

ゲーム制作発表

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
- 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)
- お互いどこまでできるか分からなかったなので、演出については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)

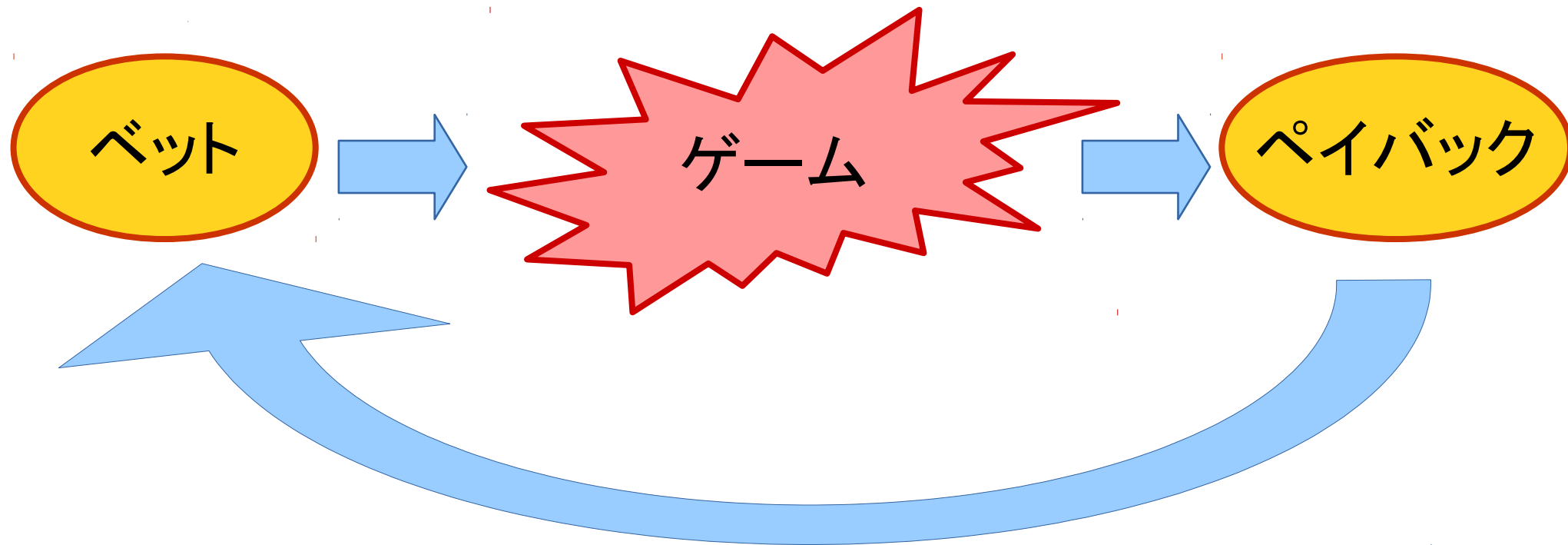


ゲーム概要

- 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

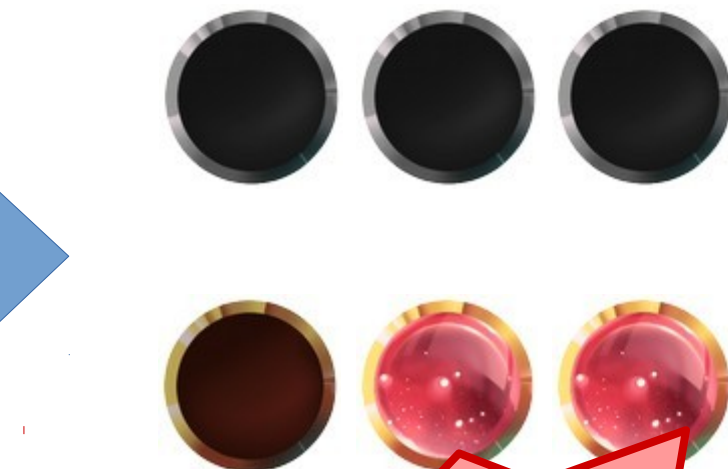
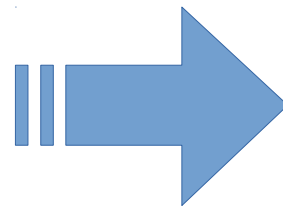
ルール説明(ベット)

