**『ゲーム企画/概要書 フォーマット』**

**ゲームタイトル：ScrapScramble スクラップスクランブル**

**ゲームジャンル：バトロワ×ハクスラ×パーティーゲーム**

**＜注意＞**

・プログラムを組む前に、この資料を完成させてから取り掛かりましょう。

・必ずこの資料を見ながら進捗を確認して作業してください。ゲームに関するメモはすべてこの資料に書き込んでください。一元管理しましょう。

・バインダーにファイリングして管理することをオススメします。

・プログラムを作成時、仕様を修正する場合、資料の仕様も必ず修正してください。情報の混乱を避けるために。

・参考にするゲームまたは資料を準備してください。

・プログラムを組むことを想定して資料を作成してください。

　プログラムに関係する事柄も書き込んでおくと便利です。

・**最後に、この資料はゲームの基本的な部分しか触れていません。**

**必要な項目はみなさんで追加して作成しましょう。**

**ひとつひとつ丁寧に作ってください。**

**チーム名：ナットーギア**

**小野、松尾、石井、岩田**

**◎スケジュール表**

◎ ゲームを作るスケジュールを作成してください

カレンダーで日付を確認しながら、いつ、完成するのか？　何時までに素材をそろえるのか？

など、細かい日割のスケジュールを作成しましょう。

・5月中に大まかなゲームの流れを完成させる(1ゲーム遊べる状態にする)。

↓

↓

・6月中にゲームとして完成させておく(※AIはこの時点まで考えない。**アルファ版程度**を予定)

↓

↓

・7月でNPCのAI実装、画面演出、エフェクトなどの外観部分を仕上げる(**ベータ版相当**)

