

PITCHCHAIN

プロトタイプ仕様書



ver.12/10/04

開発 基本情報メモ

■プラットフォーム

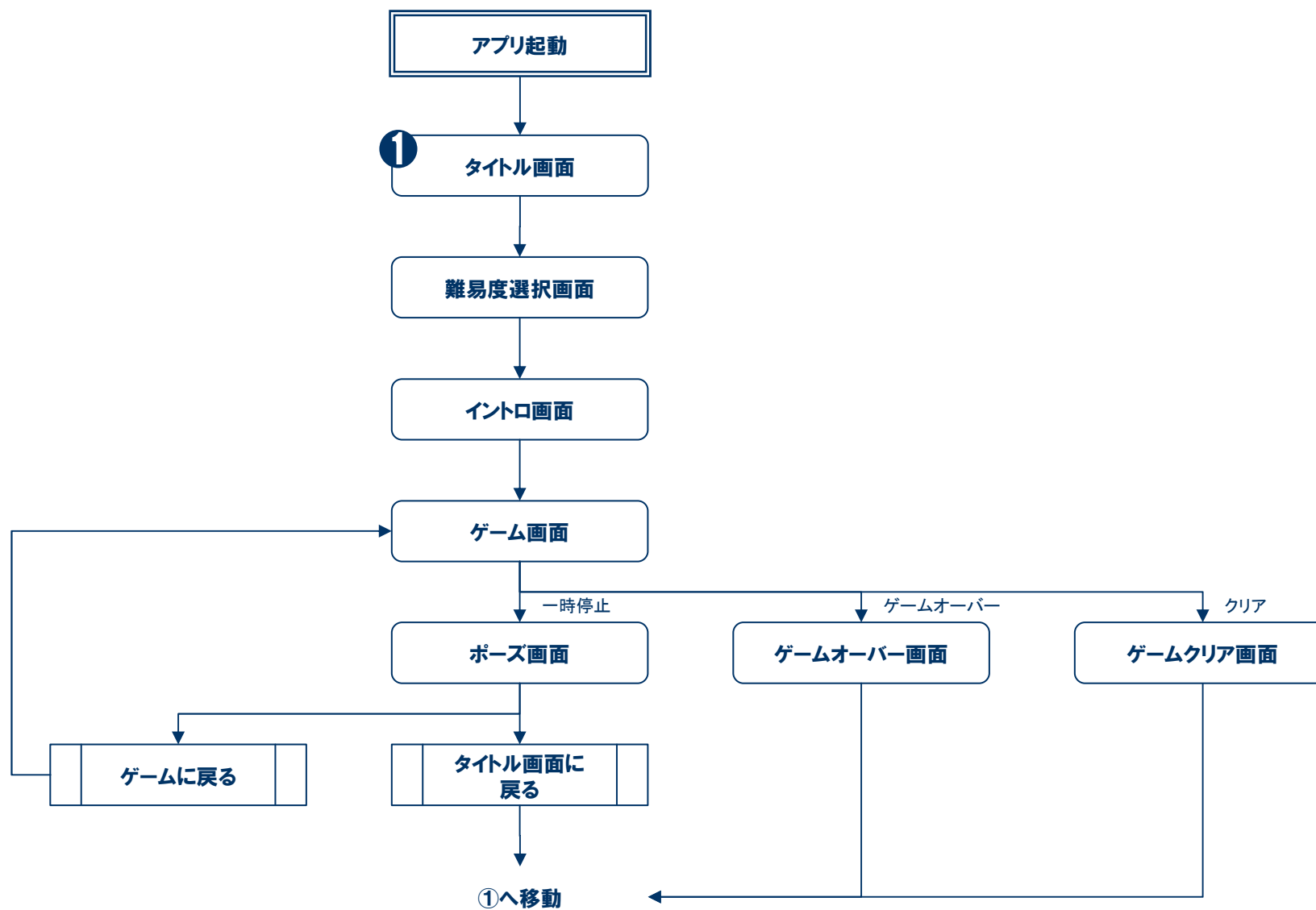
ケータイアプリ(iPhone? Android?)

