

総合学院ヒューマンアカデミー京都校大倉 達希

ジャンル:担任シミュレーションゲーム

プレイ人数:1人 ハード:スマートフォン

対象:実際に担任を持ってる教員24~30歳、高校生16~18歳

コンセプト

学校の仕事をこなしながら学生の対応をしよう!

学生が現れている間は学校の仕事ができないぞ! 学生の対応をしながら時間内に仕事を終わらせよう!



完成イメージ



ゲームの流れ

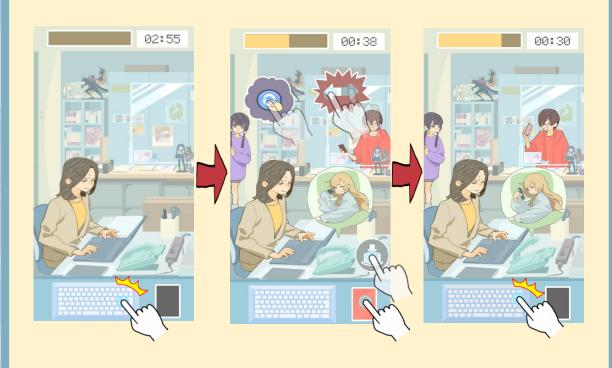
ステージを選択しゲームを始める!何度も挑戦しハイスコアを目指せ!

ステージ選択



それぞれの難易度ごとにハイスコアが保存されるぞ!

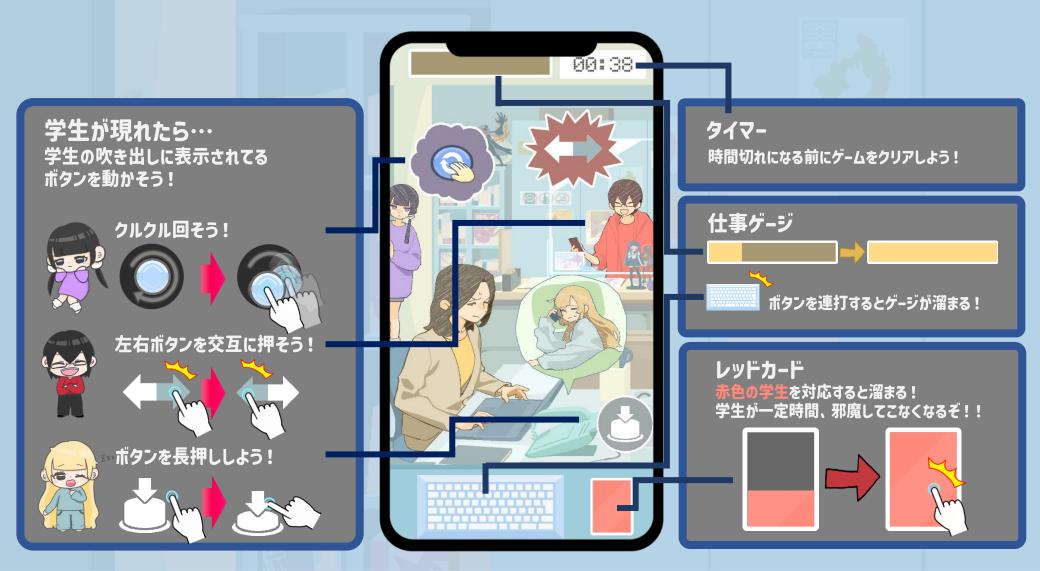
メインゲーム



学生がいないうちに 仕事をこなそう! 学生が現れたら対応! レッドカードが溜まったら チャンス! レッドカードを発動中は 学生の対応をしなくてよい! このうちに仕事をこなそう!

操作說明

スマートフォンは縦に持って操作する!



ステージ説明

ステージは3つある!それぞれ難易度が異なるぞ!

前期



前期は学生は同時に1人しか 現れない! ここで操作に慣れよう!

夏休み



夏休みは学生が同時に二人 現れるぞ! 操作に慣れてきたら挑戦!

後期



後期は学生が同時に三人 現れるぞ! 頻度も多くなる!限界に挑戦だ!

学生說明

学生対応イベントは3種類!学生に合った対応をしよう!

ゲーム画面

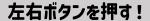


学生一覧



赤くん

騒がしくするため話し相手になろう! 対応するとレッドカードのゲージもたまるぞ!







紫ちゃん

相手をしないと寂しがるぞ! よしよし撫でる操作で対応しよう!

クルクル回す!





白ちゃん

寝坊して起きないぞ! 受話器で電話をかけている操作で対応しよう!

長押し!