↓

↓

・8月でバグ取り、仕様の見直し、ビジュアルの調整など、細かな部分を修正していく。

**TGSが前期でのゴール地点**となる。

↓

↓

・TGS出展後は、実際に遊んでもらった客の反応から修正案を出し合い、制作展に向けてブラッシュアップを行っていく。

個人製作やポートフォリオ制作などもあるため、そこに折り合いを付けたうえでスケジュールを組むことになる。

**◎目次**

**００：コンセプト・イメージ画・ゲームルール**

**１０：フローチャート**

**２０：プレイヤー**

**３０：エネミー**

**４０：ステージ**

**５０：アイテム**

**６０：表示物**

**７０：ダメージ**

**８０：ＢＧＭ・ＳＥ**

**９０：ゲーム設定**

**１００：操作**

**１１０：まとめ・企画書について**

**memo--------------------------------------------------------------------------------**

**００ コンセプト / イメージ画 / ゲームルール（１/４）**

コンセプトはゲームの**狙い**となる言葉を書きましょう。

自分が作るゲームは、どの部分を中心に表現するかを検討します。そしてこのゲームにしかない特色を書きましょう。

ポイントはゲームのどこが面白いか？　です。

◎ コンセプト

PvP・PvE両方の楽しさが融合した

異色のハクスラ×バトロワゲーム

・協力の一体感と裏切りのスリルをワンゲームで体験

・敵を倒して自身をパワーアップしていくハック＆スラッシュ

・自機を強化していけばいくほど、攻撃にさらされるリスクも大きくなる。緊迫のバトル

**００ コンセプト / イメージ画 / ゲームルール（２/４）**

◎ イメージ画

ゲームの簡単なイメージ画面を書いてみましょう。

プレイヤーとエネミー、マップ。体力メーターなどの表示物

ゲーム画面に必要なすべての要素を描き込み、画面を説明してください。丁寧に作りましょう。

**００ コンセプト / イメージ画 / ゲームルール（３/４）**

ゲームのルールを作成しましょう。

何人プレイか？　勝敗条件など基本となるゲームルールを作成してください。

◎ ゲームルール（１/２）

・勝利条件

戦闘終了時、資源ポイントが最も高いプレイヤーが勝利となる。

*＊WAVEについて*

PvEとPvP、二種類のWAVEが交互に入れ替わる。1ゲームで6つのWAVEが展開。

・**PvE WAVE**

他のプレイヤーと協力して、エネミーを撃破していく。エネミーは倒すと資源または武装をドロップするため、拾うことでスコアがアップしたりプレイヤー自身を強化できる。

・**PvP WAVE**

他のプレイヤーと敵対状態となり、PvEで強化した武装を使って戦う。

他プレイヤーから攻撃を受けると、集めた資源を落としてしまい、奪われる恐れがある。逆に相手を攻撃して資源を奪い返すこともできる。

*＊プレイ人数*

・1～4人プレイまで対応。1～3人プレイ時は、残りのプレイヤー枠にAIが参加する。

・ソロモード(検討中)では、PvE WAVEのみが展開し、最終的にボスを倒すとクリア

**００ コンセプト / イメージ画 / ゲームルール（４/４）**

◎ ゲームルール（２/２）

ゲームのルールを作成しましょう。

何人プレイなのか？勝敗条件など基本となるゲームルールの仕様を作成してください。

**１０ フローチャート**

◎ 組み込み度（　　　％）

ゲーム全体のフローチャート、ゲーム立ち上げからエンディングまでを描いて、イベント、バトルなどのセクションごとのフローチャートを描きましょう。

特にゲームメイン（ゲーム中）のフローは詳しく描きましょう。

必要なゲーム画面がいくつあるかフローから算出できます。

フローがすべて完成するまでプログラムを組むのは待ったほうが良いと思います。正しい地図がなければ早く目的地に着くことはありません。

①ゲーム起動

↓

②タイトル画面

↓

↓ いずれかのボタンを押す

↓

③モード選択

↓

↓ ソロモード(1Pのみ)かマルチプレイモード(2P以上)を選択

↓

④出撃画面

↓

↓ 出撃ボタンを押してバトルに移行(複数人プレイ時は全員押したことを確認)

↓

⑤バトル

↓

↓ 最初にチュートリアル(自由なプレイ時間)を設ける

↓

⑥結果発表

↓

↓ ゲーム終了ボタンで⑦へ。リプレイ時は③へ。

↓

⑦ゲーム終了**２０ プレイヤー（１/４）**

イメージで結構なのでプレイヤーが操作するキャラまたは

自機を描きましょう。描くことが出来ない人はイメージに近い写真を貼りましょう。

上記を絵または写真を参考にモーションを考えましょう。

基本モーションとは操作キーを動かしたときの動きです。

登場演出、ゲームオーバー演出は自動で再生されるモーションです。

◎ プレイヤーのイメージ



・ポストアポカリプス風の車のルーフ部分に武装が乗っかる感じです。

◎ 基本モーション＆登場演出・ゲームオーバー演出　などの仕様（組み込み度：　　　％）

・移動

左スティックを倒すことによりX軸Z軸を移動。

・体当たり、およびそのチャージ演出

　対応ボタンを押し込むことで発動する攻撃アクション。直線状に一定距離の体当たりを繰り出す。ボタンを長押しすればチャージが発動し、溜めてボタンを離すと威力、スピードが向上する。

**２０ プレイヤー（２/４）**

攻撃しているプレイヤーキャラまたは自機の動きと、

攻撃判定を持つもの全てを描き込みましょう。

攻撃のメリットとデメリットも併せて考えてみましょう。

攻撃の速度、威力はプログラムを作成する際、バランス調整しやすいように作っておきましょう。

◎ 攻撃仕様　その１（組み込み度：　　　％）

①基本アクション

・**体当たり** (威力中・クールタイム小)

対応するボタンを押し込むことで発動する近距離に向けた攻撃アクション。自機正面、直線状の一定距離に向けて体当たりを放つ。

・**チャージ体当たり** (威力中～大・クールタイム小)

体当たりのボタンを長押しすることで溜めの動作となり、ボタンを離すと発動する攻撃アクション。体当たりと基本は同じだが、チャージ時間分だけ威力・距離が上昇する。

**２０ プレイヤー（３/４）**

◎ 攻撃仕様 その２（組み込み度：　　　％）

②武装アクション

・**戦槌** (威力特大・距離低・範囲狭・クールタイム中)

自機前方部分の狭い範囲にハンマーを振り下ろす。発動は早いが、発動後に中程度のクールタイムがある。威力が高く、当てればエネミーを一撃で倒すほど。

・**ガトリング** (威力小・距離中・連射性高・クールタイム特大)

