TriJewel ゲームシステム

AY2021 企画開発部

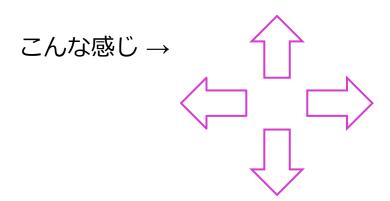
KENnY

概要

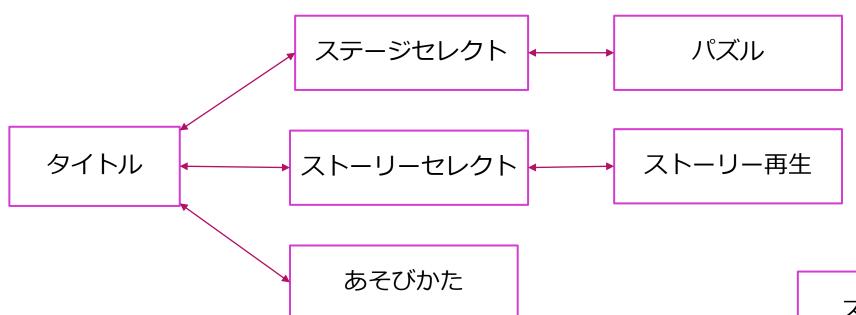
- ▶ 迷路と倉庫番を合体させたようなゲーム
 - ▶ 道中の岩?障害物?をどかしてゴールを目指す
 - ▶ 箱を指定された場所に置くことで障害物が消える
 - etc...
- ▶ ステージは合計90
 - ▶ レベルが3段階、各レベル30ステージ
 - ▶ 余裕があれば、もっと増やすかも...

操作方法

- ▶ マウス操作(基本左クリックのみ)
- マウスで十字ボタンをクリックすることでプレイヤーを操作する
- ステージやストーリーなどは、 ボタンをクリックすることで選択する



画面遷移

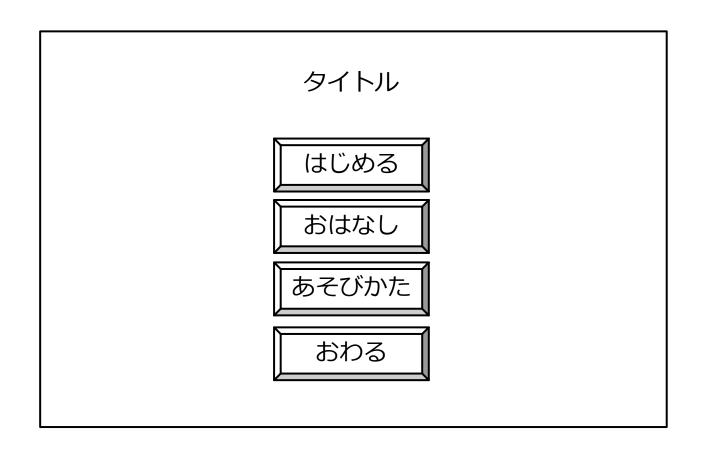


スタッフクレジット (全パズル攻略後?) (全ストーリー再生後?)

タイトル

- ▶ 以下の4項目から選ぶ
 - ▶ はじめる (パズルを遊ぶ)
 - ▶ おはなし (ストーリーを見る)
 - ▶ あそびかた (遊び方を見る)
 - ▶ おわる (ゲームを終える)
- ▶ 必要素材:タイトル背景、BGM
- ▶ ボタンはSiv3Dで用意されているGUIが使える?

タイトル画面



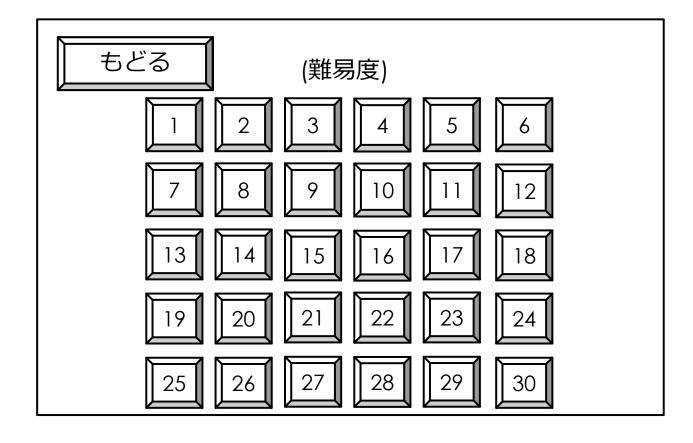
ステージセレクト

- ▶ レベル選択
 - ▶ かんたん、ふつう、むずかしい
- ▶ ステージ選択
 - ▶ 各レベル30ステージの予定
- ▶ 必要素材: ステージセレクト背景、BGM

ステージセレクト画面(レベル選択)

タイトル むずかしい ふつう かんたん

ステージセレクト画面(ステージ選択)