■使用ツール・環境

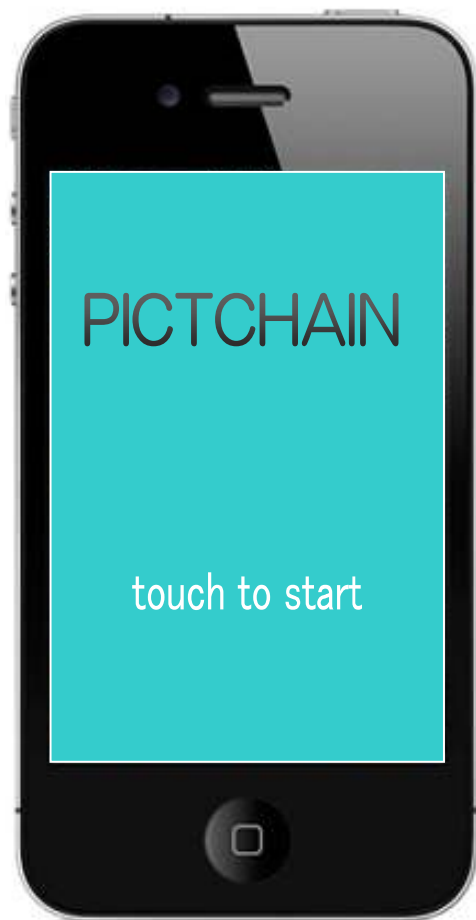
エンジン:Unity(3)

バージョン管理:Git + Git Hub(PJ名”PICTCHAIN”)

全体フロー



タイトル画面



■画面概要

起動直後に遷移する、タイトル画面。

■操作

- シングルタッチ(リリース判定)されると、操作ナビが画面右側にスクロールアウトして、画面左から難易度セレクトがスクロールインする。
- 縦画面のみで、横画面は対応しない(ゲーム中共通)。

■表示物

要素	内容	動作
タイトル	PICTCHAIN	特になし
操作ナビ	Touch to Start	タッチされるまでゆっくりアニメ。 タッチされたら画面右へスクロールアウト。

■サウンド

要素	動作
BGM_タイトル画面	ループ再生。
SE_タッチスタート音	タッチ(リリース)されたタイミングで再生

難易度選択画面



難易度についてはP.*参照

■画面概要

難易度を選択する画面。

■操作

- 各難易度ボタンをシングルタッチ(リリース判定)すると項目が選択される。なお、デフォルトではボタンの選択はない。
- 項目選択状態で、同じ項目をもう一度シングルタッチ(リリース判定)すると決定となり、押された項目が点減してユーザーに入力アクションを返し、そのまま黒フェードしながらゲーム画面へ移動する。
なお、タッチ後からゲーム開始までは操作不能とする。

■表示物

要素	内容	動作
難易度ボタン (非選択)	Easy Medium Hard Extreme	操作ナビのスクロールアウトと同時に、画面左から画面中央へスクロールインして停止。
難易度ボタン (選択中)	Easy Medium Hard Extreme	選択状態の項目の表示。 決定されると点減。

■サウンド

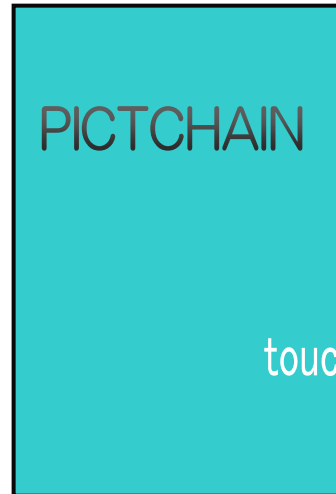
要素	動作
BGM_タイトル画面	前画面(タイトル画面)から引き続いてループ再生。 画面遷移の黒フェードとあわせてフェードアウト。
SE_難易度選択時	難易度がタッチ(リリース)されたタイミングで再生
SE_難易度決定時	難易度が決定(リリース)されたタイミングで再生

