**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）**

|  |
| --- |
| **相手を出し抜くことでより多くのポイントを得る** |

**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アクションゲーム** | **PC** |

**キャッチフレーズ（このゲームを表す言葉）**

|  |
| --- |
| **球を取れ** |

**ゲームの主な特徴（何が面白いのか）**

|  |
| --- |
| **戦略的な駆け引き** |

**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** | **２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１番多くポイントを取った（勝利条件）**  **制限時間終了時に１番多くポイントを取ることができなかった（敗北条件）**  **ポイントの数が一緒（引き分け）**  **１回で球を４つまで自機に収納できる**  **自陣に持ち帰ると得点になり相手にぶつけると相手が所持していた球を全て落として一定時間スタンする。**  **レア球を相手の陣地に入れると相手のポイントが減る**  **レア球を自分の陣地に入れると少し多くのポイントを得ることができる** |
| **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**  **一番多くポイントを取ったら勝ち** |

**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** |

**基本操作に使うキー（ボタン）と、動作の説明を書く**

**コントローラーバージョン**

**スティック移動**

**A 自機のアームの開閉**

**B 球を発射**

**キーボードバージョン**

**WASD 移動**

**Space　アーム開閉**

**Enter　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**