キューブ
ダッシュ

企画概要について



- 企画概要(2~15p) ←next
- ストーリー(16~23p)
- 試合(25~41p)
- 仕様(42~54p)
- 補足説明(55~68p)

・企画概要←今ココ
・ストーリー
・試合
・仕様
・補足説明

要件の分析

小学校3年生を対象にした、3分くらいで決着がつく、
"架空のスポーツ"のデジタルゲーム

「小学生3年生を対象にした」とは？

ー＞・勝利条件、敗北条件が単純明快である
・操作が単調でなく煩雑でない、操作に飽きない
・複数人での対戦も可能である
・操作のできない時間を無くす
・内容が暴力行為、不道徳な行為を助長するものでない

要件の分析

・企画概要←今ココ
・ストーリー
・試合
・仕様
・補足説明

小学校3年生を対象にした、3分くらいで決着がつく、
"架空のスポーツ"のデジタルゲーム

「3分くらいで決着がつくスポーツ」とは？

ー＞スポーツを勝利条件で分類する

①得点を最大化するもの	ー＞サッカー、野球、バドミントン
②記録を最大化するもの	ー＞走り幅跳び、砲丸投げ
③採点を最大化するもの	ー＞新体操、フィギュアスケート
④個別のレーンで順位を競うもの	ー＞競泳、リレー
⑤同一のレーンで順位を競うもの	ー＞競馬、トライアスロン、マラソン
⑥相手を制圧するもの	ー＞ボクシング、レスリング

よって時間的制約がある今回は「3分間で得点を最大化する」スポーツが適当

要件の分析

・企画概要←今ココ
・ストーリー
・試合
・仕様
・補足説明

小学校3年生を対象にした、3分くらいで決着がつく、
"架空のスポーツ"のデジタルゲーム

どんな「架空のスポーツ」が良い？
ー＞既存のスポーツを融合させたものである方がルールなども理解がしやすい
対象が小学生3年生ともなればなおのこと身近なものの方が良い
ただ、現実に似たものがありつつもゲームならではのものでありたい

ー＞鬼ごっこ×点数制度を組み合わせた3Dアクションゲーム

ルールの明快さと競技性を両立させることを目指す

・企画概要←今ココ
・ストーリー
・試合
・仕様
・補足説明

スポーツの楽しさ

「得点を最大化するスポーツ」で楽しいと思う瞬間とは？どう実現する？

ー＞①相手との駆け引き

ー＞戦う場合には攻撃する側にもリスクを負わせる
　攻撃を受ける側は受けるだけでなく、そこからどうやって状況を好転させるかを考えさせる

②チームでの連携が上手くいった時

ー＞スキルの組み合わせやプレイングによるカバーができる
　個人で頑張っても勝てるが協力した方が有利になるゲームシステム

③逆転できるかどうかの瀬戸際

ー＞最初の1分で試合の結果が見えてしまわないように逆転できる要素を加える
　最後まで勝負が分からないからこそ、逆転を狙って頑張るし逆転させまいとする

④スポーツを「やっている」と実感できる時

ー＞ヒットストップで攻撃が成功したことを強く実感させる
　常に選択の連続であり手持ち無沙汰にならない

⑤試合に勝利した時

ー＞実力の拮抗した相手との「試合」を行える内部レート
　引き分けは無く、しっかりと決着をつけて不完全燃焼にしない

・企画概要←今ココ
・ストーリー
・試合
・仕様
・補足説明

概要

ゲームジャンル： 3Dスポーツアクションゲーム
：4vs4で競い合うTPSオンライン対戦ゲーム
キャラクターを縦横無尽に動かす楽しさを感じてほしい
ー＞3Dアクションが適切である
相手チームが4人であれば居場所が分からない相手がでてくる
ー＞常に周囲に気を配らなければならない緊張感が生まれる



対応人数　　：1人~8人
試合時間が3分ということもあり手軽に遊べるものである
ー＞人数に縛られないようにPvPとPvEの両方を用意する、遊びやすさを補強

概要

・企画概要←今ココ
・ストーリー
・試合
・仕様
・補足説明



対応機種　　：スマートフォン、PC
気軽にプレイしたい時はスマートフォン
じっくり楽しみたい時はPC

対象年齢　　：12+
過度な暴力表現や凄惨な描写等はコンセプトからも離れてしまうため
入れないようにする

・企画概要←今ココ
・ストーリー
・試合
・仕様
・補足説明

テーマ



ターゲット

どんなプレイヤーに　　：かっこいいものが好きなプレイヤー
どんな世界、どんな社会に向けて　　：つまらないリアリティを求める世界
どこに変化を起こさせるか　　：ゲームだからこその面白さ感じる

