**ゲーム仕様書**

1. **要素**

・スマートフォン専用アプリ

・空いた時間（5～10分程度）に少しずつできる

・分かりやすいゲーム操作

・毎日1回でも起動したいと思うようなログインボーナス

※ログインボーナス＝おカネや木材などが増える、もしくは建てることができる施設の種類が増えるガチャのチケット

・青春という言葉を明確には出さずにふわっとさせて自分で青春について考えてもらう

1. **ゲームの内容**

・おカネや木材などの資源を使い、家や店などの施設を建てて村を成長させていくシミュレーションゲーム

・住民の悩みを解決していくことで住民の青春のサポートをする

・施設が増えるとできることも増える

→ex）美容院が増えて主人公が髪型と髪色を変えることができるようになる

→ex）服屋ができて主人公が服を変えることができるようになる

・施設を建てるときは施設ごとに建てる時間がかかる

※建てる時間が長いとゆったりしてさわやかさがなくなるので建てる時間の制度は撤去する可能性もある

※完成したら一度プレイしてみてゲームのやりこみ難易度を変える

1. **ゲームの雰囲気**

・デザインはポップにする

・エフェクトはさわやかさをメインにする

・音はさわやかさをメインにする

・イメージカラーはオレンジ系統の暖色

・３Ｄのキャラクターは２～３等身程度で若干デフォルメしてかわいい感じ

・会話シーンのキャラクターは２～３等身程度で３Ｄと見た目が大幅にずれないようにする

＜施設を建てるときのエフェクト・雰囲気＞

・施設を建てるとき煙をもこもことだす

・もしくは下の方から３分の１、３分の２、全部をだすときに紙をめくるようなエフェクトを付けて素早く３、２、１!完成

1. **ゲームの流れ**

----------ループ１----------

ログインボーナス（資源増加or施設ガチャチケット1枚）

↓

資源使い家や美容院などの施設を建設

↓

----------ループ2----------

村の住民と交流

↓

住民の悩みやお願い事をきく（クエスト受理）

↓

各悩みに対応した施設を建てる等

↓

住民の悩みやお願い事を達成（クエスト完了）

↓

施設を建てることにより村レベルが成長

悩みやお願い事をかなえることにより幸福値が成長

→二つを挙げることによって青春値が成長

--------ループ２終了--------

--------ループ１終了--------

※住民と交流して悩みやお願い事をきいていくと住民ごとのストーリーが進む

※花見や花火大会など定期的に現実の日付に対応してイベントが発生する

※村レベルや幸福値が上がることで村の住民が増える

※一定の村レベル・幸福値で建てることができる施設が解放される

1. **各画面の表示**

●メイン画面

・村の様子を３Dで確認できる画面

・村を斜め右上から俯瞰図

・住民に悩みやお願い事があると！アイコンや顔が表示される

・施設を長押しすることで施設の場所を移動させることができる

・下に四角丸の4つのボタン（作成ボタン・交流ボタン・クエストボタン・その他ボタン）

・右上に矢印型の持ち物ボタン

・左上に青春値、幸福値、村レベルを表示する

※各ボタンは各ページにタップすると移動する

●作成画面

・資源を使い施設などを作ることができる画面

・上におカネ、木材などの資源を表示する

・施設ごとに必要な資源の量を表示し、タップするとメイン画面に移動し建物を配置することができる

・右上に矢印型のメインボタン

●交流画面

・主人公の後ろからFPS視点で村を歩き回ることができる画面

・住民をタップ、もしくは住民がいる施設をタップすると会話が始まる

・住民が悩みやお願い事を話すとクエストが発生する

＜会話シーン＞

・３Dモデルが間に合えば３Dモデル、間に合わなければ２Dキャラクターを表示

・右側のキャラクターの吹き出しを上、左側のキャラクターの吹き出しを下に表示する

・白く丸い吹き出し

・話してない方のキャラクターの彩度を下げる

・右上に矢印型のメインボタン

●クエスト画面

・交流画面で住民の悩みやお願い（クエスト）を確認することができる画面

・未達成と達成済みが分かれて表示される

・未達成の場合は進行状況も表示される

・右上に矢印型のメインボタン

●その他画面

・建てることができる施設のコンプリート状況を確認することができる画面

・追加要素を追加した場合はここに追加する

※いきなり各画面に移動するのではなく、どの画面に移動するのか選択肢を設ける（画像つき）

・右上に矢印型のメインボタン

1. **ゲームの素材**

●３Ｄモデル

＜キャラクター＞

・主人公　blenderで自作する

・住民　blenderで自作する

※３Ｄのキャラクターは２～３等身程度でデフォルメしてかわいい・ポップな感じをだす

※blenderで住民を作るのが間に合わないようならば会話シーンだけ表示するようにして２Dキャラクターにする

※会話シーンの２Dキャラクターは２～３等身程度で３Ｄと見た目が大幅にずれないようにする、違和感がないように描く

※住民の会話シーンを２Dで描く場合は主人公も２Dで描く

＜施設、背景など＞

・荷車　<https://www.assetstore.unity3d.com/jp/#!/content/19745>  
・家　<https://www.assetstore.unity3d.com/jp/#!/content/31856>  
・家２　<https://www.assetstore.unity3d.com/jp/#!/content/16674>  
・家３　<https://www.assetstore.unity3d.com/jp/#!/content/26443>  
・柵　<https://www.assetstore.unity3d.com/jp/#!/content/19237>   
・柵２　<https://www.assetstore.unity3d.com/jp/#!/content/19236>  
・堀　<https://www.assetstore.unity3d.com/jp/#!/content/19235>  
・箱　<https://www.assetstore.unity3d.com/jp/#!/content/32512>   
・建物等　<https://www.assetstore.unity3d.com/jp/#!/content/8416>  
・車　<https://www.assetstore.unity3d.com/jp/#!/content/38743>  
・井戸　<https://www.assetstore.unity3d.com/jp/#!/content/29717>  
・地面・草（背景）　<https://www.assetstore.unity3d.com/jp/#!/content/1035>  
・椅子・机　<https://www.assetstore.unity3d.com/jp/#!/content/11859>  
・ベンチ　<https://www.assetstore.unity3d.com/jp/#!/content/850>  
・樽　<https://www.assetstore.unity3d.com/jp/#!/content/18994>  
・椅子　<https://www.assetstore.unity3d.com/jp/#!/content/19032>

※足りないものはassetstoaから借りたものと違和感がない程度にblenderで作る

※ポップなイメージを壊さないように鋭い面はあまり作らないように柔らかさをだす

※どのような施設かわかりやすいように作る

→ex）美容院ならば入口に大きくハサミを付ける

※自作するものは基本の形を作り部品ごとにアレンジしていく