

(株)C.I. チーム企画書

内村方哉

古田瑛啓

前田真志

2020 年 8 月 17 日

1 コンセプト

短い時間でもサクサク進められるゲーム。

2 作品構想

前章で述べた今回のゲームのテーマを次のように解釈した。まず、ユーザーは学生を想定している。学生というのは、朝起きて、学校に登校し、授業を受けて、帰るというルーティンを大半の学生が行っているはずだ。その学生だからこそ送ることのできる生活に組み込めるようなゲームを提案する。学校で授業を受ける。これが楽しいと思える人間は少ないことだろう。では、その退屈な授業時間にやってみよう、勉強の合間の時間に、暇つぶしに、気分転換に、そんな感想が出てくるようなゲームを作りたいと提案する。

次に、ゲームの概要であるがこの作品ではユーザー自身が難易度を選び、それによって短い時間でも長い時間でもプレイできる構想だ。そこで、今回作成するゲームは様々なミニゲームを一つに集めたミニゲーム集を作成する。リズムゲーム、スクロールゲーム、脳を鍛えるゲーム。これら三つのゲームはそれぞれ三つの難易度を設定する。イージー、ノーマル、ハードの三つである。それに加えて、隠し要素を混ぜることを考案した。隠し要素を入れることによって、やりこみ要素を追加する。長い時間でも、楽しめるようにした。

3 作品の特異点

この作品は、任天堂が出しているマリオパーティー (1998-2018)[2] や WiiParty(2010)[3]、コナミの出すボンバーマン R(2017)[4] などのように、1つのゲーム作成に対して複数のミニゲーム要素を含んでいるミニゲームの集合型ゲームである (図 1, 図 2)。特に、マリオパーティーや WiiParty のカテゴリについては、パーティーゲームとも呼ばれる。

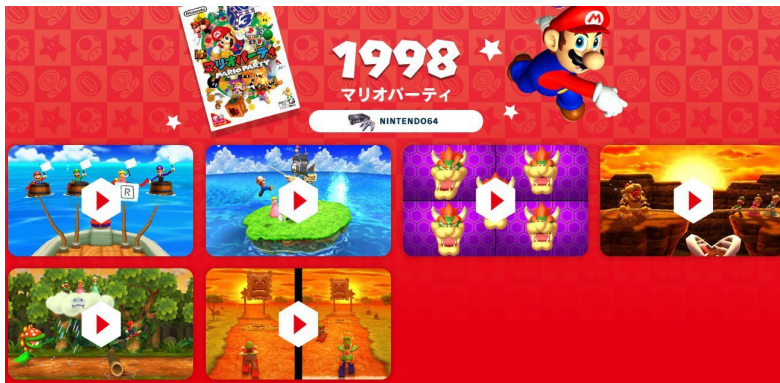


図1 マリオパーティ



図2 Wii Party

既存のパーティーゲームは、複数人で順位を競い合うようなゲームであり、一人で遊ぶには自分以外のキャラクターはCPUに操作させる必要がある。そこで、自分たちのゲームは一人でミニゲームのスコアを高めていくものであり、そこが既存のゲームとの差異である。また、ボンバーマンRはMarioパーティやwii partyのようにミニゲーム選択画面から選ぶのではなく、ストーリー内容に付随してミニゲームをこなしていくゲームなので、私たちが作成するゲームは複数のゲームをその場でユーザー自身が選択でき、既存のミニゲームよりもプレイ時間が短いため、差別化できているといえる。

また、1つのミニゲームの時間を短くすることで、隙間時間などのちょっとした暇つぶしに複数のミニゲームを楽しむことができるような、独自の構想を組み込んだ。

4 作品詳細

4.1 メイン画面

ゲームを起動したとき、最初に目に映る画面となる。図3で示す画面からユーザー自身がゲームを選択し、ゲームを始める。

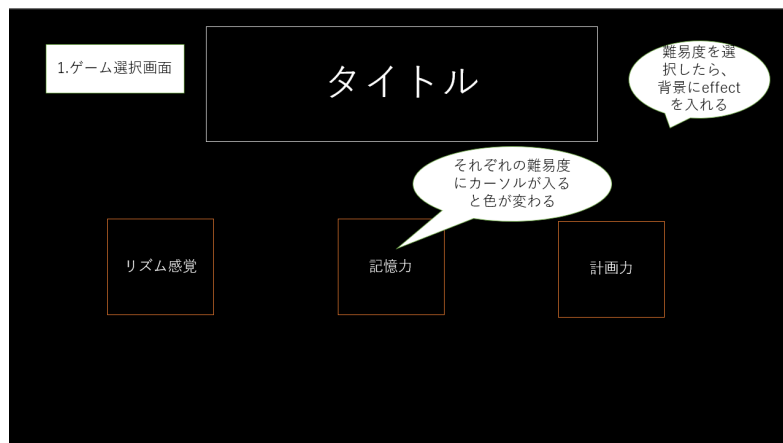


図3 スタート・ゲーム選択画面

4.2 難易度選択画面

ゲームを選択したら, 図4で示した画面で難易度を選択する. 難易度によってゲームの難しさ, 終了時間は長くなる.

