ゲームクリエイター就職大作戦応募用ゲーム仕様書

テーマ「青春」

タイトル「未定」

ゲーム内容「ストーリー＆ミニゲーム」

ストーリーモード

ストーリーモードタイトル「未定」

ジャンル「ADV」

UI・・・自作

※テキストボックス、選択肢、など

立絵・・・「とくだ屋」さんからダウンロード予定

※使用許可が出なかった場合他を探す。

主人公3Dモデル・・・「とくだ屋」さんの立絵をもとに自作予定(３～４人)

※使用許可が出なかった場合立絵を含め他を探す。

モーション・・・ユニティちゃんまたはアセットストアの速水太一を使用予定。

前半は基本的に「歩く」、「リアクション」などの基本的な動きがあればいい。細かい部分は自作予定。

ADVパートのスクリプト・・・前回作ったものをもとに改良、足りない部分は調べて解決

背景・・・学校のモデルが見つかった場合それを使用、現時点で見つかっていないので

自作または背景を探す。背景は目星をつけているが許可をもらう必要がある。

ミニゲームモード

ミニゲームタイトル「Toy Box」

ジャンル・・・「TPS」

敵モデル・・・自作

操作キャラ・・・自作(二体SD、色ありジョーカー(男)、色なしジョーカー(女))

敵キャラモーション・・・現時点では自作予定、やっていく段階で時間がないまたはいいのが見つかった場合そちらを使用。

操作キャラモーション・・・「Military Rifle Free」、「Mobility Free」を使用。

※自作キャラに対応するかどうか怪しいのでモデルを作る際に注意が必要。特にミニゲームはSDキャラにする予定なので注意する必要がある。

ステージ・・・現時点でアセットストアにいいのがないので、雰囲気のあいそうなものと

　　　小物系を合わせてUnity側のライトで雰囲気を作る。または自作、しかし 　　　ステージの自作は大変そうなので、Unityのゲームオブジェクトで作るか

　　　ゲームオブジェクトとアセットストアの小物系を合わせて作る予定。

武器モデル・・・アセットストアのものを使用、いくつか種類があったので作っていく段 階で雰囲気に合ったものを選択。

カメラ操作・・・アセットストアのカメラの欄を見る限り、いいのはない可能性がある。 見つかった場合そちらを使用、なかった場合自作。

キャラクター操作・・・カメラと同じく、自作の可能性が高い。

UI・・・メインのUIとは別のミニゲームのUI、こちらも自作。

※HPバー、時間、残弾、など

BGM・・・DOVA-SYNDROMEからダウンロードして使用。

※それぞれ使用するBGMの制作者に使用許可をもらう必要がある。

敵AI・・・ちょっと困っている部分、アセットストアにあるかは微妙、自作の可能性大。

ストーリーモードの世界観

・高校生が部活動でゲームのコンテストの為にゲームを作っていく話。

・主人公たちは３～４人の予定、内一人は後から入る。

・前半パート終了後、後半パートに突入。

・ゲームの中に入ったことに徐々に気づきだし、自分たちの作ったゲームだからとすいすいと攻略していくが途中ゲームと違う所が出始める。追いつめられる主人公たちだが

主人公たちとは別の人に出会う(ミニゲームの操作キャラ※ここではSDキャラではなく主人公たちと同じ等身、色なしジョーカー)

話によると、色ありジョーカーが闇堕ちしてしまったのでたすけてほしいとのこと(←ゲームに入った理由)

・色ありジョーカーを助けるために主人公＋色なしジョーカーがゲーム攻略を再開する。

・ラスボス戦(色ありジョーカー)←(SDや主人公等身ではなく敵キャラモデル)

・倒した後ゲーム世界でいろいろして現実世界へ戻る

・現実世界で少し話したあと、今まではすべてゲームでしたという演出を入れる。

・エンディング(前回と同じようにして画像や使用したものをきちんと明記する)

・ストーリーモードクリア時にミニゲームにプレイできるステージを追加する

・追加するステージは(色ありジョーカーと色なしジョーカーの二体と戦うボス戦)

ミニゲーム世界観

・プレイヤーは二人のどちらかを選択する方式にする

・プレイヤー(色ありジョーカーor色なしジョーカー)

・制限時間内に敵を倒して、スコアを稼いでいくゲーム

・敵キャラは現時点で三種類の予定(キャラが同じでも難易度や各種類の数の変更)

・他に「黒の世界」と「白の世界」と「モノクロの世界」を入れる(チェスシリーズを入れる)これらは通常のステージで特定条件を満たすことで解放される。

・制限時間は今のところ未定(１～３分くらい？)

ストーリーモード操作

基本操作・・・マウス

テキスト進行・・・左クリック

選択肢選択・・・選択肢にカーソルを合わせての左クリック

メニュー・・・画面にUIでボタンを設置してゲーム終了など入れる。

※選択法は選択肢と同じ

探索を入れた場合・・・移動はミニゲームと同じ、会話など何かイベントを起こす場合は ※右クリックで操作する

ミニゲーム操作

カメラ移動・・・マウス

カメラリセット・・・マウスホイールを押す

攻撃(銃撃)・・・ 右クリック

ジャンプ・・・左クリックorスペース

キャラ移動・・・[W][A][S][D]

ゲーム終了後にハイスコアだった場合名前を入力して記録を残す。

※(ここを作るのに時間がかかりそう？)

タイトル画面

[ニューゲーム][コンティニュー][ミニゲーム][ゲーム終了]の四つを用意、それぞれのボタンを選択して次のシーンに移動する。

[ニューゲーム]は普通に移動でいいが[コンティニュー]はセーブデータを複数用意できた場合何かしらの画面をまたいでセーブデータ選択を作らなければいけない。

[ミニゲーム]を選択した場合、ミニゲームのタイトル画面に移動、[ゲームスタート][スコア確認][ストーリーに戻る][ゲーム終了]の三つを用意、[ゲームスタート]を選択した場合、ステージ選択画面に移動、そこからステージを選択して、それぞれのステージに移動する。

ゲーム終了後は、リザルト画面に移動、そこでスコアを確認、ハイスコアなら名前入力画面、じゃなければステージ選択画面へ。

[スコア確認]は１０番くらいまでのスコアを確認する画面、したの方に戻るボタンを用意する。

[ストーリーに戻る]は前のストーリーモードのタイトルに移動。

[ゲーム終了]はどちらもゲームを終了する

実装予定の機能

セーブ機能・・・チャプターごとのセーブになると思われる。

※各チャプター終了時にセーブをするか選択肢で出すか、各チャプター 　終了時にオートセーブになる。

ルート分岐・・・フローチャートでストーリーの分岐を一度確認し、それをもとに選択肢

での分岐をゲームに反映させる。

時間があれば

スキップ機能・・・既読文のスキップ

オート機能・・・テキストをオートで進める

バックログ・・・今まで表示したテキストを確認するためのもの