青春アドベンチャー（仮）

プラットフォーム

スマートフォン

ゲームの趣旨

他愛もない会話をし、様々な出来事を体験していくといったもの

タイトル画面の仕様

GAMESTARTのボタン

ミニゲームクリア後はMiniGameのボタンも表示する

　　　　　↓

画面を切り替えてキャラクター選択の画面へ

キャラクターの画像と名前を表示してスライド操作で選択できるようにする

　　　　　↓

各キャラクターのチャプター選択

チャプター選択後

・アドベンチャーパート

　画面の下にテキストを表示

　左右にはキャラクターの表示

　選択肢はキャラクターの間に表示する

　選択肢でシナリオを分岐させる

　アクションパートへの遷移

　背景は自分で作ったり、とってきた画像を加工するなどして使用する

　表示するキャラクターは描くのが難しいので自作したモデルの表示を考えている

　１チャプター５～１０分で

　２周目以降の既読会話をスキップする

・アクションパート

　先生から逃げる（鬼ごっこ）、肝試し（探索）など簡単に出来るミニゲームを複数用意する

　操作はタップ、フリックで出来る簡単操作

　フィールドにはアイテムを配置する、そのアイテムを取ったかでシナリオ分岐あり

　一例だが探索のミニゲームなら一定時間内にクリアすることでシナリオを分岐させる（この条件は表示しない）

　フィールドとなる校庭や森等は自作する

　ミニゲームをクリアするとタイトル画面からクリアしたミニゲームをプレイできるようにする

　タイトルからミニゲームを選んだ場合難易度を選択できるようにする

エンディング

アドベンチャーパートでの選択肢やアクションパートのクリア状況に応じた

マルチエンディング

エンディング後に新キャラクターの追加

エンディングによって追加されるキャラクターを変化させる

キャラクター

自作する、あとはアセットストアからフリーでとれるもの

全部で５体くらい

男３、女２

隠しキャラとしてUnityちゃんを使う予定

校庭などのフィールドの素材

アセットストアでとる

Hand Painted Forest Environment

Decrepit Dungeon

秋葉の町か道産子の町も使用したい

BGM,SE

自作できないのでフリーのサイトからとる

ミニゲームの仕様

・鬼ごっこゲームの仕様

制限時間を設けて先生から逃げる

捕まった場合のシナリオも考える

↓はタイトルから選択した場合

難易度によって追ってくる先生を変える

easy：文系の先生、normal：体育会系の先生、hard：校長先生、のような感じ

・探索ゲームの仕様

ゴール地点を設定しそこにたどり着くまでの時間を記録

その記録でシナリオ分岐

分かれ道の先に遺跡っぽいものも追加したい

遺跡に行った場合の分岐も

少し敵を配置し、敵に捕まったら夢落ちに

・画面の遷移　　　　　　　　　　　　　　　ミニゲーム

　　タイトル画面

　　キャラクター選択画面

　　チャプター選択画面

　　アドベンチャーパート

　　アクションパート

　　　　　　　　　　　　　　　エンディング