- 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(ライフ)

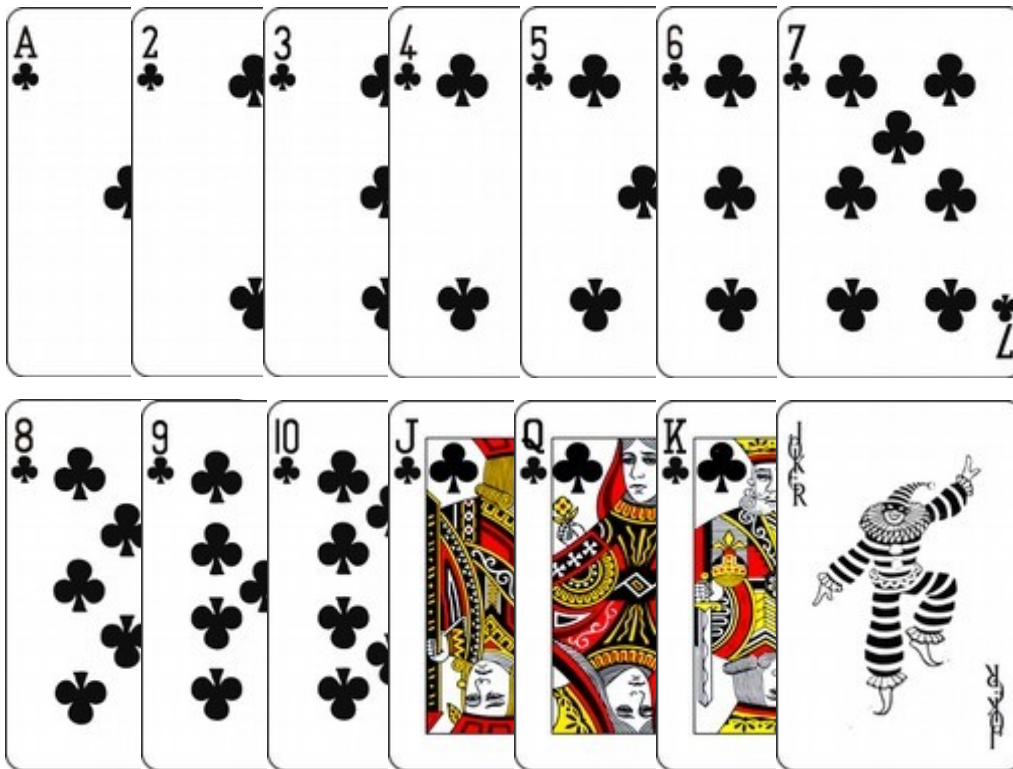
- プレイヤー、CPUそれぞれ3ポイント
- 各デュエルは、相手のライフを全て削り切った方が勝ち