自機前方にガトリングで射撃する。

中距離まで弾が届き、連射性が高いために多段ヒットを狙える。撃ち続けると発熱ゲージが上がっていくため、ゲージが最大になるとクールタイムに入り、一定時間撃てなくなってしまう。

・**レールガン** (威力大・距離特大・貫通・連射性低・弾薬制限有・クールタイム大)

自機前方に高速の電磁誘導弾を発射する。

弾は画面の端から端まで届き、貫通性もある。弾薬が限られており、武装のアップグレードと同時に自動的に補充される。弾の装填にも中程度の時間がかかり、連射性は低い。

◎ ダメージ仕様 （組み込み度：　　　％）

プレイヤーがエネミーまたはステージ上の仕掛けから何らかの影響を受けたときの演出を検討して描いてみましょう。ダメージを受けた場合どうなるかということです。ダメージを受けた場合、一定時間無敵など。では無敵の演出はどうするか？

基本的にはダメージを受けると自身の持つ資源を

落としてしまい、資源ポイントも低下する。

※無敵エフェクト＝機体の不透明度を変え、点滅するようなエフェクト

※CR(クリティカル)エフェクト＝機体が一瞬だけ白く発光するエフェクト。

※ヒットストップも実装予定

・エネミーの攻撃によるダメージ

エネミーの発射する弾に被弾することで、自機周辺に資源をドロップする。被弾時は無敵エフェクトが入る(無敵時間：0.5秒程度)。

・プレイヤーの攻撃によるダメージ

①体当たり・チャージ体当たり被弾時

当たった瞬間に資源を自機周辺に1個ドロップし(※チャージ体当たりの場合は資源を周辺にチャージ段階ごとに(1～3個)ドロップし、CRエフェクトも発生)、ぶつかられた方向と反対方向にノックバックし、その後、無敵エフェクトとなる(無敵時間：1秒程度)。

②ハンマー被弾時

当たった瞬間に資源を周辺に3個ドロップし、被弾側の機体にCRエフェクトが発生する。

体当たりと同様に被弾方向の反対へ大きめにノックバックし、無敵エフェクトが発生(無敵時間：1秒程度)

③ガトリング被弾時

被弾しても無敵エフェクトは発生しない。一発被弾するごとにCRエフェクトが発生する。3発被弾ごとに資源を自機周辺にドロップする。

④レールガン被弾時

被弾するとCRエフェクトが発生、自機周辺に2個資源をドロップし、大きくノックバックする。その後無敵エフェクトが発生する(無敵時間：1秒程度)。

**２０ プレイヤー（４/４）**

このゲームにしかないプレイヤーの特別な演出または

攻撃、モーションなどを描きましょう。

自分が作るゲームにしかない特化を表現する部分です。

◎ 特殊仕様 （組み込み度：　　　％）

**３０ エネミー（１/５）**

※敵がいないゲームならば、ここは飛ばしてください。

登場するすべてのエネミーのイメージを描いてみましょう。

もちろん写真でも結構です。

ただし、見栄えはしっかり差別化させましょう。

◎ エネミーのイメージ（組み込み度：　　　％）

①基本モーション

ランダムな位置に移動

↓

いずれかのプレイヤーに狙いを定める(3秒程度)

↓

狙いを合わせたプレイヤーに向けて弾を撃つ

↓　上に戻る

②登場演出

フィールド外から飛来してランダムな位置につく。2回ほど目にあたる部位が赤く発光する。

③撃破演出

爆発エフェクトが発生

↓

2度ほど体を震わせた後に地面に墜落

↓

徐々に消える演出

※ボーナスエネミー演出

アイディア

・体の下、地面が白く発光

・体の下からオーラが沸き立っているようなエフェクト(サイヤ人みたいな)

