ゲーム仕様書

システム工学科　ゲームクリエイトコース　西城匠

テーマ　「青春」

方針　「中二病バトル青春学園もの」

青春とは人によってさまざまあるが、自分が作るゲームの青春は、自分が思った青春で作る

自分が思う青春とは？

・友達がいる

・その友達とくだらないことで一生懸命騒いだりすること

・目指す人がいて、その人に負けないように努力して競い合ったりすること

・好きな人が出来、その人にふさわしい人になれるように努力をして付き合うこと

ゲームを作るにあたって今求められているもの

・通勤時間中の電車内で短時間で出来て楽しめるゲーム

・操作が複雑で難しくなく誰でも出来て簡単なシンプルな操作性

設定

・このゲームでは、誰でも中二病の時に思った能力が自由に使える世界

・争いが起こったら何でも能力を使ったバトルで決める事になっている。そのバトルで勝った方の主張が正しくなる。例えば、物の取り合いで争ったら、バトルをしてそのバトルで勝った側が、そのほしかったものを取ることが出来る

・バトルは全て空想上の出来事なので、どれだけ怪我をしようが、建物を壊そうが、現実では、何処も怪我をしていなく、建物も壊れていない、安心安全な世界。

ストーリー

・三人の男子高校生がいる。（その中から主人公を選ぶ）

・そのうちの一人がある女子高生の事を好きになった。

・告白の手伝いをしてほしくて親友の二人に相談をした。

・相談をしたら、なんと親友の二人もその女子高生の事が好きだった。

・どうすればよいか三人で相談をした。

・その結果、バトルをして三人の内、一番強かった者が一番最初に告白をすることになっ　た

登場人物

男子高校生その１

・格闘系の中二病能力を持っている

・接近戦が得意

・パンチやキックで岩などを破壊することが出来、格闘技も自分が知っている物が全て使える。

・空想上にある気というのを、体内で集めてそのまま遠くまで放つことが出来る。

男子高校生その２

・武器系の中二病能力を持っている

・中距離が得意

・現実にある武器を想像し、想像した武器を作って戦う。また自分が考えた武器も作ることが出来る。

・自分が想像して作った武器の使い方は、わかるようになっている。

・また作った武器を射出することが可能

男子高校生その３

・エスパー系の中二病能力を持っている

・遠距離が得意

・炎や氷などを出したりすることが出来る。

・物に触れていなくても、浮かせることが出来る。

・空を飛ぶことが可能。

女子高生

・三人の男子高校生が好きになった人物

・学園の人気者

・バトルでは負けなし

メイン

・相手のライフをなくしたら勝利

・ストリートファイターのようなバトル形式

・両手で操作。片方は移動で、もう片方は攻撃など。

・移動は黒い玉を操作すれば動くようになっている。

・攻撃はボタン形式で赤いボタンと青いボタンがあり、赤いボタンは通常攻撃で、青いボタンはキャラごとの固有技が出せる。

・ステージは３つあり、１つのステージごとにボスが存在する。

・ボスを倒したら次のステージに行けるようになる。

・ボスは男子高校生の選ばれなかった者が出てくる。

・ラストバトルは、女子高生。

使う素材

・男子高校生×３人

・一人はAsset Storeから入手する。その入手した男子高校生をもとにオリジナルの男子高校生を三人作る。

・女子高生

・女子高生も男子高校生をもとにオリジナルの女子高生を作る。

・学校

・教室　１から作成　Blenderで机（３０）、椅子（３０）、教卓（１）

・街　Asset Store　から手に入れる。

・ステージを進むごとに町がぼろぼろになっていく。

期間に間に合うならば実現したい機能

・ほかのプレイヤーとの対戦

・協力プレイ

・タイムアタック

・全国ランキング