・企画概要←今ココ
・ストーリー
・試合
・仕様
・補足説明

コンセプト



・スピード感のある試合とストーリー
レースで走り抜けるような疾走感と爽快感！

面白い！

・ワクワクする世界観と心躍るマシン
自分でかっこいいマシンを動かせる喜び！

・企画概要←今ココ
・ストーリー
・試合
・仕様
・補足説明

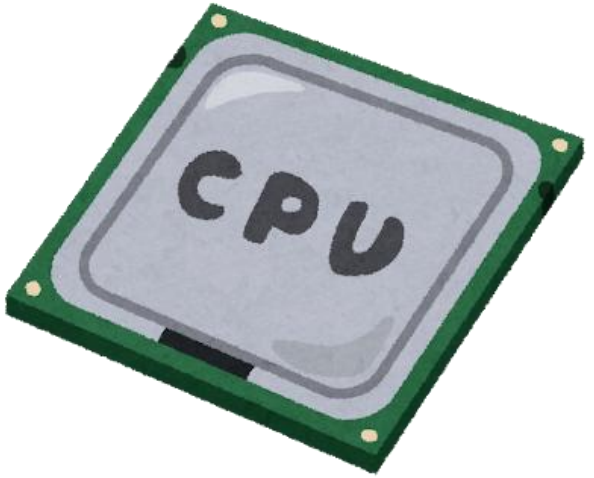
疾走感の要



走り出したら止まらない、止まる必要がない！
そんなゲームを目指す
ブレーキは必要ない！常にアクセル全開！

・企画概要←今ココ
・ストーリー
・試合
・仕様
・補足説明

コアメカニクス



<u>戦闘単位</u>
一瞬の戦闘による緊張と
次の戦闘までの弛緩を繰り返す

<u>試合単位</u>
前試合の失敗から次の試合での立ち回りを考える

ストーリーとバトル

・企画概要←今ココ
・ストーリー
・試合
・仕様
・補足説明





ストーリーモードとバトルモードを実装！

ストーリーを楽しむ＋ゲームシステムに慣れる
バトルモードではオンライン対戦などの要素を遊べる

・企画概要←今ココ
・ストーリー
・試合
・仕様
・補足説明

指針

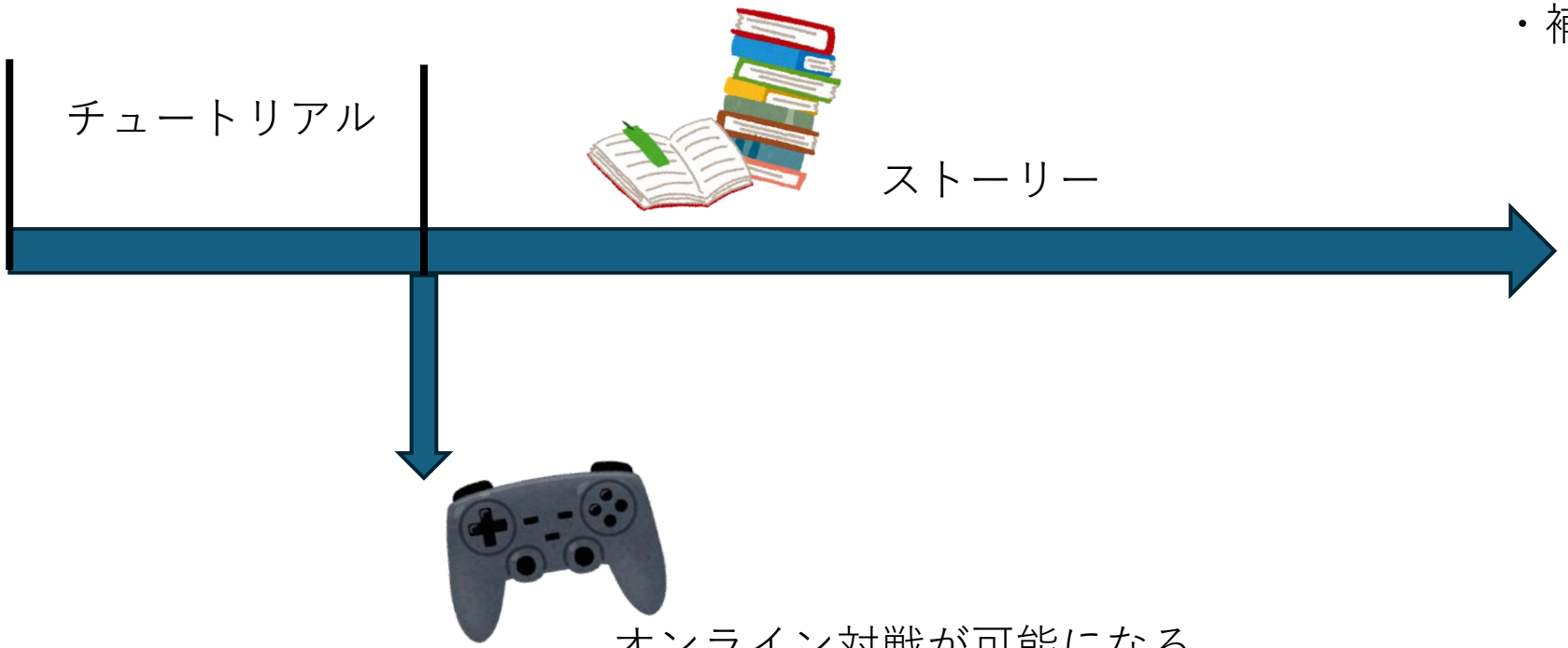




ストーリー性
->陰鬱でなく、面白さを感じられるように
テンポの良いシナリオ
ゲーム性
->快適に、爽快感を感じられるように
ハイスピードな動きと試合運び

・企画概要←今ココ
・ストーリー
・試合
・仕様
・補足説明

ゲーム進行



ストーリーをメインで進行する！
単なる対戦ゲームでは終わらせない！

ゲームの進行について



- 企画概要(2~15p)
