

◆ ゲームの概要

友達と回転寿司に来て、寿司をたくさん取りたくてレーン側に座ったら友達から「醤油取ってー」みたいに注文されまくるので、上手く注文に答えつつ寿司を取っていくスコアアタックゲーム。

◆ 仮タイトル(私の提案)

「お寿司を食べたいのに友達がうるさい！」

◆ シーン

作ろうと思っているシーンは全部で、タイトル、操作説明、難易度選択、プレイ画面、リザルト画面。

◆ 難易度画面

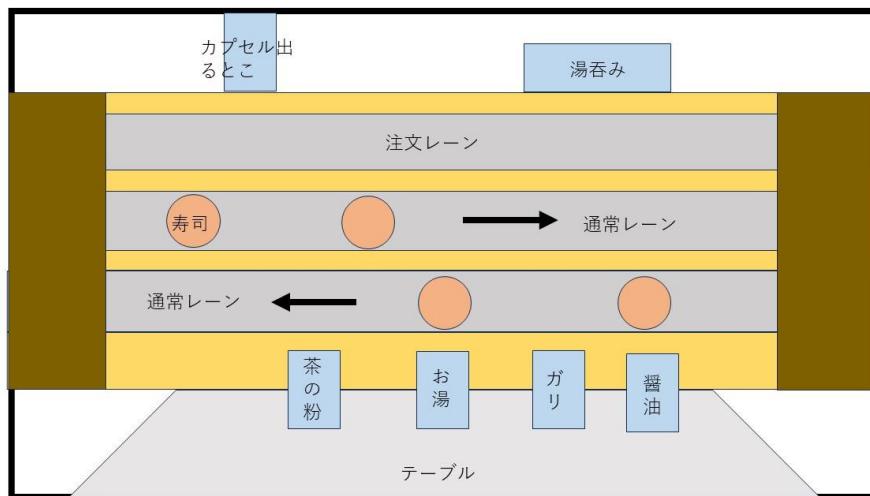
難易度選択は3つの難易度から選ぶ。難易度の名前は未決定。案としては、友達の人数が「ちょこっと」「まあまあ」「おおぜい」、または「3にん」「5にん」「8にん」など。単純な「かんたん」「ふつう」「むずかしい」では無いようにしたい。(それでいてかつ、相対的な難易度がプレイヤーに一目で伝わるようにする。)

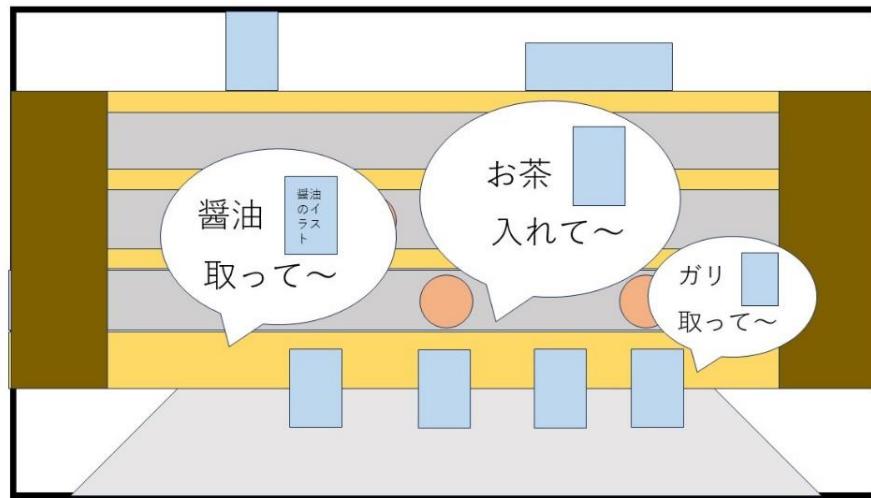
◆ ゲームの基本ルールについて

- 制限時間を設ける。具体的な時間はまだ未定だがとりあえず90秒だと思って以下記述している。
- 通常レーンを流れる寿司をドラッグして、手前のテーブルにドロップすると寿司をgetしてスコアが加算。(操作の複雑さを考慮して、寿司をクリックするだけでgetとすることも考え中。ただしこの場合後述する注文レーンに流れる寿司はドラッグ、通常レーンに流れる寿司はクリックとなってしまう。また、レーンを連打するだけでスコアが稼げてしまう事態になるかもしれない。)
- ちょくちょく「醤油取ってー」「ガリ取ってー」のような吹き出しが画面上に出

てくる。(以下この吹き出しを「通常の吹き出し」と呼ぶことにする。)これは友達からの注文を表している。流れてくる寿司よりも手前側のレイヤーにあるため、寿司がこの吹き出しと重なっている部分ではクリックすることができない。

