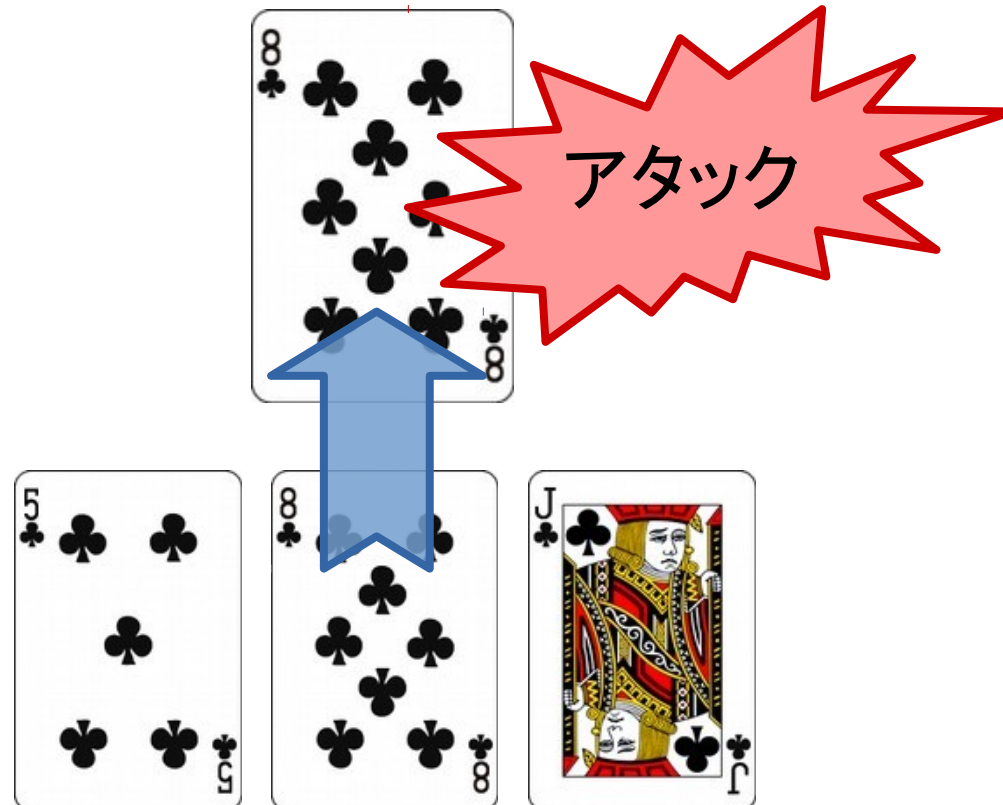
山札



手札

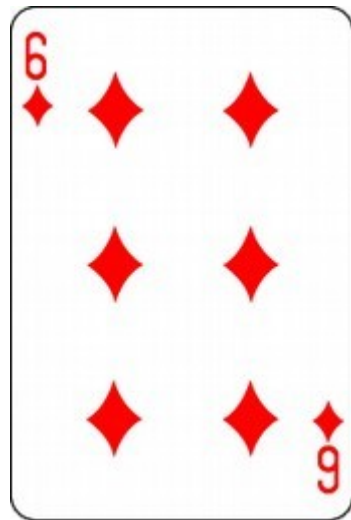
# ルール説明(アタック)

- 3枚の中から、勝負するカードを1枚選ぶ
  - 1度使用したカードは使えない

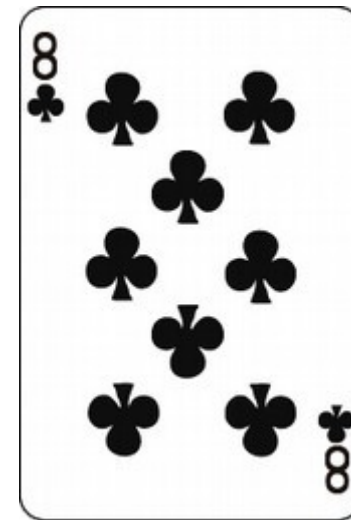


# ルール説明(アタック)

- 数字が**大きい方が勝ち**
- 勝った方が、負けた方にダメージを与える



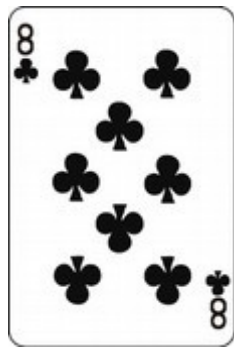
<



勝ち!