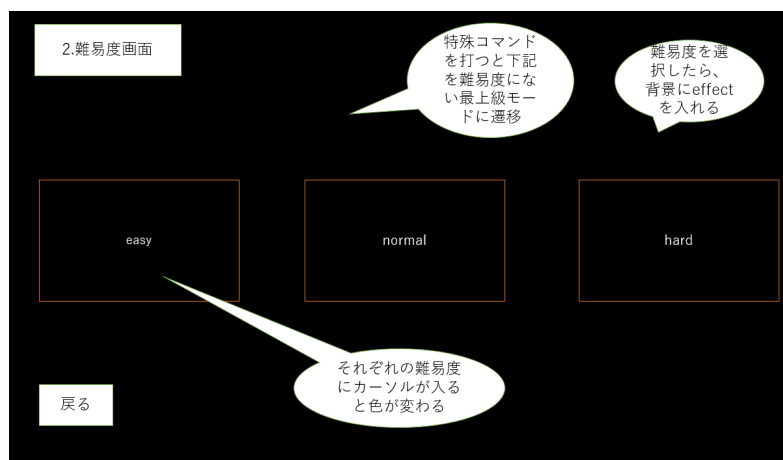


図4 難易度選択画面

4.3 ゲーム画面

以下の図5, 図6, 図7は実装予定のゲームの図例である.

作成するミニゲームの一つ「てくてく」の画面例は図5で示している. このゲームは自動で動く自機を操作し, 道から逸れないようにゴールへ向かうゲームであり, タイミングや計画力が必要になってくる.

ミニゲーム「ドンカマチックリズムゲーム」の画面例を図6に示す. このゲームは音楽を使用しない音ゲーであり, 一定のリズムで刻まれるシグナルに合わせてキーを叩くゲームである.

ミニゲーム「おうちに何羽いるでしょうゲーム」の画面例は図7である. このゲームは制限時間内にそれぞれ

の鳥の画像が画面中心部ある家に何羽入っているか当てるゲームである。難易度を上げると、鳥の種類や鳥の数が増えて数えるのが難しくなる。

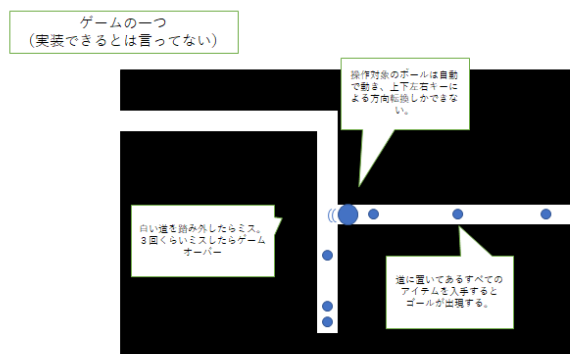


図5 てくてく

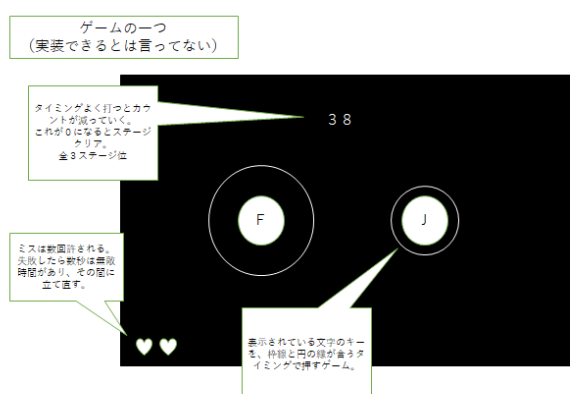


図6 ドンカマチックリズムゲーム

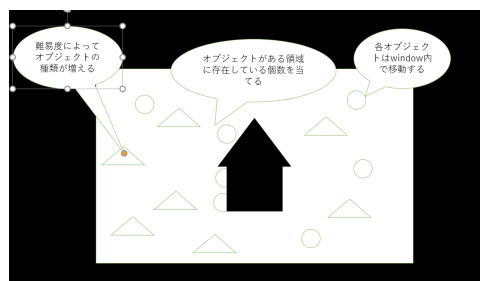


図7 おうちに何羽いるでしょうゲーム

4.4 終了画面

各ゲームが終了したとき, 図 8 で示す画面に移行する. ゲームのスコアが表示されもう一度同難易度もしくは難易度を変更してリスタートできる, メニューに戻る, いずれか選択できるようにする. 複数のゲームの終了画面はすべてこれに帰着する.



図 8 リザルト画面

4.5 その他

このゲームは難易度が3つである。それは、第二章に記述したとおりである。が, それら以外にも, メニュー画面においてある特定のコマンドを入力すると新たな難易度に挑戦できる。これが, 4 つ目の難易度であるベリーハードという難易度が出現する。また、これに加えて、上記の難易度とはまた別のコマンドを入力するとまた別の難易度が出現する。これをルナティックと定義する。順に難易度が上がっていく仕様である。このゲームには一つのミニゲームにつき、5 つの難易度が現れる。これらすべてをクリアすれば晴れて、クリアとなる。

5 制作計画

- 5/29:企画書の納品, 修正
- 5/30,5/31:上記同様, 制作過程のタスク割り振り
- 6/3:仕様書, スライド作成開始
- 6/5:企画書最終修正
- 6/19:仕様書納品, 修正
- 6/26:制作開始
- 7/4,7/5:試作品 α 版テスト, デバック
- 7/10:試作品 β テスト
- 7/17:完成
- 7/31:リリース

6 役割分担

基本的な役割分担は以下のようなものである。各タスク内で機能実装に難しい場合は、全員で相談して解決する。

- スタート画面, 難易度選択画面, おうちに何羽いるでしょうゲーム, リズムゲーム: 内村
- リザルト画面, リズムゲーム, おうちに何羽いるでしょうゲーム: 古田
- てくてく: 前田

7 出典

参考文献

- [1] <http://consolegamefan.com/blog-entry-4056.html>
- [2] https://www.nintendo.co.jp/n01/n64/software/nus_p_clbj/index.html
- [3] <https://www.nintendo.co.jp/wii/supj/index.html>
- [4] https://www.konami.com/games/jp/ja/products/dl_pspps3vita_bombermanland_arch/