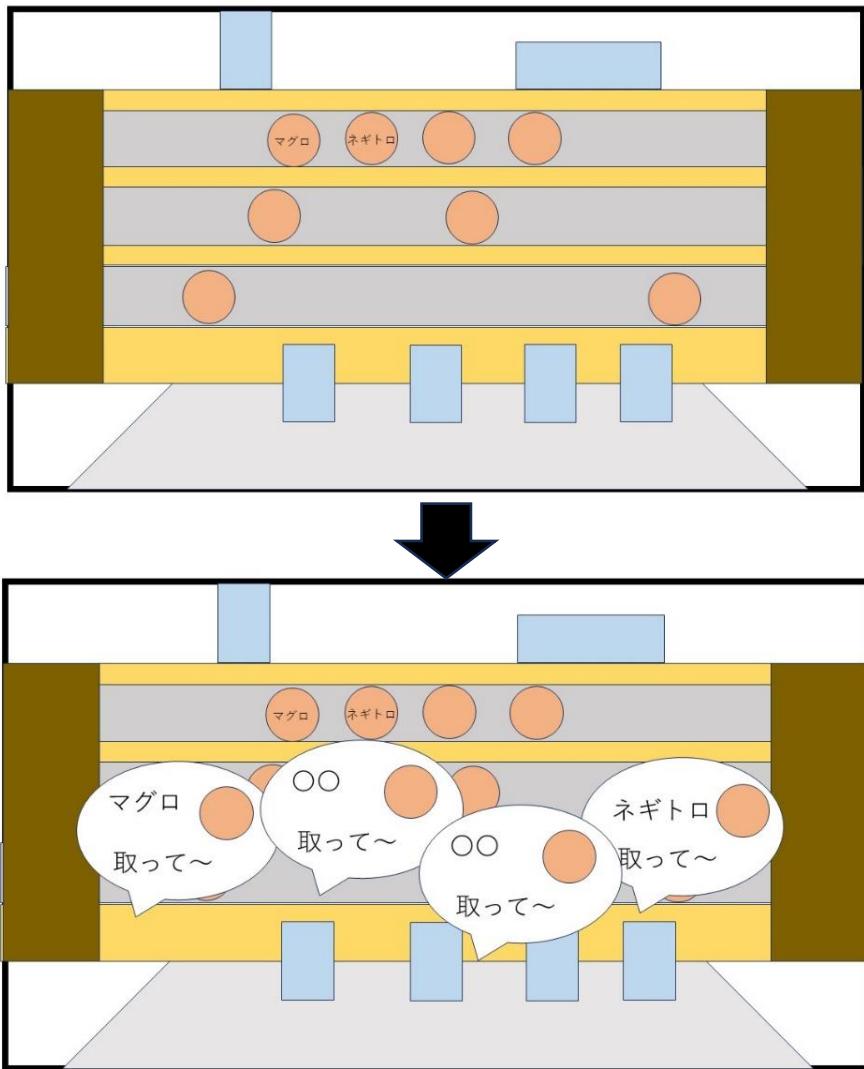
- この吹き出しは、注文に対応したアクションをすることで消すことができ、さらに少しへスコアが加算される。例えば「醤油取ってー」という吹き出しに、醤油をドラッグ & ドロップすることで消せる。
- 注文に応えずにつづく放置していた場合、通常の吹き出しは登場して数秒後から、徐々に大きくなっていく。一定の大きさになったら止まり、さらに数秒後、吹き出しが数秒間震え、その後しびれを切らした友達に怒られる。この場合吹き出しは消えるが、スコアが減る。
- プレイ画面のイメージは次の通り。
注：注文に応える用のアイテム(青長方形)の種類、配置はまだ未定。また、通常レーンは図だと2つになっているが、難易度や画面の収まり具合から1つになることも十分あり得る。
- (追記)残り時間とスコアを画面4隅のどこかに表示させる。





◆ 注文レーンについて

- プレイ中に何度か注文レーンに寿司が流れてくる。(実際の回転寿司屋さんのように通常レーンはゆっくり一定の速度、注文レーンは速い速度で流れてきて中央で止まる。)この寿司は友達が注文した寿司であり、注文レーンに寿司が止まると同時に一気に「マグロ取ってー」のような吹き出しが複数個出てくる。(以下この吹き出しを「注文の吹き出し」と呼ぶことにする。)
- 注文の吹き出しに対しても、通常の吹き出しと同様に対応する寿司をドラッグ＆ドロップすれば消え、スコアが加算される。スコアは通常の吹き出しそりよりもやや高め。
- 注文の吹き出しあは通常の吹き出しあとは異なり、大きさは常に一定で消えることもない。ただし、通常の吹き出しそりもさらに手前のレイヤーになっており、さらに複数個同時に出現するため、早く対応してあげないと自分が寿司を取る余裕はない(ように設計したい)。
- 注文レーンに寿司が流れてくるのは、仮に制限時間が 90 秒であった場合、例えば、残り 80~70 秒、50~40 秒、25 秒~15 秒の間にそれぞれ 1 回ずつ、のようにする。