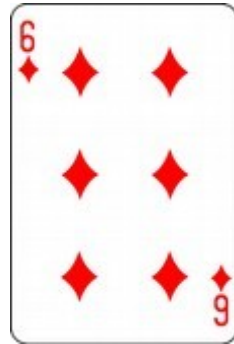
# ルール説明(ダメージ)

- ダメージ量 = 大きい数 - 小さい数



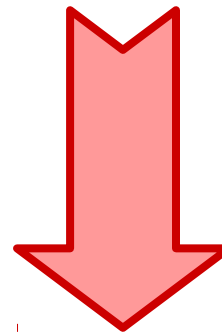
8

—



6

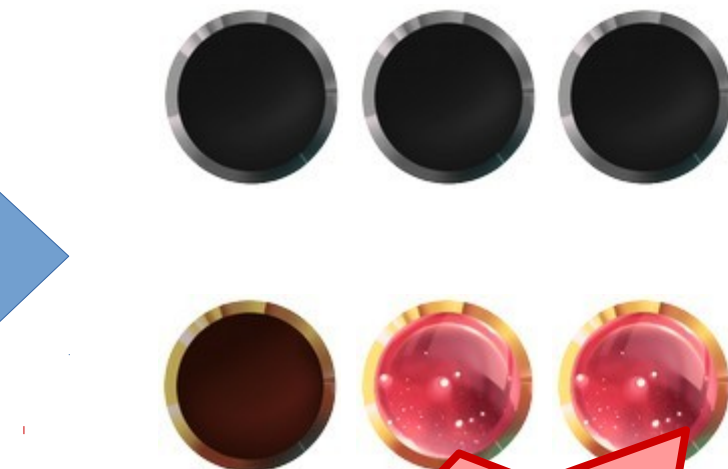
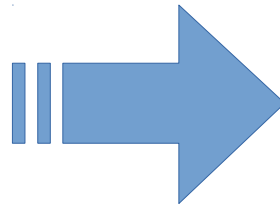
= 2



