

2019 Esc 「Trinity Bullet」 ゲーム仕様書

2019年6月9日初版 byひろたけ
以降随時更新

1. 概要

本文書では、2019年度Escプロジェクト「Trinity Bullet」のゲームの仕様を定めます。

2. アトラクション概要

(ひで案より)

プレイ前に自分の色を決めてもらい、自分の色と敵の色を制限時間内に踏みまくるゲーム。中立色を踏んだら自チーム減点。

- ・踏んだパネルは消灯し、数秒後ランダムでまた点灯
- ・個人でどれだけ踏めるかと、色というミニチームで競争する遊び
- ・一日の結果はSNSを通じて公表

3. ストーリー

(検討中)

4. 詳細

4.1. ゲームの流れ

1. プレイヤーネーム・難易度・加入するチームを登録
2. 制限時間まで光るパネルをひたすら踏む
3. プレイリザルトをもらう

4.2. 色

- ・赤チーム・青チーム・緑チームのどれかに加入
- ・赤チーム
 - 緑のウイルスに強い、青のウイルスに弱い

- 赤パネル → 1匹撃破
- 青パネル → 0匹撃破
- 緑パネル → 2匹撃破
- 緑チーム
 - 青のウイルスに強い、赤のウイルスに弱い
 - 赤パネル → 0匹撃破
 - 青パネル → 2匹撃破
 - 緑パネル → 1匹撃破
- 青チーム
 - 赤のウイルスに強い、緑のウイルスに弱い
 - 赤パネル → 0匹撃破
 - 青パネル → 1匹撃破
 - 緑パネル → 2匹撃破

表にすると以下の通り。

	特化	弱点
赤チーム	緑ウイルス	青ウイルス
緑チーム	青ウイルス	赤ウイルス
青チーム	赤ウイルス	緑ウイルス

4.3. 体力

パネルを踏むと体力が増減する。

特化属性のパネルを踏むと体力が回復し、弱点属性のパネルを踏むと体力が減少する。

また、難易度別に体力の減り方は異なる。

難易度	特化	弱点
Easy	1回復	減少しない
Normal	1回復	1減少
Hard	1回復	1減少
Lunatic	回復しない	1減少

4.4. 総合スコア

ゲーム終了時に、プレイヤーに対し総合スコアが算出される。

以下の要素から算出する。

- 踏んだパネルの数
 - プレイヤーの所属するチーム色とパネルの色を考慮する
- 難易度
 - 難易度が高いほど、1 パネルを踏んだときの影響が大きくなければならない

総合スコアはその範囲を設定しない。また、総合スコアは加算式とし、プレイヤーが理解できるオーダーが望ましい。

参考：[ゲーム作者の集い - スコアの考察](#)

また、チームごとのスコア合計を算出し、ディスプレイ等に表示する。
これは一定時間ごとにリセットする（一日ごとなど）。
リセットすることでチームのスコア合計数に大きな偏りが出ないようにする。

4.5. ウイルス総数

アトラクション全体としてウイルスの総数を設定する。
一ゲームごとの討伐数をウイルスの総数から減算し、参加者全員でウイルスの全数討伐を目指す。

ウイルス総数の仕様は以下の通り。

- ウイルスの総数はテストプレイ等を通して決定する。
- （未定）

4.6. プレイヤー情報

プレイヤー一名に対しての個別の情報を以下のように設定する。

- 名前
- 難易度
- 所属チーム
- スコア
 - 総合スコア（ランク）
 - 踏んだパネルの数（3色それぞれ）
 - ウイルス撃破数

また、これらの情報はゲーム終了時にレシートとして発行する。
その際以下の情報を追加で載せる。

- 残りウイルス数
- 一言メッセージ（個人評価みたいな）
- EscapeのTwitter

Triple Bullet

~ Player Result ~

Player Name ああああ

Your Team レッドチーム

総合スコア 100,000

Rank

S

踏んだパネルの数	赤	100枚
	青	100枚
	緑	100枚
ウイルス撃破数		200匹

残りウイルスは 98,000 匹だ！
ご協力、感謝する！



twitter @pjtescape

ウイルス総数の経過／アトラクション製作秘話