プレイヤー勝利

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



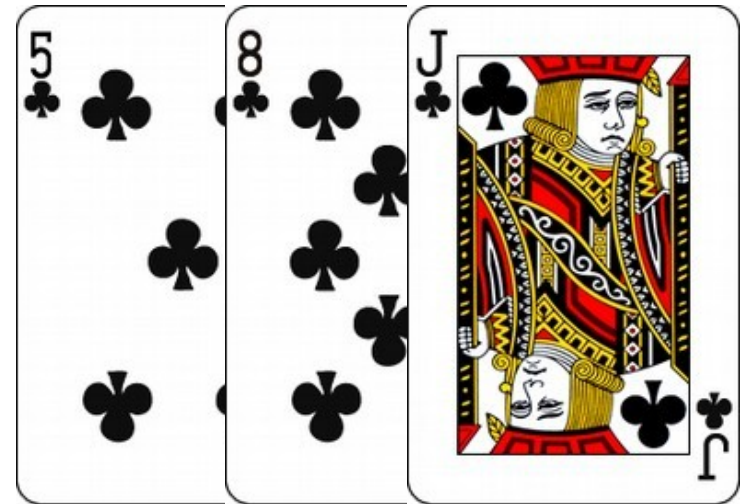
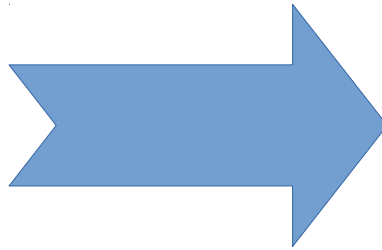
山
札

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



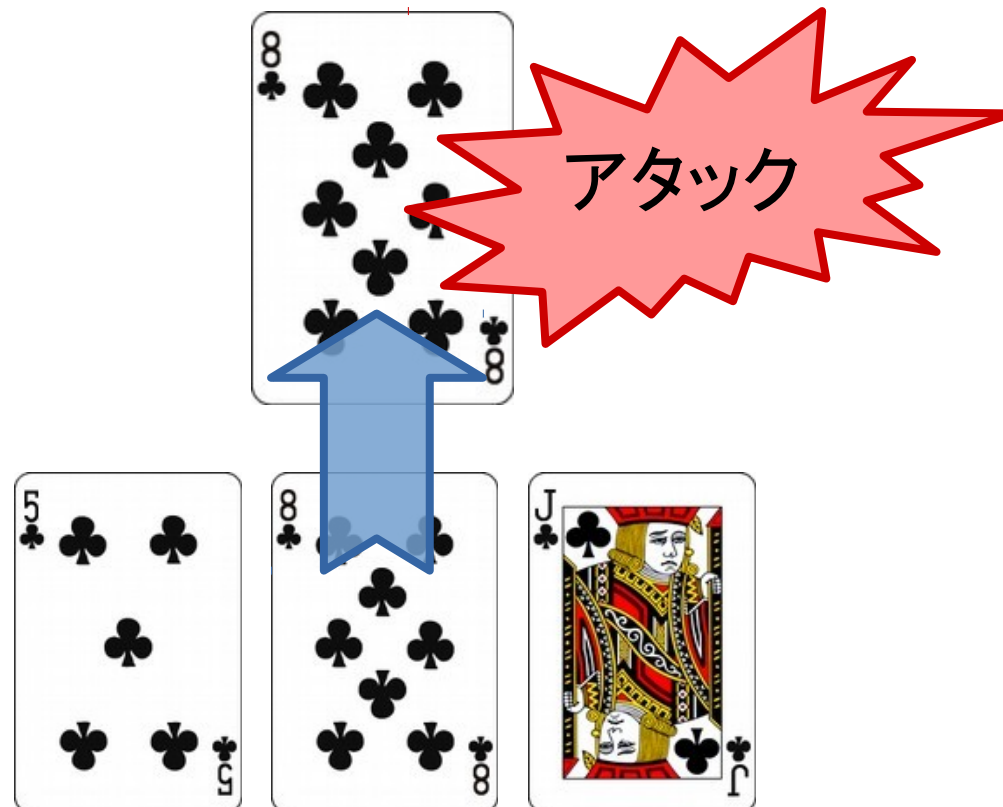
山札



手札

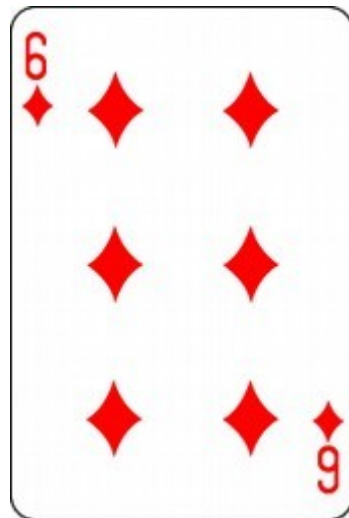
ルール説明(アタック)