パズル

- ▶ ステージは、プレイヤーと複数のブロックから構成される
- ▶ ブロックは、以下の7種類(増える可能性もある)
 - ▶道
 - ▶ 壁
 - ▶岩
 - ▶ ゴール
 - ▶ 箱
 - ▶ 配置場所
 - ▶扉

パズル(プレイヤー)

- ▶ プレイヤーは、上下左右の移動ができる
 - ▶ 道と配置場所の上を通ることができる
 - ▶ 壁と閉じた扉の上は通れない
 - ▶ 岩と箱は、プレイヤーが向いている方向へ押すことができる (移動先が壁、岩、箱、閉じた扉の場合は押せない)
 - ▶ 扉は、全ての箱を配置場所へ配置させることで開かれる(上を渡れるようになる)
 - ゴールと重なると、ステージクリア

パズル(ブロック)

- ▶道
 - ▶ プレイヤー、岩、箱が通ることのできるブロック
- ▶壁
 - ▶ プレイヤー、岩、箱が通ることのできないブロック

パズル(ブロック2)

岩

- プレイヤーが押すことのできるブロック
- ▶ 移動先に壁、岩、箱、閉じた扉がある場合は移動できない
- ▶ ゴール
 - プレイヤーがここに重なると、ステージクリアとなる
 - ▶ 各ステージに最低1つは必要

パズル(ブロック3)

▶ 箱

- 岩と同様にプレイヤーが押すことができる
- ▶ 配置場所と同じ数にしなければいけない

▶ 配置場所

- ▶ 箱を置く場所
- ▶ プレイヤーと箱は、この上を通ることができる(道と同じ)
- ▶ 全ての箱を配置場所に置くことで、扉が開かれる

パズル(ブロック4)

▶扉

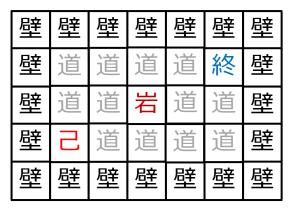
- ▶ 閉じた状態と開いた状態の2つの状態からなる
- ▶ 閉じた状態だと壁と同じ(上を渡れない)
- ▶ 開いた状態だと通路と同じ(上を渡れる)
- ▶ 全ての箱を配置場所へ置くと、開いた状態になる

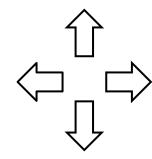
パズル(必要素材)

- ▶ グラフィック:
 - ▶ プレイヤー、7種類のブロック
 - ▶ 背景
 - ▶ 十字ボタン (矢印みたいな形のボタン一つでOKです)
- ▶ サウンド:
 - ▶ レベル毎のBGM (3種類)
 - ▶ ステージクリアBGM

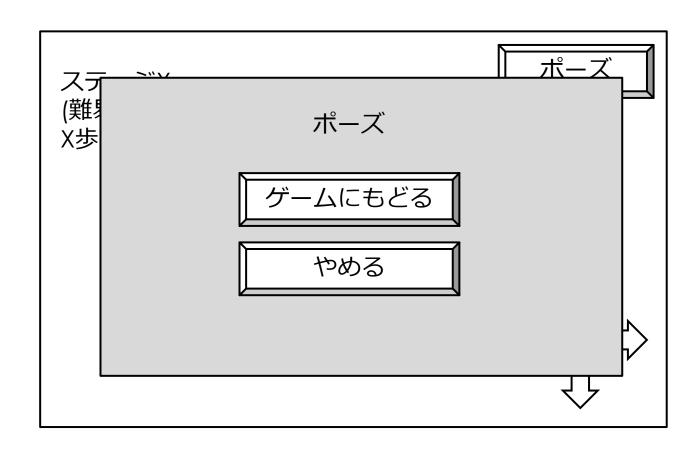
パズル画面

(難易度) ステージX X歩 ポーズ





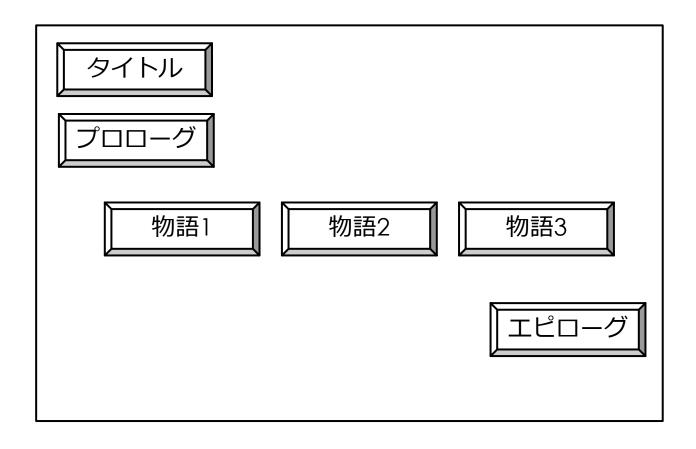
パズル画面(ポーズ)