デザイナー用仕様書(タイトル)

タイトル画面 配置イメージ



タイトル名:がんばれ!なーちゃん先生! タイトルにはロゴのみを表示するため 画面に大きく載せても違和感が無いように

ゲーム画面 デザインイメージ





デザイナー用仕様書(ミニキャラ)

配置イメージ



画像比率 1:1 選択画面に配置予定 プロフィール帳にも使用

キャラクターイメージ



赤くん 積極的で活発なイメージ







紫ちゃん 静かで寂しがりやなイメージ

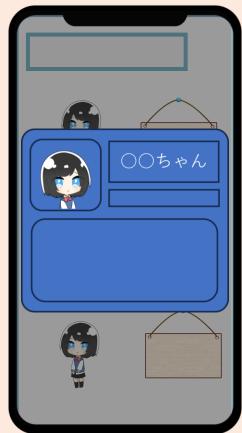


なーちゃん 忙しく感情豊かなイメージ

デザイナー用仕様書(選択画面)

配置イメージ





配置や素材説明

ホワイトボードに絵が掛かってるイメージ 選択ボタンは前期、夏休み、後期を用意 ミニキャラをタップでプロフィールを表示

素材説明



選択ボタン前期、夏休み、後期の三種類



[赤君] 通称レッド君 何事にも首を突っ込む性格で、 自ら仕事を増やしては 後々苦しんでる。基本うるさい。 やりたい事は周りを説得してでも 行うため、なーちゃん先生には 多大な苦労をかけている。

コメント(口癖):僕に任せとけって! なーちゃん先生の主な対応: 話し相手、他校舎の先生との連絡

プロフィール 帳 赤くん、紫ちゃん、白ちゃん、なーちゃんの四色を用意

デザイナー用仕様書(メインゲーム画面)

配置イメージ



ゲーム画面の説明

アニメーションはキャラ事に2~3枚用意背景は前期、夏休み、後期で変化させる

背景イメージ



デザイナー用仕様書(メインゲーム画面)

UI配置イメージ



UI素材



デザイナー用仕様書(メインゲーム画面)

ゲームクリアorオーバー画面

イメージ画像





ゲームオーバー説明 なーちゃん先生が疲れ切った イメージ 後ろにM先生を用意 (肩に手を置きコーヒーをもつ)

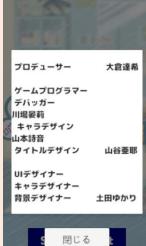
ゲームクリア説明 なーちゃん先生が仕事が 終わり万歳して喜んでる イメージ



デザイナー用仕様書(その他・ボタン)

ボタン使用イメージ











必要UI



クレジット表記文字

プロデューサー 大倉達希

ゲームプログラマー 川場晏莉

タイトルロゴデザイナー 山谷亜耶 ミニキャラクターデザイナー 山本詩音 キャラクター/背景/UIデザイナー 土田ゆかり

クレジット背景イメージ



メモ帳イメージ

デザイナー用仕様書(その他・ボタン)

ボタン使用イメージ



追加UI



デザイナー用仕様書(タイトル)

画面サイズ変更用の枠-例





ゲーム画面外に使用

画面サイズがスマホ事に違うため、画面背景のほかに枠を用意

デザイナー用仕様書(アプリアイコン)

必要なイラスト(例)