- 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

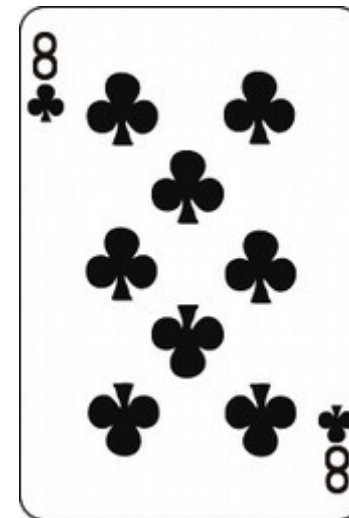


ルール説明(アタック)

- 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



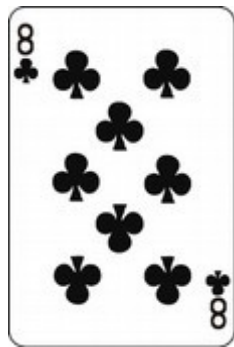
<



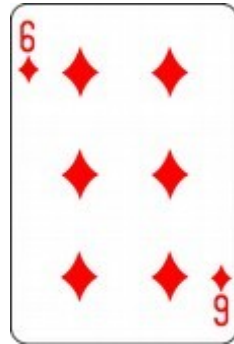
勝ち!

ルール説明(ダメージ)