タイトル画面～ゲーム画面への遷移

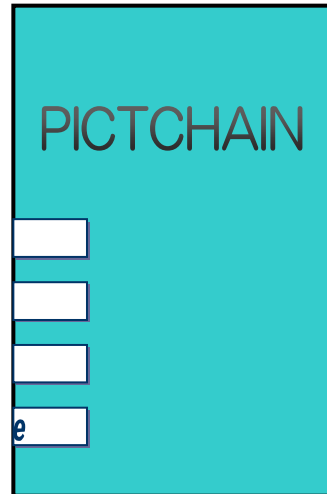
タイトル画面で画面をタッチされると操作不可に



操作ナビが画面右へスクロールアウト



かわりに画面左から難易度ボタンがスクロールイン



スクロールイン完了で操作可能に



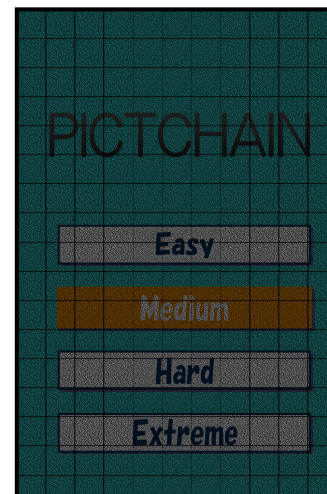
難易度ボタンをタッチして難易度を選び



再度タッチで難易度決定となり、操作不可に



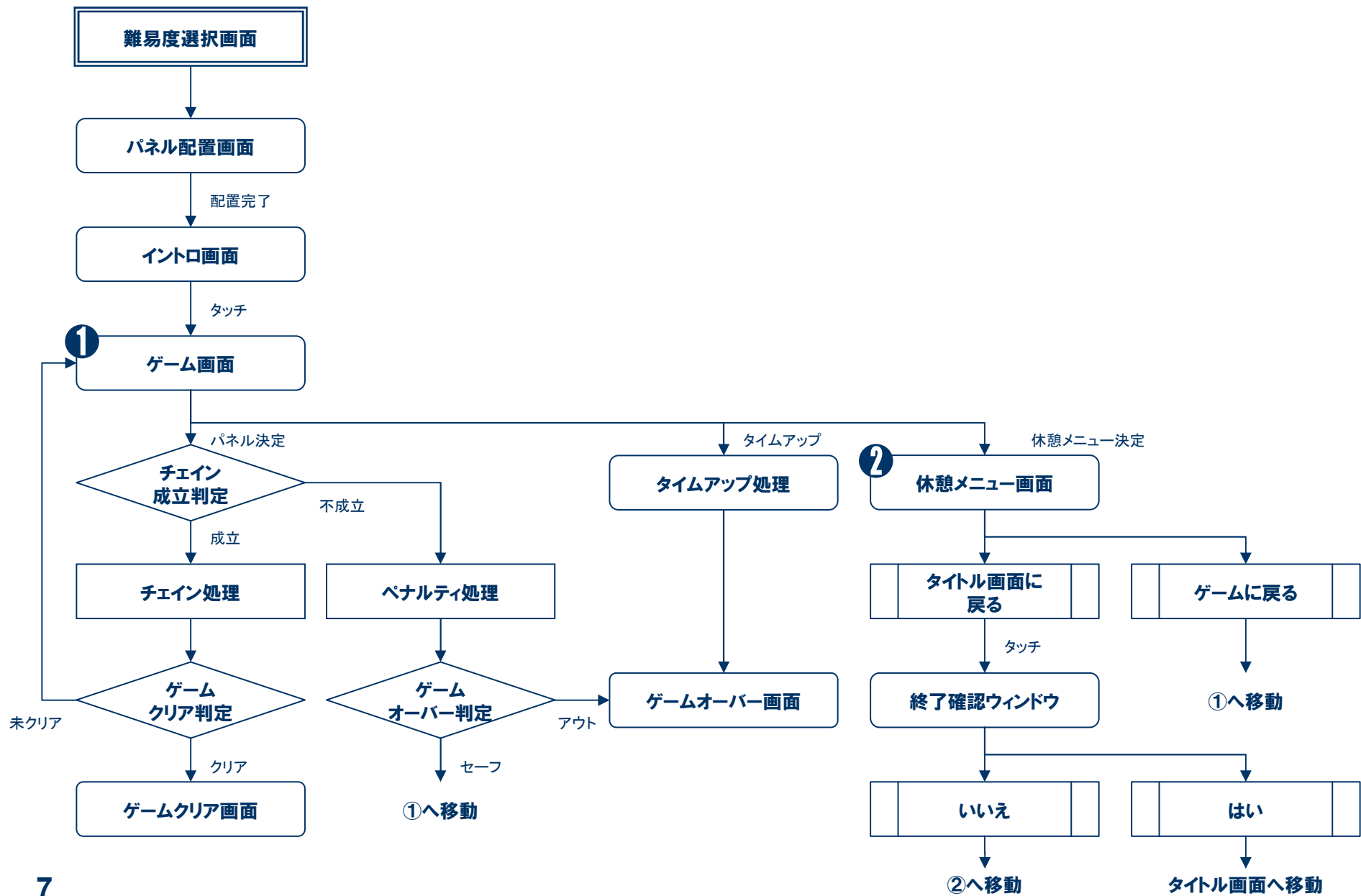
点減したままフェードI/O



ゲーム画面へ



ゲーム部フロー



パネル配置画面

■画面概要

ガガガと気持ちよく初期パネルが配置されていく画面。

■操作

- 基本的にはなし。配置が全て完了すると、自動で次のイントロ画面へ遷移。
- ただし、配置演出中にタッチ(リリース判定)されると、配置演出がスキップされ(いきなり最終配置状態に変化)、自動で次のイントロ画面へ遷移。



■表示物

要素	内容	動作
