

——戦場を駆ける、もふもふダンディ

BIG BEAR



ゲーム概要

- タイトル：BIGBEAR（仮）
- ジャンル：ミニゲーム集
- 対応機種：iOS9 / Android4.0以上
- 発売日：2018年予定

※本企画書の画像は全てイメージです。

- 主目的：個人制作が可能なシュールすぎない学習教材企画
- 副目的：学生にミニゲーム制作でのリリース経験を提供
- 対象：仕事合間の隙間時間を持てあますサラリーマン
- 価格：基本無料(広告収益はおまけ)

2017/08/07 企画概要書初稿



ゲーム制作団体HappyTrigger
企画屋 原田東空

ゲーム概要

様々な戦場に赴き任務を熟して帰投する。

任務を終えると行きつけのバーで束の間の休息を楽しむ、

そんな傭兵BIGBEARを操作するミッションクリア型のミニゲーム集です。

▼ホーム画面



▼ミッション風のミニゲーム



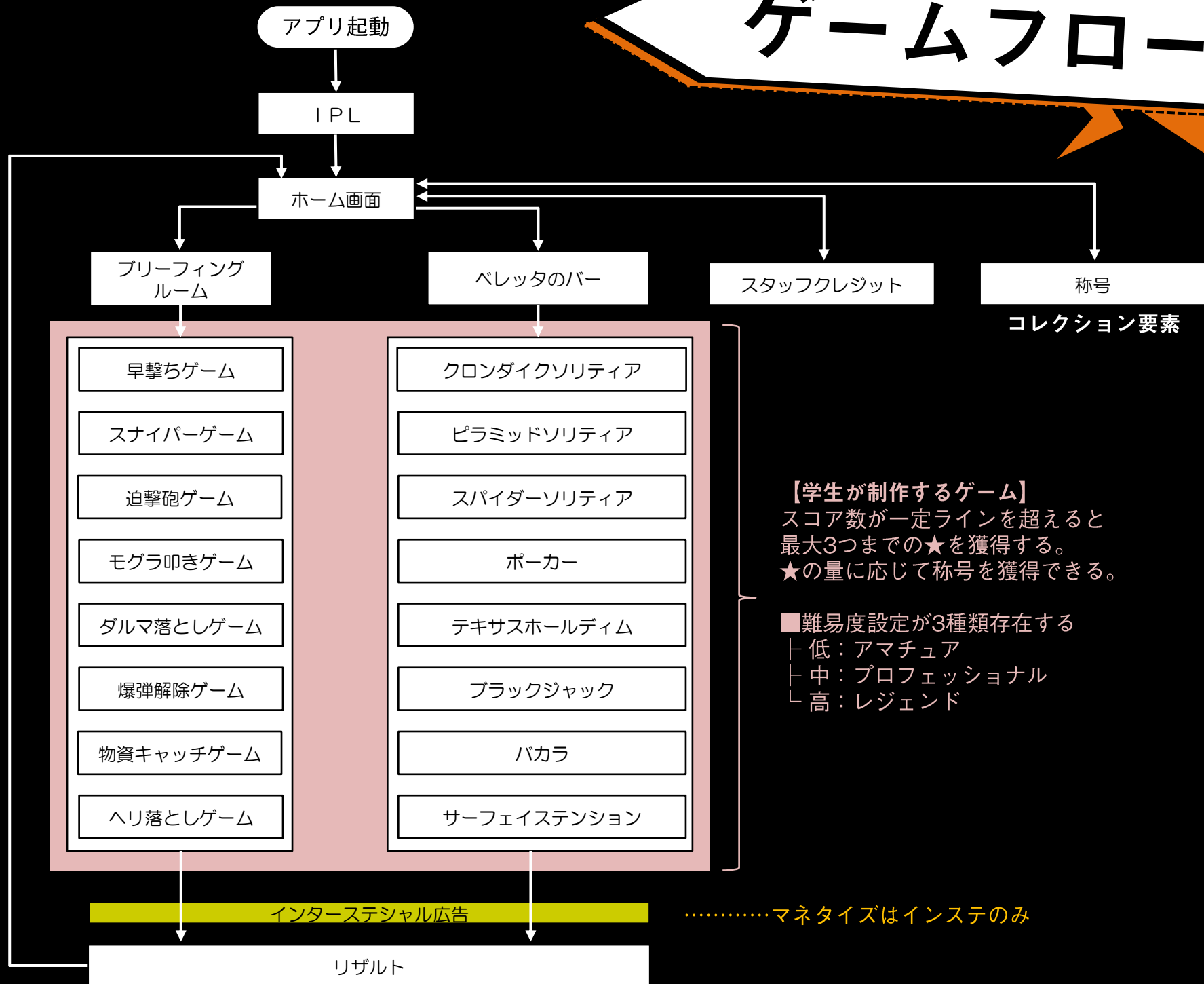
▼バーテンダーとミニゲーム



▼称号獲得



ゲームフロー





ブリーフィングルームで選べるゲーム

早押しゲーム

▼参考ゲーム：星のカービィ刹那の見切り



プレイヤーと敵が向き合っており、画面に「！」マークが出た瞬間に少しでも速く画面をタップした方が攻撃を行って勝ちとなるシンプルなゲームだが、神経の集中が求められるゲームです。

ゲーム仕様概要

■操作方法

- ↳ タップ（「！」が出現したときに押下する）

■難易度

- ↳ 3難易度構成（1難易度3敵、弱中強の順番で出現する）

■見た目

- ・戦場
 - ↳ 1敵目 KGB兵士
 - ↳ 2敵目 サイボーグ
 - ↳ 3敵目 人型搭乗兵器
- ・敗北時演出
 - ↳ マシンガンで撃たれる
 - ↳ 切られる