アイコンイラスト





背景イラスト







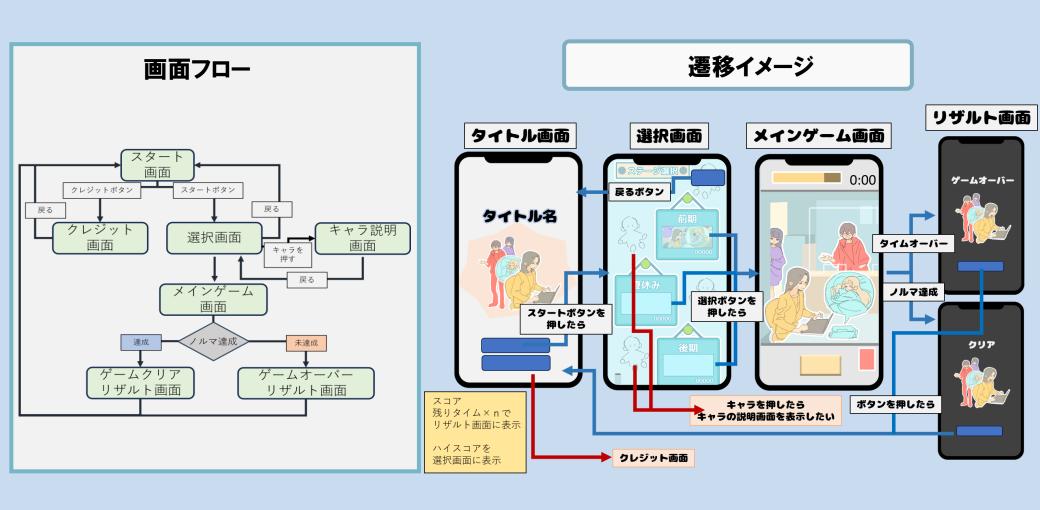


解像度:512px×512px

ゲームに使用したイラスト

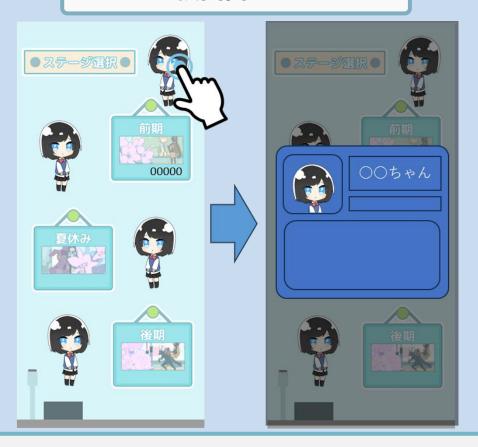


プログラマー用仕様書(遷移)



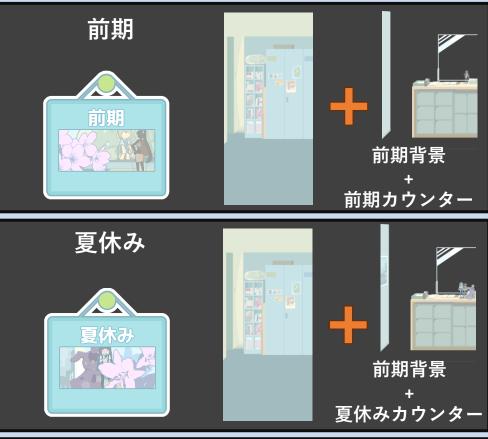
プログラマー用仕様書(ステージ選択)

選択画面イメージ



ステージ説明

ミニキャラをクリックすると対応したキャラのプロフィール画面が表示され背景が暗くなる ステージを選択すると対応した難易度のゲームに遷移 ゲームの背景はそれぞれ違う 選択ボタンにハイスコアを表示





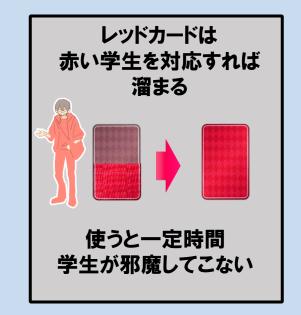
後期



プログラマー用仕様書(ゲームルール)

ゲームルールイメージ





仕事ゲージ 学生イベントが無い間のみ キーボードボタン連打で溜まる 時間経過でゲージ減少

データ 100クリックでクリア(変更あり) 1秒ごとに1クリック分減少 レッドカード 赤い学生イベント達成で溜まる 満タンで発動可能 一定時間学生イベントが発生 しなくなる

データ 10クリックで溜まる(変更あり) 発動時間は7秒(変更あり)



プログラマー用仕様書(メインゲーム)

イベント配置



学生イベント

ボタンアイコンが表示されたら それぞれのゲージがマックスになるまで 仕事ゲージは増やせなくなる それぞれのイベントクリア後に クールダウンを設ける (難易度によってクールダウン時間を早める)

データ

紫ちゃん:10回転で完了(変更あり) 赤くん:左右5セットで完了(変更あり) 白ちゃん:6秒長押しで完了(変更あり)



白ちゃんイベントイベント発生時

ボタンを押してる間











ゲージの増え方





プログラマー用仕様書(メインゲーム)

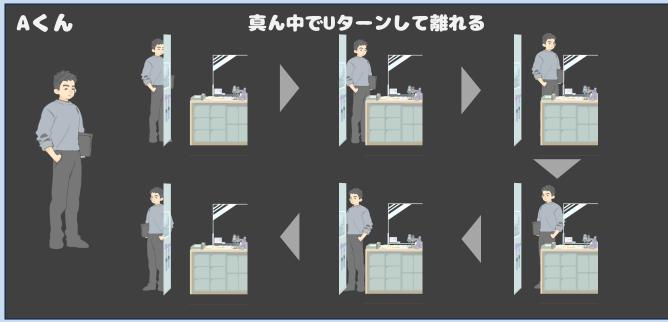
うろうろ学生配置



うろうろ学生 ランダム(10秒に一回程度) レッドカード発動中は現れなくする

データ

Aくん:10秒に1回程度の確率 Y5ゃん:10秒に1回程度の確率





プログラマー用仕様書(メインゲーム)

レッドカード発動時



レッドカード

ゲージが溜まるとタップして発動 一定時間イラスト変更&学生イベントが起こらなくなる 終了後は一度イベントのクールダウンをすべてリセット

データ レッドカードイベントは7秒(変更あり)