パネル	横4枚×縦5枚	上空からパネルが落ちてくるイメージ。 落ちてくるルールは複数あり、その中からランダムで1つが選択される(ルール詳細はP.*を参照のこと)

■サウンド

要素	動作
BGM_ゲーム通常	ループ再生。
SE_パネル落下音	パネルが落ちてくるタイミングで再生。
SE_パネル着地音	パネルが落ちきったタイミングで再生。

イントロ画面

■画面概要

プレイヤーに、ゲームのクリア条件などの事前情報を告知するための画面。

■操作

- タッチ(リリース判定)されると、各種情報がのっかっているイントロウィンドウが閉じ、ゲーム画面へ遷移する。



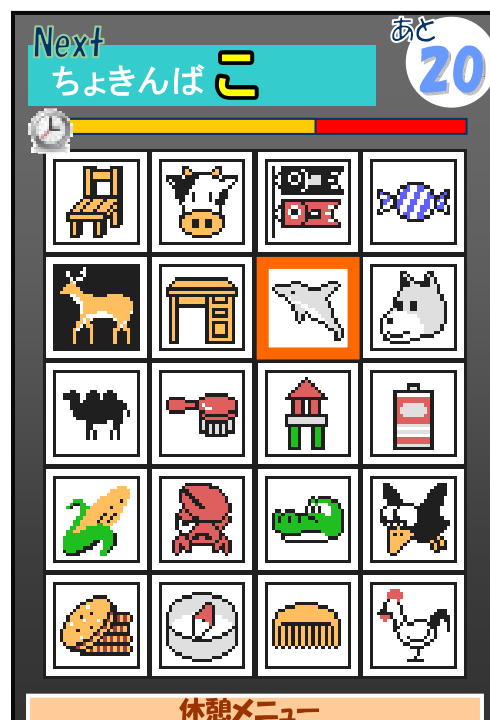
■表示物

要素	内容	動作
プレイ難易度	Easy Mode Medium Mode Hard Mode Extreme Mode	難易度選択で選択したものと同じ難易度のものが表示される
クリア条件	別途資料参照	条件は一定でなく変化する
ミスペナルティ	別途資料参照	条件は一定でなく変化する
イントロウィンドウ	上記要素群	画面下からスクロールイン。タッチされた場合には、画面下へスクロールアウト。 配置されたパネルの絵が見えないサイズで。