 - ↳ ランチャーで吹き飛ばされる
- ・勝利時演出
 - ↳ 1敵目勝利時 拳銃で撃ち倒す
 - ↳ 2敵目勝利時 ランチャーで吹き飛ばす
 - ↳ 3敵目勝利時 人型搭乗兵器で蜂の巣

■ゲームの流れ

- ・ゲーム開始時に互いを見合うカットインが入る
- ↓
- ・環境音が流れる
 - ↳ SE：ヒュー…という風の音
- ↓
- ・5～12秒後に「！」マークが画面中央に大きく出現する
 - ↳ SE：バンッという破裂音
- ↓
- ・プレイヤーの入力待ちとなる
 - ↳ 画面上にデジタル式のカウントアップタイマーが起動する
 - ↳ 表記は『00:00』左が秒、右が1/100秒
 - ↳ 敵の処理を開始する
 - ↳ 敵の強さ（難易度／敵数）によって敵の攻撃速度が決まる
- ↓
- ・勝敗判断
- ↓
- ・ステージリザルト演出
 - ↳ 敗北、または3敵目だった場合はゲームリザルトへ遷移する

スナイプゲーム

▼参考ゲーム：マテリアルスナイパー/ファントムアイアンサイト



画面を押下するとスコープモードとなり、指を離すと射撃を行う。目標物を破壊することでゲームクリアとなるシンプルなゲームだが、風の影響を受け弾道が曲がるため空間把握能力が求められるゲームです。

ゲーム仕様概要

■操作方法

- 画面左側をタップしてからスワイプ ……スコープを移動する
- 射撃ボタンを押下 ……射撃する
- リロードボタンを押下 ……弾を補充する

■難易度

- 3難易度構成（風の強さが強くなる／標的の数が増える／配置ランダム）

■見た目

- ステージは高層ビル（窓から敵を発見する）
- 射撃手はベア
 - アクション
 - ボルトアクション ……各アクション後の1秒ディレイとして使用
 - リロード ……3秒間リロードを行い残弾数を回復する
 - 射撃 ……弾を発射する