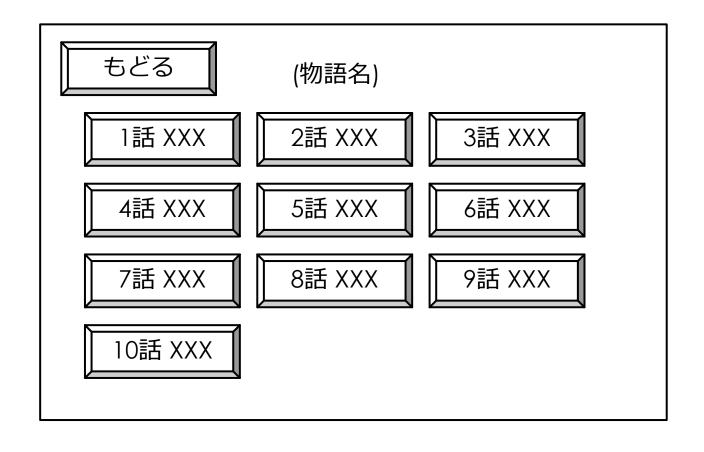
ストーリーセレクト

- ▶ 見たいストーリーを選ぶ
 - ▶ プロローグ
 - ▶ 3つの物語(章仕立て)
 - ▶ エピローグ
- ▶ 3つの物語のどれかが選択されたら、更に何話を見るか選択する
 - ▶ 各章10話(予定)
 - パズルのクリア率に基づいて、ストーリーが解禁される
 - ▶ 全てのストーリーを読むと、エピローグが再生できる

ストーリーセレクト画面(物語選択)



ストーリーセレクト画面(話数選択)



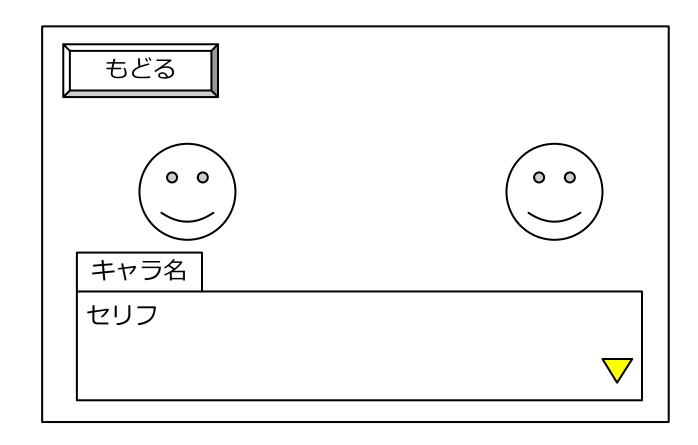
ストーリー再生

- ▶ キャラの立ち絵を左右に一体ずつ、画面下にセリフを用意する。
- ▶ セリフは、一文字ずつ表示させる
 - ▶ 左クリックで、全部表示される
 - ▶ 全部表示された状態で左クリックすると、次のセリフが始まる
 - ▶ 最後のセリフが終わった状態で左クリックすると、ストーリー選択画面へ戻る
- ▶ セリフ情報は、txtファイルから読み込まれる
 - ▶ フォーマットについては後日

ストーリー再生(必要素材)

- ▶ グラフィッカー
 - キャラクターの立ち絵
 - ▶ 既存キャラ3体、新規キャラ3体
 - 主にリデザ
 - ▶ テキストボックス
 - ▶ 背景
- ▶ サウンド
 - ► BGM
- ▶ 詳しい構想とかは別途ストーリーに関するスライドで紹介します

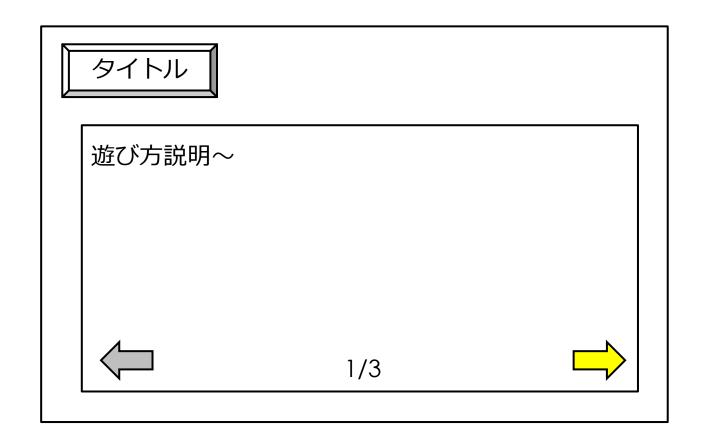
ストーリー再生画面



あそびかた

- ▶ 操作方法、ゲームのルールなどの説明
- ▶ 数ページ必要かも(ページ切り替え)
- ▶ 必要素材: 特になし?

あそびかた画面



スタッフクレジット

- ▶ ゲームをクリアした時に流れる予定
 - ▶ メンバーのHN(役職込み)、使ったツールなど
 - ▶ 下から上に流す?
- ▶ 流すタイミングについては後々調整
 - ▶ 全パズルクリア後?
 - ▶ エピローグ読んだ後?
- ▶ 再生後、タイトルへ戻る