**３０ エネミー（２/５）**

◎ 基本モーション・登場演出・撃砕演出　などの仕様 その１（組み込み度：　　　％）

上記を絵または写真を参考にモーションを考えましょう。

どんな動きをするのか検討してすべて描きこみましょう。

エネミーは色、大きさ、移動速度、攻撃する速度、ＨＰの差別化図ってください。

**３０ エネミー（３/５）**

◎ 基本モーション・登場演出・撃砕演出　などの仕様　その２（組み込み度：　　　％）

**３０ エネミー（４/５）**

◎ 攻撃仕様　その１（組み込み度：　　　％）

登場するエネミーすべての攻撃モーションと攻撃判定をもつものすべてを描き込んでください。

差別化することを忘れないようにしましょう。

**３０ エネミー（５/５）**

◎ 攻撃仕様　その２（組み込み度：　　　％）

**４０ ステージ（１/２）**

◎ ステージ全体図

ステージの全体を書いてみましょう。

シューティングゲームなどはスタートからゴールまで描きましょう。

敵、アイテムが出現するゲームは出現位置を、コンテニュー

あるゲームは復帰位置を決めましょう。

・フィールドは正方形。カメラはクォータービュー。

・フィールドの境界には見えない壁があり、壁から外へプレイヤーは移動できない。

**４０ ステージ（２/２）**

◎ ステージの仕掛け（組み込み度：　　　％）

ステージに登場する仕掛けを検討しましょう。

特にプレイヤーまたはエネミーに影響（ダメージなど）を与えるものを考えてみましょう。ここで検討したら前のページに戻って仕掛けを書き込みましょう。

**５０ アイテム（１/２）**

※アイテムが無い場合は飛ばして結構です。

登場する全種類のアイテムのイメージ画を描いてください。

プレイヤーが勘違いしないように、差別化を図ってください。

◎ アイテムのイメージ（組み込み度：　　　％）

・資源

様々なパーツや廃品が折り重なって山になったようなイメージ

・戦槌

「1000t」と記載された樽状の大きなハンマー

・ガトリング

6つの砲身が円形にまとまったよくあるガトリング・タレット

・レールガン

水平方向に二又に分かれたタイプのレールガン

◎ アイテムの出現・取得仕様（組み込み度：　　　％）

アイテムの出現、取得仕様を作成しましょう。

出現したアイテムにプレイヤーが接触すると、プレイヤーの体が光るなどの摂取演出を再生させます。取得演出は全アイテム共通にすると効率がよいです。

・エネミー撃破時

エネミーが爆発した時、周囲に円形にアイテムを落とす。2つ落とす場合、片方とは反対方向にもう一つのアイテムを落とす。

・プレイヤー攻撃時

他プレイヤーに資源を落とすような攻撃をした時、その攻撃を当てたプレイヤーを中心にランダムな円状の範囲に資源を落とす。2個以上のドロップの仕様はエネミー撃破時と同じ。

**５０ アイテム（２/２）**

※アイテムが無い場合は飛ばして結構です。

登場する全種類のアイテムの効果を作成してください。

効果は差別化するようにしてください。

◎ アイテムの効果（組み込み度：　　　％）

**６０ 表示物（１/２）**

◎ 表示物　その１（組み込み度：　　　％）

プレイヤー・エネミー・ステージ・アイテム以外の

HPメーター・得点などの画面表示物を検討して書き込んでください。細かい仕様をつくりましょう。動きがあるものは演出も考えてください。

ＨＰが回復する場合、ＨＰゲージはどう動きますか？

*＊UI*

①常時表示するUI

画面の四隅、歯車状のウィンドウに表示する情報

・プレイヤーの識別(1P 2P 3P 4P)

・プレイヤーの資源ポイント

・プレイヤーの車体ランク(資源ポイントに応じて変動)

・装備中の武装アイコン

・武装ごとの情報(武装のランク・弾薬数)

②当該のアクション実行時、プレイヤーの頭上に表示されるUI

・チャージゲージ(チャージ体当たり)

→長方形のシンプルなゲージ。

チャージボタンを長押しすると徐々に溜まる。体当たり実行時、ゆるやかに減少していく(空になると再度体当たりが使えるようになる)。

・放熱ゲージ(ガトリング)