・UI

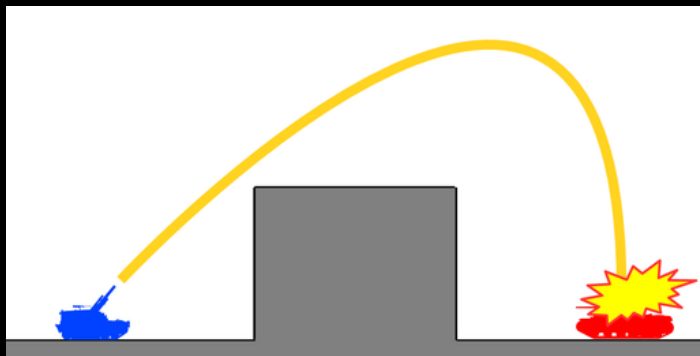
- 射撃ボタン
- リロードボタン
- 残弾数
- 風力

■ゲームの流れ

- ゲーム開始時に即プレイヤーへ入力を渡しタイマーがカウントアップする
 - 難易度に応じた標的の数を全て撃ち倒すとゲームクリアとなる
 - リザルトに時間を記憶する
 - 難易度に応じた時間内に全て標的を倒すと星を獲得
- 射撃ボタンを押下をしたときプレイヤーから入力を奪う
 - SEと射撃アクション、マズルフラッシュを再生
 - その後ボルトアクションを行いプレイヤーに入力を戻す
 - 弾は距離に応じて時間差で着弾する。
 - 距離が長いほど風の影響を受けて上下左右にずれる
 - 着弾した場所に煙（火花）がたつ、目標物にぶつかった場合は破裂する
- リロードボタンを押下したときプレイヤーから入力を奪う
 - SEとリロードアクションを再生
 - その後ボルトアクションを行いプレイヤーに入力を戻す

迫撃砲ゲーム

▼ 参考ゲーム：アングリーバード／戦車シューティング



画面を押下すると射撃モードとなりスワイプで角度を決め、指を離して射撃を行う。相手の戦車と交互に撃ち合い相手を破壊すると勝ちとなる。山なりを描く弾道を予測するゲームです。

ゲーム仕様概要

■操作方法

- └ スワイプ（押下） …… 主砲の角度を調整する
- └ スワイプ（離上） …… 主砲を発射する

■難易度

- └ 3難易度構成（標的の数が増える／配置ランダム）

■見た目

- ・ステージは山岳地帯
- ・UI
 - └ 体力（味方／敵）
 - └ 風力
- ・演出
 - └ 着弾エフェクト

■ゲームの流れ

- ・ゲームはターン制で交互に射撃しきることによって交代する
必ずプレイヤーのターンから始まり、操作権を渡す
- ↓
- ・主砲を射撃した後、着弾を待つ
 - └ 着弾した場所に爆風が走る、目標物にぶつかった場合はHP減少処理を行う
 - └ SE：射撃／爆風
- ↓
- ・目標物が生存している場合は敵ターンに遷移
 - └ 目標が全滅した場合はリザルトに遷移（HP残量に応じて星を付与）
- ↓
- 敵ターンではプレイヤーの操作権を奪う
 - └ 敵が順番に主砲を発射、着弾を待つ
 - └ 着弾した場所に爆風が走る、味方にぶつかった場合はHP減少処理を行う
 - └ SE：射撃／爆風
- ↓
- ・プレイヤーが生存している場合は味方ターンに遷移
 - └ 味方が全滅した場合はゲームオーバーに遷移