2ダメージ

# ルール説明(ライフ)

- プレイヤー、CPUそれぞれ3ポイント
- 各デュエルは、相手のライフを全て削り切った方が勝ち

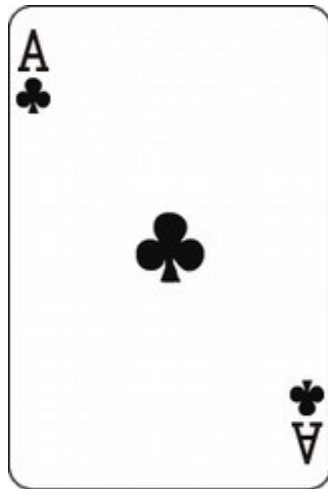


プレイヤー勝利



# 特別ルール①

- 1(A)は、11(J)12(Q)13(K)に勝てる
- 与えるダメージは1

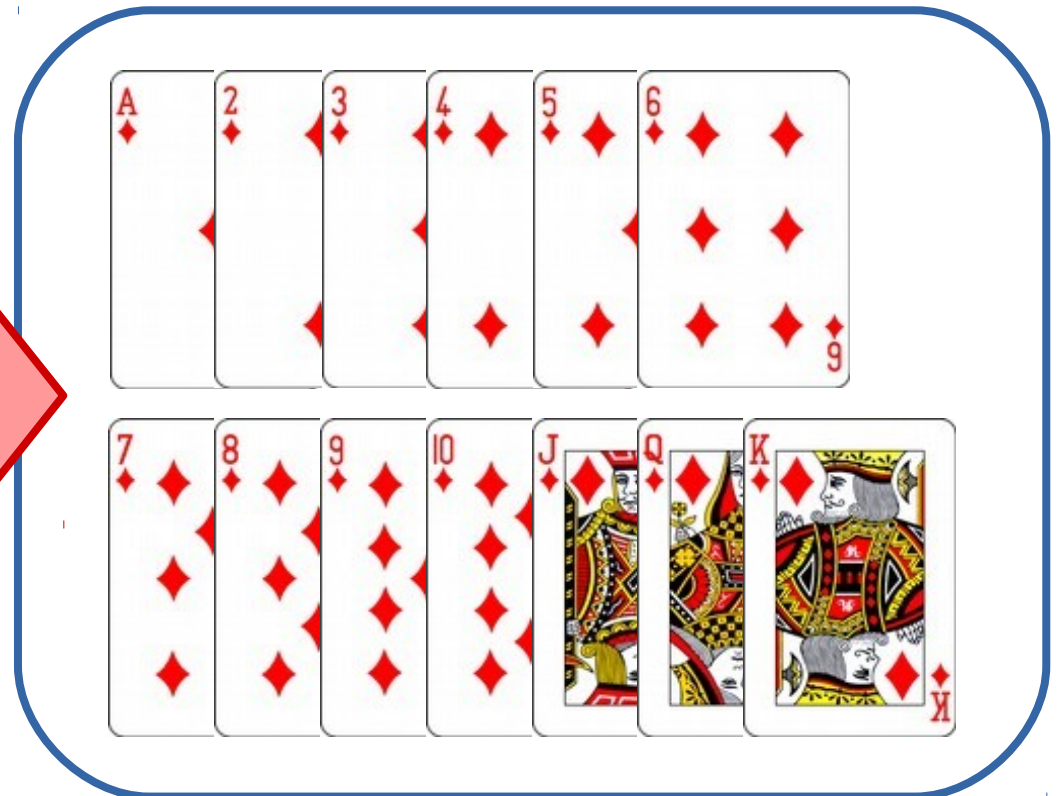
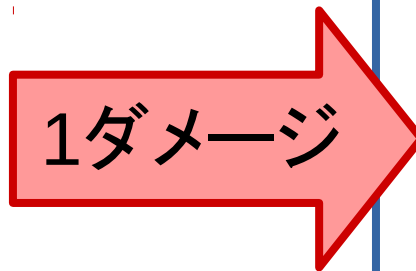