■サウンド

要素	動作
BGM_ゲーム通常	前の画面(パネル配置画面)から継続してループ再生。
SE_ウィンドウオープン	ウィンドウがスクロールインされたタイミングで再生。
SE_ウィンドウクローズ	画面がタッチされ、ウィンドウが閉じるタイミングで再生。
SE_決定音	タッチされたタイミングで再生。

ゲーム画面1



キャラ絵を置いて、「な、なんだと！？」的な演出をさせないと盛り上がらない気がする。

■画面概要

パネルを選んでしとりを成立させていく、本ゲームのメイン画面。

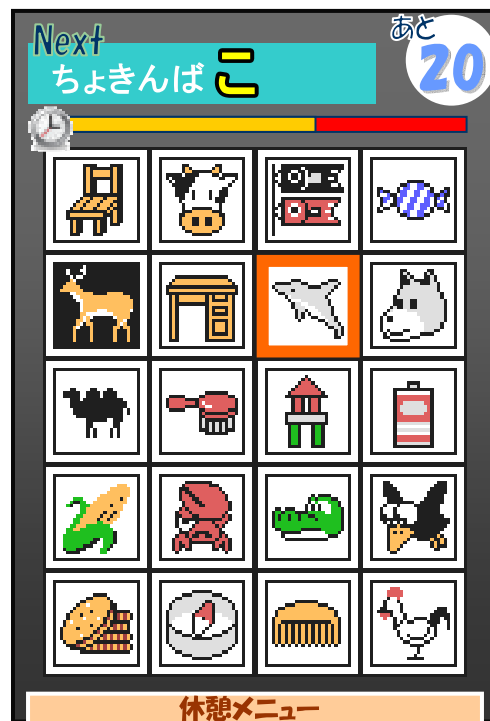
■操作

- パネルを1度タッチすると選択状態となり、選んだパネルにカーソルが表示される。ただし、使用不可となった黒パネルは選択不可とする。
- 選択状態のパネルをもう1度タッチすると決定となる。
- 決定した結果、チェーン成立なら成立演出へ。不成立なら不成立演出へ(いずれもP. **)。
- ゲームクリア条件達成ならゲームクリア画面へ。
ゲームオーバー条件達成ならゲームオーバー画面へ。
- 画面下部の休憩メニューをタッチすると、休憩メニュー画面へ移行する。

■表示物

要素	内容	動作
Nextアイコン	Next	チェーンワードの修飾。動作は特になし。
チェーンワード	全角10文字	チェーンすべき言葉の表示。 最後のチェーンに使う一文字は、他よりサイズを大きくし色を変えて強調
あとアイコン	あと	残りチェーンの修飾。動作は特になし。
残りチェーン	整数 0～999	チェーン成立で－1(要エフェクト)。 場合によってはチェーン不成立で＋1(要エフェクト)。
タイマーアイコン	－	タイムゲージの修飾。動作は特になし。
タイマーゲージ	－	P. ** 参照。
カレントカーソル	－	選択状態のパネルを示すもの。要アニメーション。

ゲーム画面2



■サウンド

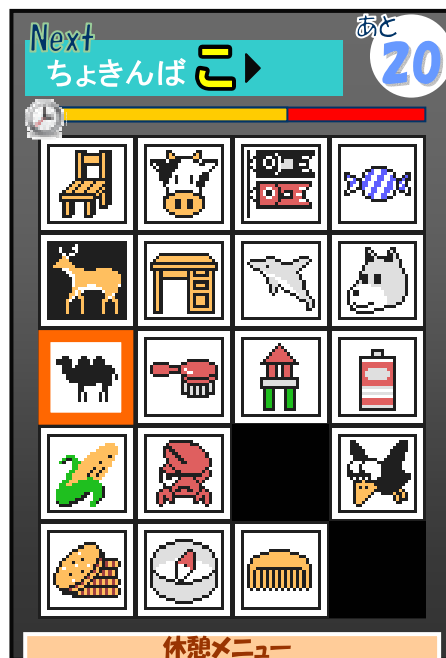
要素	動作
BGM_ゲーム通常	前の画面(イントロ画面)から継続してループ再生。
BGM_ゲームピンチ	タイマーゲージが残り20%を切ったら、通常BGMに代わって再生。
SE_パネル選択音	パネルが始めて選択される、選択してるパネルが変更されると再生。
SE_チェーン成立	チェーンが成立したタイミングで再生。
SE_チェーン不成立	チェーンが不成立したタイミングで再生。
SE_ウインドウオープン	休憩メニューが呼び出されたタイミングで再生。