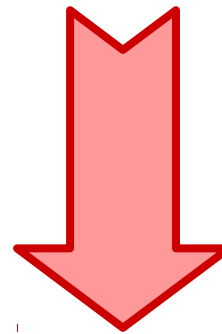
- ダメージ量 = 大きい数 - 小さい数



—



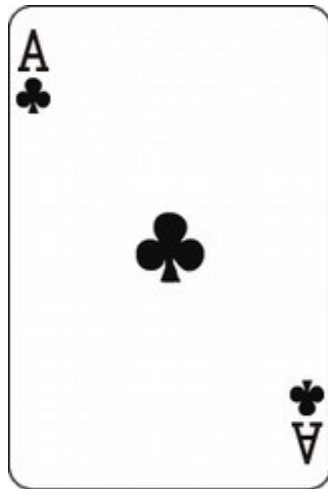
= 2



2ダメージ

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

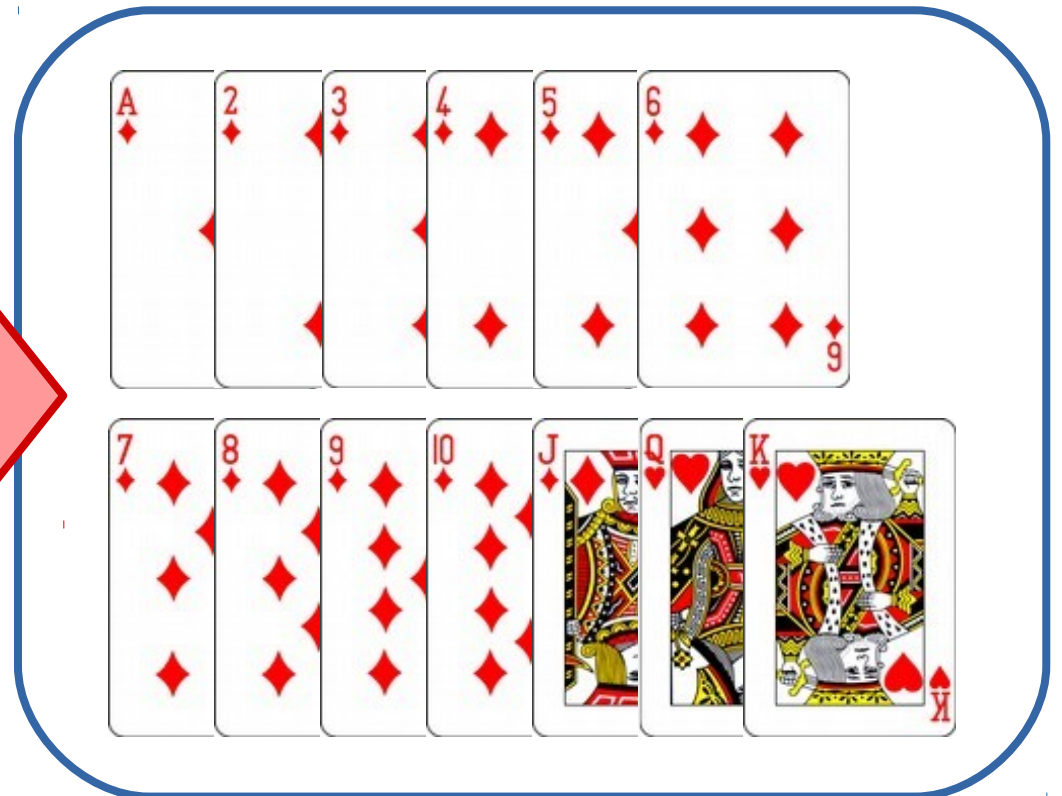
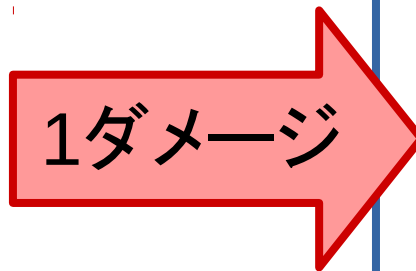