◆ お茶について(やや複雑なため廃止するかも)

- 基本的には友達からの注文には吹き出しに対応するものをドラッグ＆ドロップすればよいが、お茶だけは少し面倒な手順を踏む必要がある。また、「お茶入れてー」の注文は「ふつう」以上の難易度でのみ出現する。
- お茶の注文への対応は、湯呑みをお茶の粉へドラッグ＆ドロップすることで湯呑みに粉が入る→粉が入った湯呑みをお湯へドラッグ＆ドロップすることでお湯が入る→お湯が入った湯呑みを吹き出しにドラッグ＆ドロップで対応完了。
- もしお茶を実装するなら、難易度「普通」では絶対に最初の注文がお茶になるようにし、最初だけどのように操作すればよいのかわかるようなUIを仕込みた

い。

◆ その他の仕様

- 寿司やアイテムがクリックできる状態だと、その寿司やアイテムの輪郭の内側が光り、クリックできるということをプレイヤーが一目で分かるようにする。また、ドラッグしている最中もその寿司やアイテムは光ったままにする。
- 吹き出しに対して、適切なものをドラッグしている状態で吹き出しにカーソルを重ね、あとはドロップすればOKという状態だと、その吹き出しの輪郭の内側が光り、ドロップできるということをプレイヤーが一目で分かるようにする。
- 通常の吹き出しが最大まで大きくなっても、絶対に注文の寿司やアイテムがクリックできないようにはしないようにする。(ちょっと隠れるくらいはOK)
- 通常の吹き出しが重なった場合、後からでた吹き出しの方が手前のレイヤーになるようにする。(テストプレイしてみて変更になるかも。)
- 通常の吹き出しあは、指定された範囲の座標からランダムに出るようにする。ただし、同じものを要求する注文が同時に出来ないようにする。(例えば、ガリを渡す注文が同時に2個以上発生しない。)
- 通常の吹き出しあはできる限り重ならないように出るようにしたいが、技術的に可能か分からぬ。
- 吹き出しの出る間隔は t 秒おきにランダムで n 個、のないようにする。 $(t$ や n の値は難易度や残り時間で変動する。)
- 通常レーンを流れる寿司が出る間隔も t 秒おきにランダムで n 個、のないようにするつもりでいる。(実際にプレイするときの難易度感が分からぬので変更になる可能性あり。)
- 通常の吹き出しや通常レーンを流れる寿司の合計個数を固定するかばらつきを持たせるか悩み中。
- プレイ中、Esc キーなり R キーなり何らかのキーを押せば難易度選択画面への移

動やりトライをできるようにする。

- 残り時間が 10 秒を切ったらスコアが画面に表示されなくする。
- 残り時間が、次の注文の寿司が流れてくる時間帯になってもそれ以前の注文の寿司がすべて対応できていない場合次の注文の寿司は流れてこないようする。(例えば、残り 80~70 秒の時に来た注文の寿司が、残り 50 秒までに対応できていなかったら残り 50~40 秒の分の注文の寿司は流れてこない。)
- 注文の吹き出しを制限時間が 0 になるまでずっと対応せずにいた場合、とんでもない数の減点をする。(最終スコアがマイナスになるくらい)(小ネタ的な扱い)
- 注文の寿司はテーブルにドロップして自分が食べる寿司としてスコアを加算することはできない。(そもそも注文の寿司はテーブルにドロップできないようにすることを考えているが、ドロップできるようにして、その場合友達が怒って大きく減点する、もあり。)
- 同時に画面に存在する通常の吹き出しの個数の最大値は難易度ごとに決まっている。具体的な個数は実際にプレイしてみないと分からないが、例えば「かんたん」では 3 個、「ふつう」では 6 個、「むずかしい」では 10 個、のようになる。また、ここでは注文の吹き出しの個数は関係ないことに注意する。

◆ 個人的な話

- スコアアタック系のゲームは学祭でウケが良さそだから頑張って学祭までに完成させたい。が、間に合わなければ最低限の内容だけ作って学祭後に完成させるつもりでいる。優先度をつけて作っていこう。
- 個人的なこのゲームのイメージは「yahoo きっず」にありそうなゲーム」。(あくまで雰囲気の話。決して子供向けの簡単なゲームというわけではない。プロさんのホームランダービーがいい例。)話し合いによって雰囲気を変えることも全然ある。