パネル決定(チェーン成立)

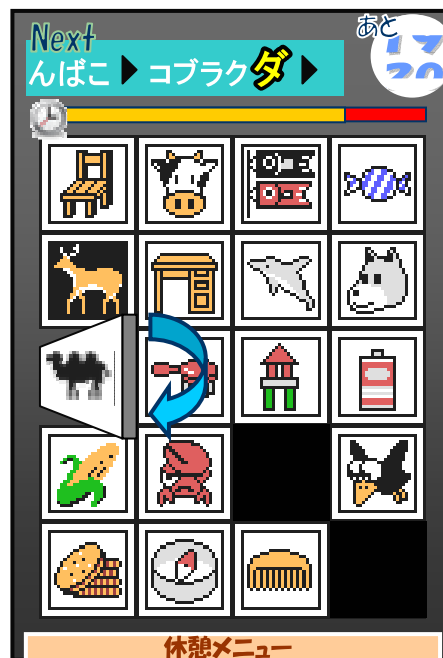
■チェーン成立時

- チェーン成立SEが再生される(再生中も操作可能。再生中に次の決定が行われたらそちらの再生で上書き)
- クリア条件を満たしていない場合、残り時間、チェーンワード、残りチェーン数の表示が更新される
- クリア条件を満たしていた場合、SE再生終了を待ってゲームクリアへ遷移
- 未登場のパネルがあった場合、パネルが回転するように次のパネルにクルッと切り替わる
- 未登場のパネルがなかった場合、パネルが回転するように使用不可の黒パネルに変わる
- 各種演出中はタイマーゲージの消費はしないものとする。また、休憩メニューを開くことはできないものとする。

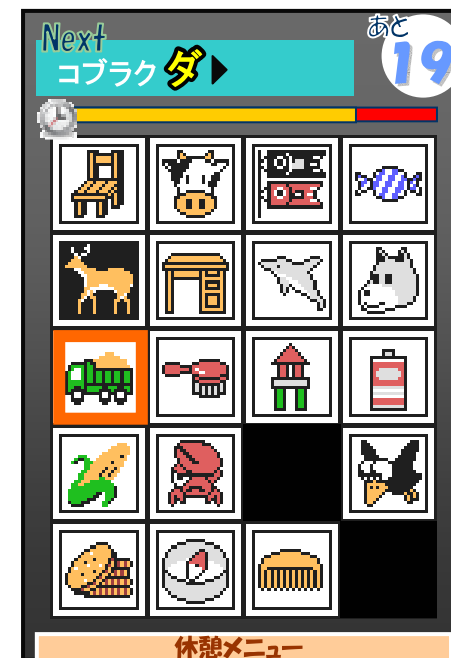
パネルを選んで決定すると…



チェーンが成立していた場合、パネルがクルッと回転。チェーンワードが横にスクロール、残りチェーン数が縦スクロールで更新



パネル回転、チェーンワード、残りチェーン数の更新が終了したら、操作可能な通常状態に復帰。



パネル決定(チェーン不成立)

■チェーン不成立時

- チェーン不成立SEが再生され、選択したパネルがシェイク、チェーンワードの最後尾の文字が強調される。
- 同時に、ペナルティ分のタイマーゲージがアニメーションで減る(場合によっては残りチェーン数の増加も)
- 各種演出中、操作は受け付けない。休憩メニューも同様。

