

バンタンゲームアカデミー

# 未来芸術展用育成ゲーム

ゲームデザイン仕様書

制作：未来芸術展ゲーム制作チーム

プラットフォーム：UnityRoom (WebGL)(スマホ/PC)

企画/実装：ピクロソウル(草野)

デザイナー：西浦(藤本)

プログラマー：上田

プログラマー：北村

プログラマー：赤坂

プログラマー：田原

# ゲームの目的

未来芸術展でグッズを購入した人のキャラクターを育成するゲーム。

ゲームクリアなどは存在しないが、プレイヤーは以下の項目を目的としてゲームをプレイする。

既存：

- ・画面上部のハートを貯める事
- ・キャラクターを状態異常にさせない
- ・食べ物を解放したりショップのレベルを上げる

追加：

- ・キャラのなつき度を上げる
- ・キャラのステータスを高く保つ

開発陣の余裕があれば：

- ・キャラ同士の絆

# プレイヤーができる行動

## ① 場のキャラクターをチェンジする

場のキャラを全て撤去して、ランダムに選ばれた新しい5人を入室させる。

## ② キャラクターをなでる

キャラクターをマウスでなでて、キャラに喜んで貰い数値が変動する。

## ③ キャラクターのステータスを見る

キャラクターをマウスでクリックして、キャラの数値を確認する。

## ④ ごはんをあげる/ごはんを購入する

ハートと引き換えにごはんをタップで解放し、

解放されたごはんをタップで部屋の中心に置く事ができる。

ごはんを置くとキャラクターはごはんの周りに集まって行き、

ごはんを食べる事で数値が変動する。

## ⑤ うんどう/おべんきょう

キャラクターの『つかれ』のステータスと引き換えに、

アニメーションの後に数値が変動する。

## ⑥ ハートショップ

購入する事でハートと引き換えにハートの上昇量が上がりやすくなる。

# 自動で行われる行動

## ① ハートが上昇する

実装されたキャラの数やキズナのちからを参照し、0.1秒ごとにハートが上昇する。

## ② キャラクターが戯れる

キャラクターがランダムで歩いたり他のキャラと会話をしたりする。数値には影響しない。

# 想定するゲームの楽しみ方

プレイヤーはキャラを喜ばせる事を目的とする。

キャラが喜んでいるかどうかの判断としてわかりやすい順に、

- ・画面上部のハートが増えているかどうか
- ・キャラクターが状態異常になっていないかどうか
- ・なつき度やステータスが高く保てているかどうか

キャラクターを喜ばせる為の行動で価値が高い順に、

- ・良い食べ物をあげる
- ・うんどうやべんきょうをする
- ・キャラクターをなでる
- ・ハートショップを解放する

キャラクターを喜ばせる為に行動し、それらのフィードバックが視覚的に得られることがこのゲームの楽しさである。