1ダメージ



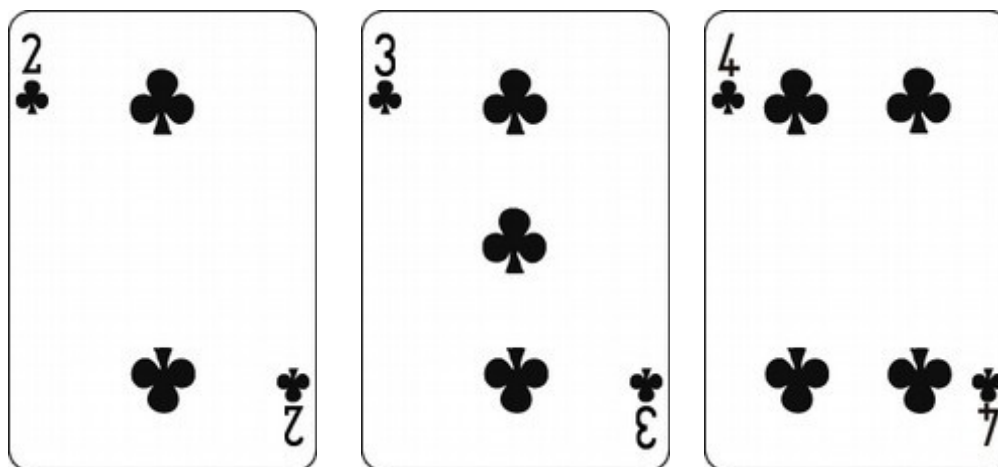
## 特別ルール②

- ジョーカーは**すべてのカードに勝つ**
- 与えるダメージは1



## 特別ルール③

- 手札が「2,3,4」となったデュエルに勝てば、賞金が2倍になる



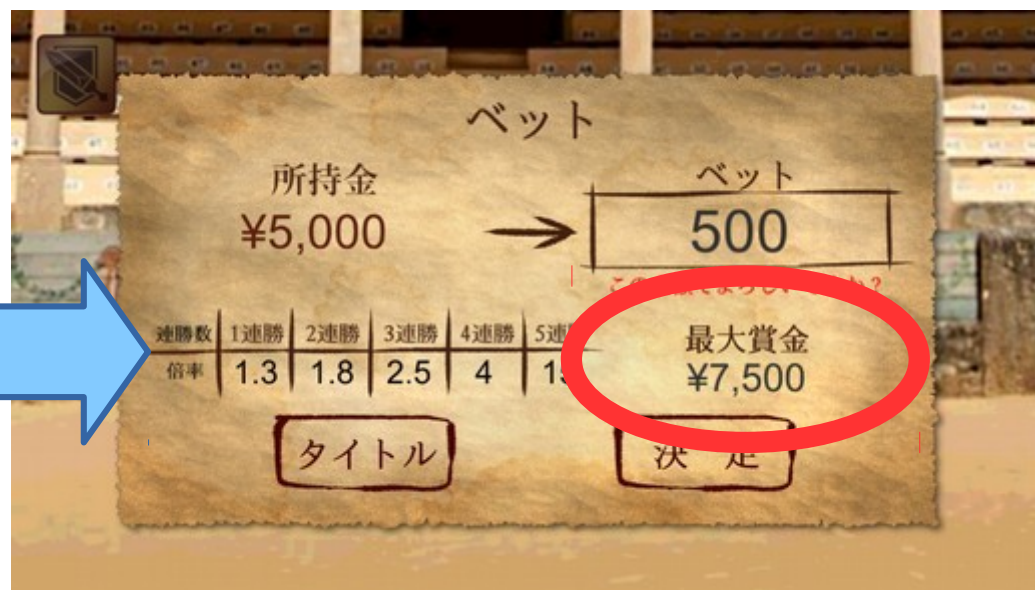
賞金2倍のチャンス！

# 改善点

- もっと賞金で金銭欲を煽る演出が欲しい  
→ 最大で得られる賞金の表示



変更前



変更後

# 改善点

- 相手の手が分からない  
→ 不公平、理不尽
- 画面内に敵の手札・手札の合計値の表示
  - 手札の合計値は最初の一回のみ
  - 相手の手を予想することができる