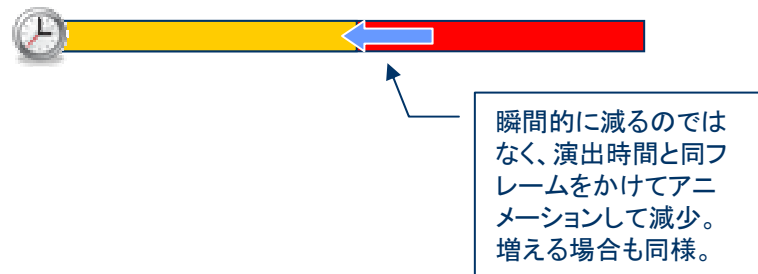
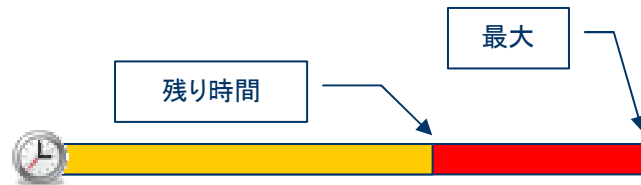
パネルを選んで決定すると…

チェーンが不成立だった場合、選んだパネルが一瞬シェイクし、最後尾の文字が強調

パネル回転、チェーンワード、残りチェーン数の更新が終了したら、操作可能な通常状態に復帰。

休憩メニュー

タイマーゲージ



■タイマーゲージ構成

- 残り時間部分と減少部分の2つで構成される
- 右側が最大、左側が最小で、最小値になるとゲームオーバー
- ゲージ量は、ゲーム設定ごとのタイム値を100%とした割合で管理
- ゲージの増減は、基本的にアニメーションで行われる

休憩メニュー

■画面概要

いわゆるポーズ画面。

クリア条件などの確認と、ゲームに戻る、終了するためのメニューがある。

■操作

- ・「ゲームに戻る」ボタンをタッチ(リリース)する、もしくは画面を下方向に一定距離フリックすると休憩メニューを終了して、元のゲーム画面に戻る
- ・「タイトル画面に戻る」ボタンをタッチ(リリース)すると、ウィンドウ表示による最終確認へ。

■表示物

要素	内容	動作
ゲーム情報表示	イントロ画面の表実と同じ	特になし
メニューボタン	ゲームに戻る タイトル画面に戻る	タッチ(プレス)中、ボタンが凹む。凹んでいる時間が2秒以上の場合、リリース時の決定操作は無効とする

■サウンド

要素	動作
BGM	BGMの再生はなし(一時停止)
SE_ウィンドウクローズ	ゲーム画面に戻る際に、ウィンドウが閉じるタイミングで再生。
SE_決定音	「タイトル画面に戻る」ボタンが押されたタイミングで再生。



画面上でアニメーション
しているものがない

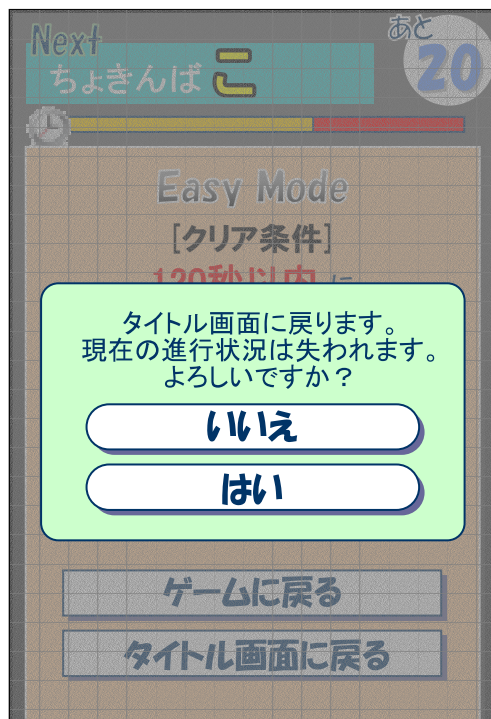
休憩メニュー(遷移確認ウィンドウ)