モグラ叩きゲーム

▼参考ゲーム：タイムクライシス／モグラ叩き



隠れた敵が出てきたら素早くタップして撃退し、残機を残したまま一定時間経過することで勝利となる、モグラ叩きのような定点視点のFPSゲームです。

ゲーム仕様概要

■操作方法

- └ タップ …… タップ箇所に射撃を行う

■難易度

- └ 3難易度構成（敵が出現するインターバルが早まる）

■見た目

- ・ビル建物内部
- ・UI
 - └ スコア …… ゲームリザルト遷移時スコア量に応じて星を獲得
 - └ ライフ …… あと何回被弾してよいか示唆
 - └ タイム …… ゲーム終了までの時間
- ・敵の種類
 - └ 灰色 …… スコア量低い／攻撃までの時間は長い／出現してから消失までの時間が長い
 - └ 赤色 …… スコア量普通／攻撃までの時間は短い／出現してから消失までの時間が長い
 - └ 黄色 …… スコア量高い／攻撃を行わない／出現してから消失までの時間が短い
- ・演出
 - └ 敵が射撃する瞬間警告エフェクトが出る
 - └ 射撃した箇所に銃痕が出る
 - └ 射撃し敵にヒットした時にヒットエフェクトが出る

■ゲームの流れ

- ・ゲーム開始時に即プレイヤーへ入力を渡す
- ↓
- ・難易度に応じて場所や順番をランダムに敵が出現する
 - └ 割合（灰色＞赤色＞黄色）
 - └ 敵をタップすると射撃し倒す（スコア上昇）
- ↓
- ・敵が出現してから一定時間経過すると敵が攻撃を行う
 - └ 敵の種類に応じて攻撃速度が変化
- ↓
- ・タイムまたは、ライフが無くなった場合はリザルトに遷移する
 - └ リザルトにスコアを記憶する

ダルマ落としゲーム

▼参考ゲーム：星のカービィメガトンパンチ



ダルマ落としを「パワー」「ポイント」「振り子」3種類のタイミングでタップし落としていくシンプルなゲームだが、加速度などの外しやすくなる慣性を利かせることで集中力を要し中毒性が産まれるゲームとなります。

ゲーム仕様概要

■操作方法

- ・タップ …… ダルマ（ビル）を落とす

■難易度

- ・3難易度構成（ビルの階層が増える／タイミングが早くなる）

■見た目

- ・ドバイ風の高層ビル

・演出

- ・パイルバンカーでビルを落とす演出
- ・パイルバンカーで最上階を吹き飛ばした時の演出
 - ・星0 …… 画面から吹き飛ばせず横にズレる
 - ・星1～星2 …… 地球から飛び出る
 - ・星3 …… 月まで飛来

・UI

- ・最上階の飛距離
- ・パワーメーター
- ・カーソル
- ・振り子

■ゲームの流れ

- ・ゲーム開始時に即プレイヤーへ入力を渡す

↓

- ①タイミング『パワーメーター／カーソル／振り子』のいずれかが表示される
- ②プレイヤーがタップして威力を確定する
- ③高層ビルを吹き飛ばす

↓

- ・①～③を、最上階が出現するまで繰り返す

↓

- ・①と②を行う（星0～3の抽選）

↓

- ・階層威力合計 0～49%の場合は星0演出
 - ・飛距離 (0% = 0km ～ 49% = 0.5km)
- ・階層威力合計 50～79%の場合は星1、階層威力合計 80～94%の場合は星2
 - ・飛距離 (50% = 1.0km ～ 94% = 3.84399km)
- ・階層威力合計 95%以上は星3演出
 - ・飛距離 (95% = 3.84400km ～ 100% = 3.84500km)

↓

- ・リザルトへ遷移

爆弾解除ゲーム

▼参考ゲーム：各種瞬間記憶ゲーム



大佐の指示にそった順番でパネルをタップすると爆弾が解除できる瞬間記憶ゲーム。非常に簡単なルールだが、覚える量が多くなったり指示を出す速度が速くなるなど段々難しくなる。