1ダメージ



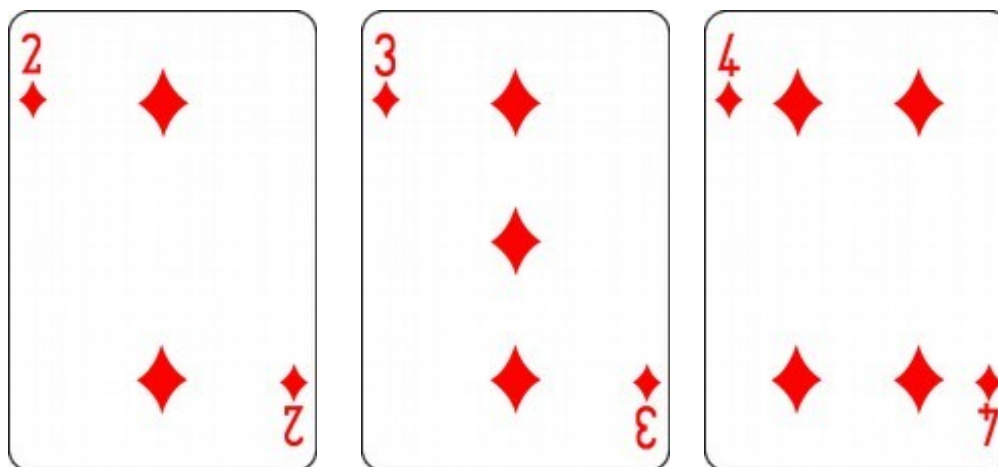
特別ルール②

- 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



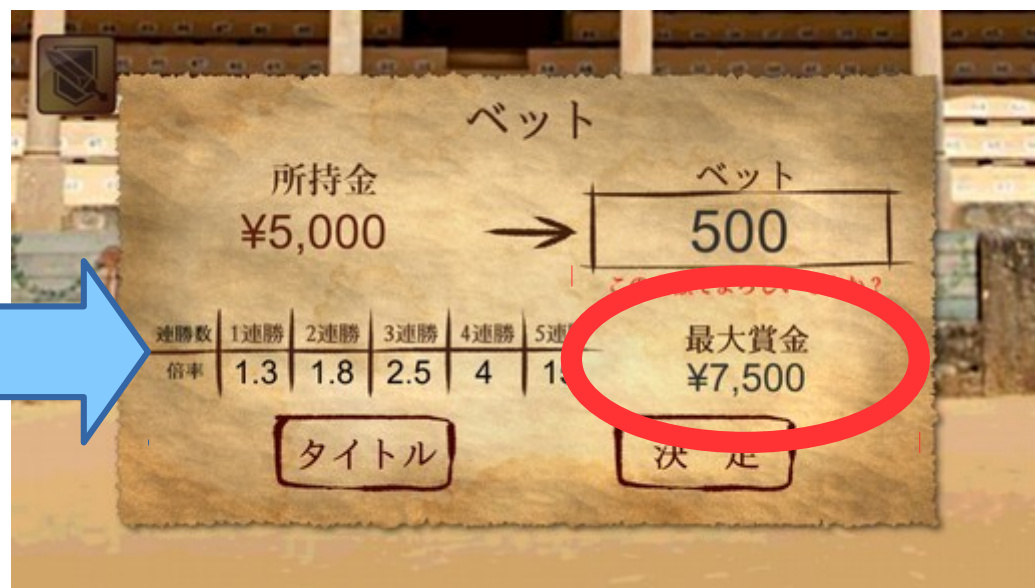
賞金2倍のチャンス！

ベット画面

- もっと賞金で煽る演出が欲しい
→ 最大で得られる賞金の表示



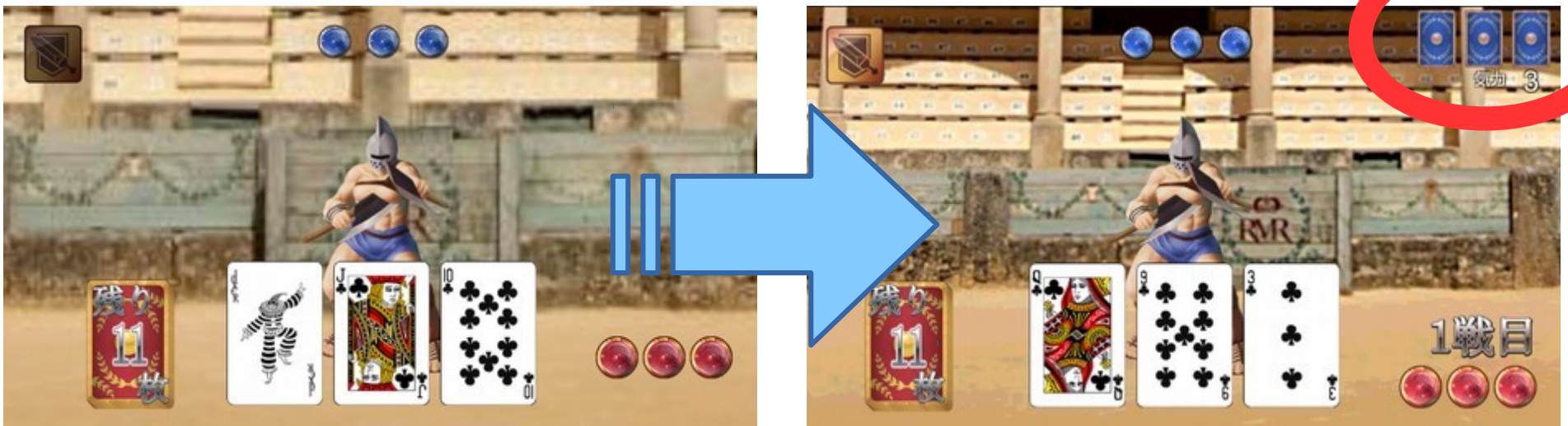
変更前



変更後

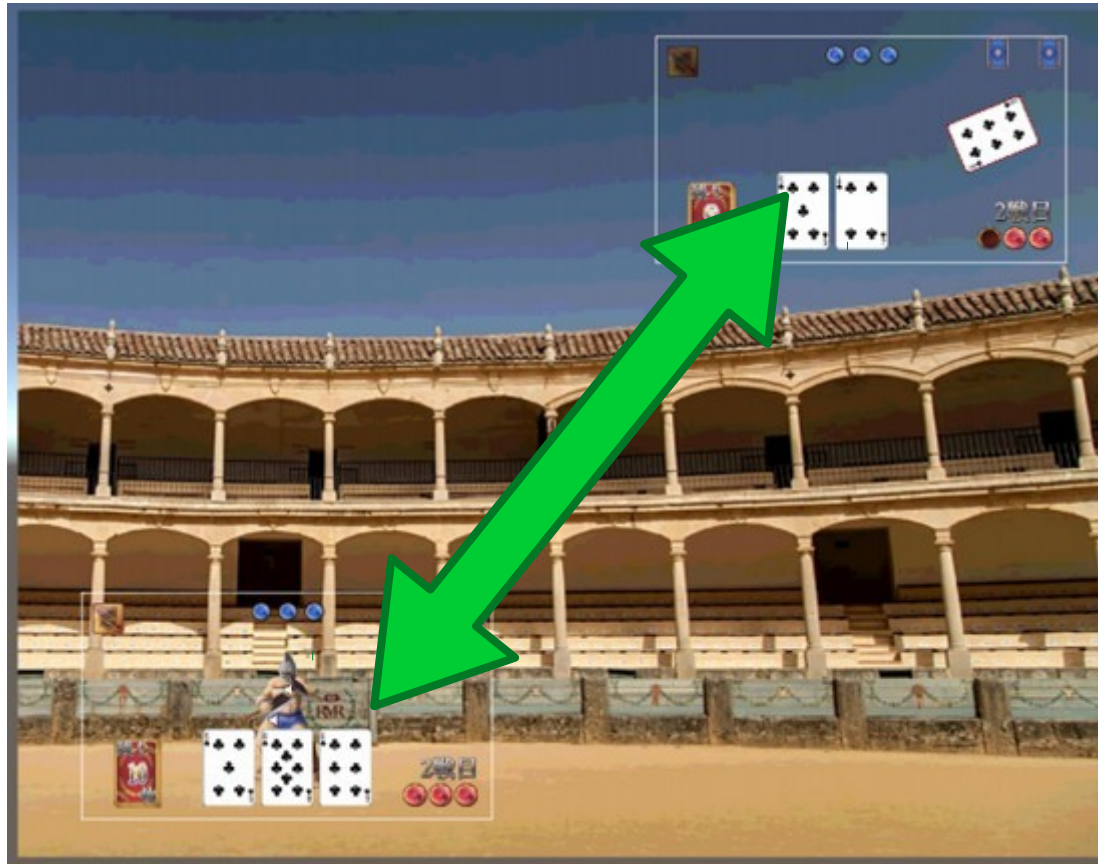
デュエル画面

- 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

- 勝利時の光の演出は、参考資料があまりなかった
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）

- 雰囲気を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
- 知識や技術不足により、ゲームのクオリティを満足のいく範囲にまで到達できなかった



反省点・改善点(芹川)

- 仕様書を簡潔に書けていなかったもので、**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



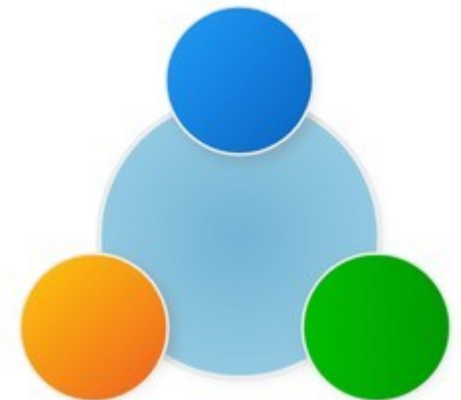
反省点・改善点（佐藤）

- 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
- 意見を言いやすかった



ご清聴ありがとうございました！