■画面概要

ゲームを途中で終了する際の最終確認をするための画面。

■操作

- ・「いいえ」ボタンをタッチ(リリース)すると、ウィンドウは閉じて休憩メニュー画面に戻る
- ・「はい」ボタンをタッチ(リリース)すると、そのままフェードアウト/インでタイトル画面へ遷移する



画面上でアニメーション
しているものがない

■表示物

要素	内容	動作
確認ウィンドウ	タイトル画面に戻ります。 現在の進行状況は失われます。 よろしいですか？	ウィンドウ以外の表示はグレースアウト
確認ボタン	いいえ はい	タッチ(プレス中)、ボタンが凹む。凹んでいる時間が2秒以上の場合、リリース時の決定操作は無効とする

■サウンド

要素	動作
BGM	BGMの再生はなし(一時停止)
SE_決定音	各種ボタンが押され、決定されたタイミングで再生。

ゲームルール



難易度

■難易度の違いについて

難易度によって、クリアするために必要な条件が異なります。

・Easy

もっとも低い難易度。豊富な残り時間と少ないクリアチェーン数。
全部のパネルを使わなくてもクリア可能な、ユルい感じで遊べる。
パネルのリプレイスはなし。

・Medium

初見だとクリアはできないくらいの難易度想定。それなりの残り時間とそれなりのクリアチェーン数。
パネルのリプレイスはあり。

・Hard

Mediumを何度かクリアし、ある程度の裏読みを把握して初めてクリアできるくらいの難易度想定。
キツめの残り時間と多目のクリアチェーン数。
パネルのリプレイスはあり。

・Extreme

最上級。ある程度の裏読みとパネル状況の把握と運も絡んでクリアできるくらいの難易度想定。
残り時間は普通だが、クリアチェーン数が多い(=リプレイスあり)。



ゲームクリア



画面上でアニメーション
しているものがない

■画面概要

ゲームクリア時に表示される画面。

クリア文字→クリアタイム→メニューボタンの順に、順次表示される。

■操作

- クリア文字が画面左から画面中央までスクロールイン。タッチ(リリース)でスキップ可。
- クリア文字の演出後、クリアタイムが表示&クリアタイムまでタイムカウントアップ。タッチ(リリース)でスキップ可。
- いずれかのメニューボタンがタッチ(リリース)されると、各画面へフェードアウト／インで遷移する
- 画面下部の休憩メニューは、非表示となる。

■表示物

要素	内容	動作
クリア文字	Clear!!	画面左よりスクロールインし、センタリング位置で停止。
クリアタイム	クリアタイム:秒'ミリ秒	瞬発表示された後、初期値の00'00からクリアタイムまで5秒かけてカウントアップ。
メニューボタン	リトライする タイトル画面に戻る	瞬発表示。 タッチ(プレス中)はボタンが凹む。凹んでいる時間が2秒以上の場合、リリース時の決定操作は無効とする。

■サウンド

要素	動作
BGM_クリア	ゲーム中のBGMに代わって再生
SE_カウントアップ	タイムのカウントアップ演出中、カウントアップ毎に再生
SE_決定音	各種ボタンが押されて、決定されたタイミングで再生

ゲームオーバー

■画面概要

ゲームオーバー時に表示される画面。

■操作

- ゲームオーバー文字が瞬発表示 & ゲームオーバージングルが再生される。ジングル再生終了後、もしくは再生中に1回タッチすると、メニューボタンが表示される。
- いずれかのメニューボタンがタッチ(リリース)されると、各画面へフェードアウト／インで遷移する
- 画面下部の休憩メニューは、非表示となる。

■表示物

要素	内容	動作
ゲームオーバー文字	Game Over...	瞬発表示。
メニューボタン	リトライする タイトル画面に戻る	ゲームオーバージングル瞬発表示。 タッチ(プレス中)はボタンが凹む。凹んでいる時間が2秒以上の場合、リリース時の決定操作は無効とする。

■サウンド

要素	動作
BGM_ゲームオーバー	ゲームオーバージングル再生後に再生
SE_ゲームオーバー	ゲームオーバーになったタイミングで再生
SE_決定音	各種ボタンが押されて、決定されたタイミングで再生



画面上でアニメーション
しているものがない