ゲーム仕様概要

- 操作方法
 - └ ボタンを順番に押下
- 難易度
 - └ 3難易度構成（覚える量が増える）
- 見た目
 - ・爆弾
 - ・演出
 - └ 大佐カットイン
 - └ カットイン内部にボタンが表示される
 - └ ゲームオーバー …… 画面が炎に包まれる
 - └ ゲームクリア
 - ・UI
 - └ 残り解除数の表示
 - └ ボタンA～J
 - └ スコア

- ゲームの流れ
 - ・ゲーム開始時に大佐カットインが表示される
 - └ カットイン内部にボタンが表示される
 - └ 左から右の順番
 - ・プレイヤーに操作権を渡す
 - ・覚える量に応じた回数分のボタンを押下
 - └ 全て成功していた場合は次の問題を出題し残り解除数を1減少させる
 - └ 残り解除数が0になった場合はゲームクリアになる
 - └ 一つでも失敗していた場合はゲームオーバーに遷移

物資キャッチゲーム

▼参考ゲーム：星のカービィ64ととるバトルなど



スワイプでBEARを左右に移動させて、味方のヘリコプターから投下される物資をキャッチする単純なゲームです。敵のヘリコプターから落とされる爆弾をキャッチしてしまうと獲得した物資が壊れてしまうシビアさを兼ね備えています。

ゲーム仕様概要

■操作方法

- ト スワイプ …… プレイヤーを移動させる

■難易度

- └ 3難易度構成（敵の量と投下する爆弾の量が増える）

■見た目

- ・演出
 - └ 着弾エフェクト
- ・UI
 - └ 物資獲得数
 - └ タイム

■ゲームの流れ

- ・ゲーム開始時に即プレイヤーへ入力を渡し、カウントダウンを開始する
 - └ カウントが0になるとリザルトへ遷移する
 - └ 所持している物資の量に応じて星を獲得する
- ↓
- ・画面上の左右から敵ヘリコプターが侵入してくる
 - └ 難易度に応じて種類と数量、出現時間がランダムに変化
- ・物資を獲得すると物資獲得数が1上昇する
- ・敵爆弾を獲得すると着弾エフェクトを表示
 - └ 物資獲得数が10減少
 - └ 1秒間動けなくなる
 - └ この間物資を獲得できない

へり落としゲーム

▼参考ゲーム：メタルスラッグシリーズ



スワイプでBEARを左右に移動させ、タップすることで上に向かって射撃するシューティングゲームです。銃弾を上手くヘリコプターに当てて破壊しましょう。敵から攻撃を受けてしまった瞬間ゲーム終了となります。

ゲーム仕様概要

■操作方法

- ト スワイプ …… プレイヤーを移動させる
- └ タップ …… 上に向かって射撃

■難易度

- └ 3難易度構成（敵の量と投下する爆弾の量が増える）

■見た目

- ・ステージは山岳地帯（平らなマップ）
- ・プレイヤーはベア
 - └ アクション
 - ト 歩行
 - ト 射撃
 - └ 被弾

・UI

- ト スコア …… 敵を倒した量に応じて増加
- ト 残機 …… 0の状態では被弾するとゲームオーバー
- └ タイム …… 0になるとゲームクリア

■ゲームの流れ

- ・ゲーム開始時に即プレイヤーへ入力を渡し、カウントダウンを開始する
 - └ カウントが0になるとリザルトへ遷移する
 - └ スコア量に応じて星を獲得する
- ↓
- ・画面上の左右から敵ヘリコプターが侵入してくる
 - └ 難易度に応じて種類と数量、出現時間がランダムに変化
- ・敵爆弾または敵射撃を被弾すると被弾アクションを表示
 - └ 残機が1減少する
 - └ 被弾アクション後にプレイヤーを消失
 - └ 1秒後、画面上部から新たなプレイヤーが出現する
 - └ 出現してから1秒は無敵状態となる



バーで選べるゲーム

クロンダイク



ジョーカーを除いた52枚のカードを左から順番に1枚、2枚、3枚……とならべ7列で裏返しに置く。この7列のカードと残りのカードをまとめた山札を使用して52枚全てのカードをA～Kの順番に並べることができたらクリアとなる、ひとり用のトランプゲームです。

