**ゲーム企画書 チーム（Ａ/Ｂ/Ｃ/Ｄ/Ｅ/Ｆ/Ｇ/Ｈ/Ｉ/Ｊ/Ｋ/Ｌ/Ｍ）**

**プロジェクト**

|  |
| --- |
|  |

**メンバー（◎チームリーダー、○コースリーダー）**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **プランナーコース** | | **プログラムコース** | | |
|  |  |  |  | |
|  |  |  |  | |
| **グラフィックスコース** | |  |  | |
|  |  | **協力者** | | |
|  |  |  | |  |

**テーマ（今回の企画のきっかけ）**

|  |
| --- |
| **シンプルな操作** |

**コンセプト（プレイしている人に対しての最終的な目的）**

|  |
| --- |
| **星玉を持っていないプレイヤーが妨害球を当てると、星玉を持っているプレイヤーから奪うことができる。**  **.** |

**ゲームタイトル（読みも書く）**

|  |
| --- |
|  |
| **ロゴデザイン（タイトル画面やポスターなどに使われるグラフィカルなタイトル）** |

**ジャンル 　プラットフォーム**

|  |  |
| --- | --- |
| **2D対戦ゲーム** | **PC** |

**キャッチフレーズ（このゲームを表す言葉）**

|  |
| --- |
|  |

**ゲームの主な特徴（何が面白いのか）**

|  |
| --- |
| **戦力的な駆け引き** |

**ターゲットユーザー層（このゲームを一番面白いと思ってくれる人はどんな人なのか）**

|  |  |
| --- | --- |
| **年齢層**  **小学生** | **性別･趣味嗜好･地域など（いつ、どこで、だれと、どんな風に遊ぶのか）**  **友達と集まって遊ぶ** |

**世界観**

|  |
| --- |
| **（舞台設定）**  **子供たちの間ではやっている遊び**  **公園や学校の校庭で遊んでいる** |
| **（ビジュアルイメージ）**  **カラフルでポップ** |

**セールスポイント**

|  |
| --- |
| **短時間のスピーディーバトル** |
| **妨害球を使用した白熱バトル** |
| **シンプルだけど白熱** |

**プレイスタイル（どのように遊ぶことを想定しているのか）**

|  |
| --- |
| **友達と楽しく遊ぶ** |

**プレイ時間**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **１回** | **1分** | **全体** | **３分** |

**※いつ、どのくらいプレイするのか 　※全て終わるまでどれくらい要するか**

**ゲームの概要**

|  |
| --- |
| **ゲームの進め方** |
| **・何をするゲームなのか（プレイヤーの行動と、成功条件・失敗条件）**  **制限時間終了時に特定のアイテムを所持していたら勝利**  **制限時間終了時にアイテムを所持していない場合敗北**  **星玉を所持しているときに妨害アイテムを当てられるとスタン＆星玉ドロップ**  **どちらも所持しいなかったら引き分け** |
| **ゲームの目的** |
| **・どうなるとクリア（真のエンディング）に辿り着けるのか**  **先に２ゲーム取った人が勝利** |

**メイン画面のイメージレイアウトと操作概要**

|  |
| --- |
| **フレーム枠を描いてからイメージ画を描くこと**    **青長方形　１P**  **赤長方形　２P**  **棒　　　　アーム**  **丸　　　　お邪魔玉**  **星玉　　　勝利するために必要な球** |

**基本操作に使うキー（ボタン）と、動作の説明を書く**

**スティック移動**

**A 自機のアームの開閉**

**B 球を発射**

**統一設定（仕様書の初期項目）**

|  |  |
| --- | --- |
| **開発環境（何で開発するのか）** |  |
| **画面サイズ（Pixel） ＨＤ（1280×720､16:9）か ＦＨＤ（1920×1080、16:9）** |  |
| **画像フォーマット形式 32bitカラー（.png　or　.jpg）** |  |
| **透過処理の有無・透過色** |  |
| **１オブジェクトの最小サイズ （64～128pixel）基本８の倍数** |  |
| **３Ｄモデルフォーマット形式（FBX）** | **Unityヒューマノイドアバター形式参照** |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

**メモ**