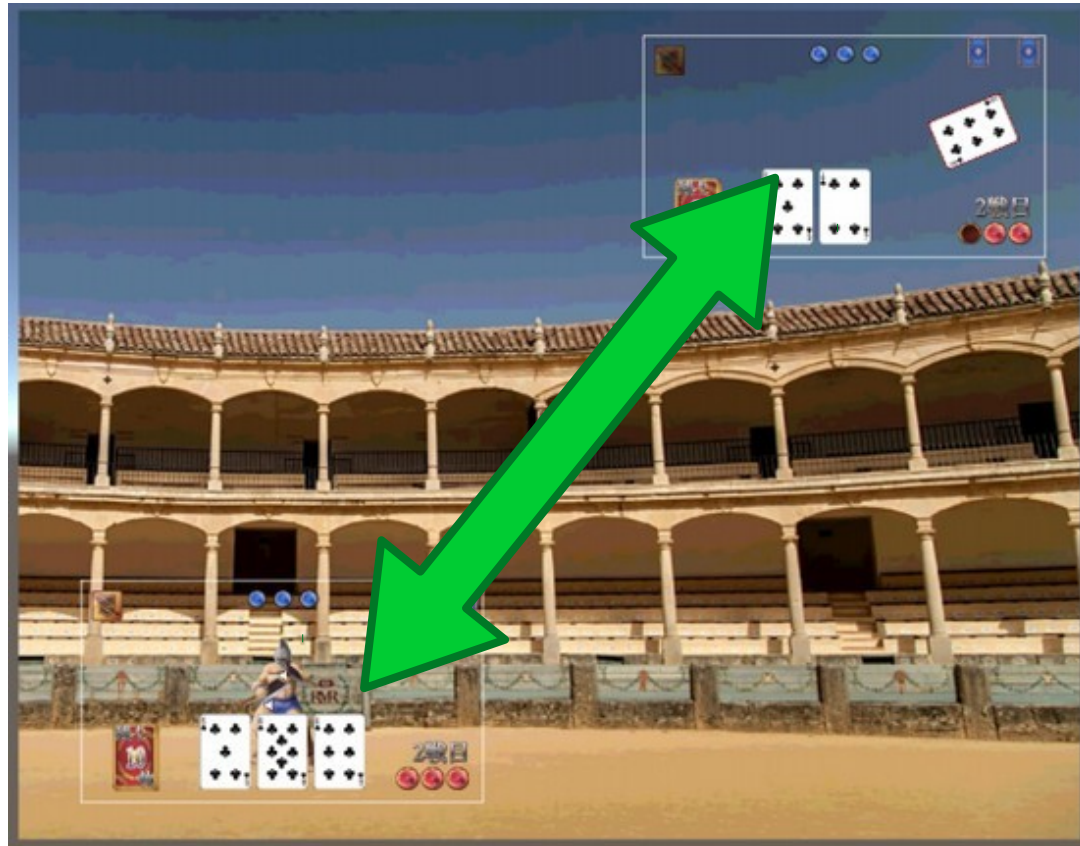






# アタック演出

- スクロールを取り入れることで、**剣を描画せずに剣を振るう大きな動き**を大胆に表現した





# デュエル勝利時の演出

- 勝利時の光の演出は、参考資料があまりなかったなので、中央へ収束するパーティクルを参考に作成した



# 反省点・改善点（河津）

- 雰囲気優先的に重視していたことにより、  
見づらくなったデザインがあった
- 他の人を待たせることがあったので、  
作業スピードを上げる



# 反省点・改善点(芹川)

- 仕様書を簡潔に書けていなかったのも、  
誤解を生むことが多かった
- 仕様書を作成する段階で、調整に必要な  
パラメータを決めておく必要がある
- チーム全体の作業の進行状態を、  
もっと把握するべきであった



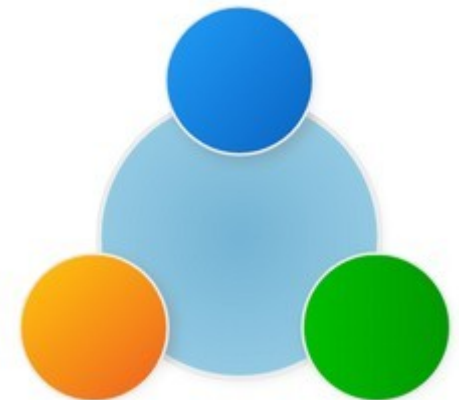
# 反省点・改善点（佐藤）

- 数値等を最初から調整できるようにしておくべきだった
- Gitをあまり理解できていなかった



# まとめ

- 最初は何をするべきか全く分からなかった
  - メンターの指摘により、具体的な進め方を明確にした
- スムーズに議論を行うことができた
  - プロジェクト全体の見通しが出来ていた
- 今回実現したい演出などを妥協してしまった事があったので、今より更に技術力を高めていきたい



ご清聴ありがとうございました！