ピラミッド



ジョーカーを除いた52枚のカードを1段目には1枚、2段目には2枚という様に7段積み上げられたピラミッドを、マーク関係なく数字の合計が13となるような2枚のカードを除去していきピラミッドを崩していくひとり用のトランプゲームです。

スパイダー



ジョーカーを除いた2組のデッキ104枚のカードを使用し、54枚をBuffだとして10列に配り、各列の一番下のカードを表にする。表カードより1少ない数字のカードを下に並べていき全てのカードをA～Kの順で並べる、ひとり用のトランプゲームです。

ドローポーカー



日本で主流となっているファイブカードのドローポーカーです。配られた5枚のカードで役を作り、ディーラーと交互にベットアクション、カード交換を行います。2巡したのち手札を公開して勝負を行い、役が高い方が勝者となります。

テキサスホールディム



世界で主流となっているポーカーで、ドローポーカーは自分が持っている5枚のカードだけで役を作るのに対し、テキサスホールディムは自分が持つ2枚のカードと場に配られた最大5枚のカード合計7枚で役を作る。心理戦に長けたポーカーゲームです。

ブラックジャック



プレイヤーはディーラーとの1対1で勝負を行い、カードを引いて合計点数が21を超えないようにし、プレイヤーがディーラーより高い点数を得ることを目指すトランプゲームです。

バカラ



バンカーとプレイヤーという仮想の二人による勝負でどちらが勝利するかを予想し賭けるトランプゲームです。客ができることは予想することだけで、それ以外でゲームに介入することはできません。

サーフェイステンション

プレイヤーとディーラー1対1で勝負を行う。

ウイスキーが満たされたグラスの中に数枚のコインを交互に入れていく表面張力を利用したゲーム。零してしまうとアルコールを飲み干し次のゲームへと移行し酔い潰れると敗北となる。



ゲーム仕様概要

■操作方法

- └ ボタンを押下

■難易度

- └ 3難易度構成（敵の精度が上昇する）

■見た目

- ・バーカウンター

・UI


- └ コイン投入ボタン（1～3枚）

・演出

- └ ハンド（ベレッタ／ベア）
- └ グラス（投入後の水しぶき／グラスしたの水たまり）
- └ ベレッタカットイン
 - └ ゲーム用：余裕『コイン投入にまだ余裕があることを示唆』
 - └ ゲーム用：切迫『決壊間近であることを示唆』
 - └ インターバル用：グラス煽り
- └ ベアカットイン
 - └ インターバル用：グラス煽り

■ゲームの流れ

- ・ゲームはターン制で交互にコインを投入して交代する
└ 必ずプレイヤーのターンから始まり、操作権を渡す
- └ コインを入れるボタン 1枚 2枚 3枚 のいずれかを押下
- └ コインを投入する演出（ベアの手を表示）
 - └ 水が零れた場合はインターバル（グラスを煽りアルコールメーターを上昇させる）
 - └ アルコールメーターが100%になるとゲームオーバー
 - └ 水が零れなかった場合はターン交代
- └ コインを投入する演出（ベレッタの手を表示）
 - └ 水が零れた場合はインターバル（グラスを煽りアルコールメーターを上昇させる）
 - └ アルコールメーターが100%になるとゲームクリア
 - └ 水が零れなかった場合はターン交代
- ・ゲームクリアリザルト
 - └ ベアのアルコールメーターが0%の場合は星3
 - └ ベアのアルコールメーターが49%以下の場合は星2
 - └ ベアのアルコールメーターが50%以上90%以下の場合は星1
 - └ ベアのアルコールメーターが90%以上の場合は星0



本企画書『BIGBEAR』に関するご質問等ございましたら、
こちらまでお問い合わせください。



HappyTrigger

企画屋

原田東空

sora2h@gmail.com