→半弧状のゲージ。ガトリング装備時に攻撃ボタンを押していると徐々に溜まっていく。ボタンを離すと徐々にゲージが減少していく。

最大までゲージが溜まってしまうと点滅しながら自動的にゲージが減少していき、0になるまでガトリングによる攻撃ができなくなる。

③その他

・カウントダウン

バトル開始時、画面中央にて表示する。「3 → 2 → 1 → スタート！」の流れ。

・ボスのHPバー

**６０ 表示物（２/２）**

◎ 表示物　その２（組み込み度：　　　％）

*＊エフェクト*

①プレイヤー

・移動

移動時に車輪から砂ぼこりがあがるエフェクト

・チャージ

プレイヤーの機体から赤いオーラが立つエフェクト

②エネミー

・威嚇

目にあたる部分が赤く発光するエフェクト

③アイテム

・資源

オブジェクト下部が白く発光する。接地部分との隙間から光が漏れてる感じ

・武装

武器種ごとに色を分け、( (例)戦槌 = 青, ガトリング = 赤, レールガン = 黄 )

その色の光の柱を立たせる。

**７０ ダメージ（１/２）**

**※この仕様はエクセルで作成して管理するほうが良いでしょう。**

プレイヤーはダメージを受けるとどうなりますか？

エネミーの攻撃に何回まで耐えることができますか？

ＨＰがあるゲームはよく検討して作りましょう。

◎ プレイヤーのダメージ（組み込み度：　　　％）

◎ エネミーのダメージ　その１（組み込み度：　　　％）

エネミーはダメージを受けるとどうなりますか？

プレイヤーの攻撃に何回まで耐えることができますか？

**７０ ダメージ（２/２）**

◎ エネミーのダメージ　その２（組み込み度：　　　％）

**８０ BGM・SE（１/２）**

◎ BGM　（組み込み度：　　　％）

BGMはゲーム中に何曲ありますか？

数と曲イメージを書いてください。

**８０ BGM・SE（２/２）**

◎ SE（組み込み度：　　　％）

SEはゲームに何個ありますか？　具体的にどういう場合で

再生するか検討してください。

**９０ ゲームのストーリー設定**

◎ 世界観

ゲームのシステム部分を利用して設定を起こしてみましょう。

◎ シナリオ

前のゲームのシステム部分を利用してシナリオを書いてみましょう。

**１００　操作**

◎ 操作仕様

ゲームの操作を検討しましょう。コントローラーなのか？

キーボードなのか。どのボタンが決定でどれがキャンセルなのか？どうすれば、プレイヤーが動くかなど。しっかり決めてください。

ボタンは少ないほうがよいと思います。小規模なゲームなので。

**１１０ まとめ / 企画書について（１/２）**

● ここまで書けた方は１０に戻ってみましょう。

* コンセプトを守れていますか？
* イメージ通りゲームを組むことはできましたか？

（イメージより良いものになっていればOK）

● うまく進んでない方へ

* 自分が作っているゲームに近いゲームを探して分析してみましょう。
* ゲーム中にメリットとデメリットは成立していますか？

● ゲームをより良くした方へ

* プレイヤーがアイテムを取るときなどにステージの仕掛けまたはエネミーを

障害として考えてみると面白いものになる可能性が上がります。

**１１０ まとめ / 企画書について（２/２）**

● ゲームが完成した方へ

* ゲームが完成したら、このフォーマットに書いたものを利用して企画書を作成してください。絵は実際に作ったゲーム画面を入れましょう。

**Ａ 表紙**

・　どの媒体でだすゲームなのか？（例）Play Station2ゲーム企画書

* ゲームジャンル
* ゲームタイトル
* 日付
* 何人でプレイできるゲームなのか？

**Ｂ 企画意図　※企画書でもっとも重要な文章です。**

・　この作品を企画した意図を考え、狙いなどを述べます。（短く、分かりやすく）

* 企画を見る人（ゲーム会社の方）を意識し、説得力のあることばで書き制作する意欲を示しましょう。

**Ｃ 作品の特性**

・　この作品の魅力、特異性などを解説します。ゲーム性に付随するもの。

**Ｄ 主要登場キャラなどの紹介**

・　プレイヤーの紹介と世界観（ここは長くなりすぎないように！）、

プレイヤーがゲーム中でどんなことが出来るかなど、オイシイところをかいつまんで説明します。

**Ｅ ゲームシステム**

・　Ｂ～Ｄで読む人を掴んだら、どういう風にゲームを遊ぶのかをより細かく説明します。

* ポイントはどこがどのように面白いか？　というところです。
* 操作もあわせて説明しましょう。

**Ｆ 物語の設定**

・物語の舞台となる世界状況や、物語の発端までの経緯を説明しましょう。