- ストーリー(16~23p) ←next
- 試合(25~41p)
- 仕様(42~54p)
- 補足説明(55~68p)

・企画概要
・ストーリー←今ココ
・試合
・仕様
・補足説明

世界観

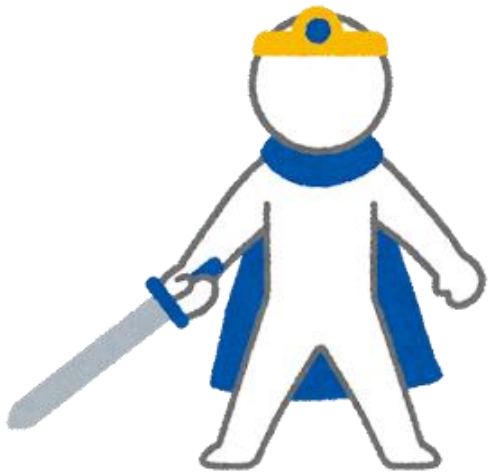


スチームパンク

近未来的な道具があるものの古めかしさを併せ持った世界
スチームパンクが発展し現代以上の技術となった世界

主人公の立場

・企画概要
・ストーリー←今ココ
・試合
・仕様
・補足説明



主人公は依頼をこなして生計を立て、時折開催される
大きな試合に挑んで一攫千金を狙うチームの一員

プロローグ

・企画概要
・ストーリー←今ココ
・試合
・仕様
・補足説明



現状や目的の説明は手早く済ませる
ゲーム開始直後からプレイヤーに操作をさせる
世界観などのムービーはチュートリアルの後にする

導入



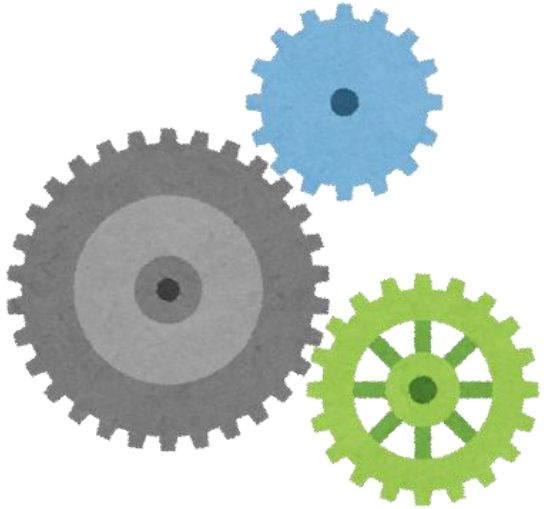
パイプから落下して任務地に着いてスタート

地下施設からの脱出する途中で任務(チュートリアル)をこなす

・企画概要
・ストーリー←今ココ
・試合
・仕様
・補足説明

・企画概要
・ストーリー←今ココ
・試合
・仕様
・補足説明

感度設定等



プレイヤーがメニュー画面を開いて感度を調整して試すの繰り返し

機器の調整という名目でゲームプレイの一環として調整を行う

チュートリアル内容

・企画概要
・ストーリー←今ココ
・試合
・仕様
・補足説明

移動系操作

・ダッシュ
・ジャンプ
・クイックステップ
・壁キック

戦闘系操作

・ターゲッティング
・攻撃
・スキル

詳細は仕様にて



チュートリアル後

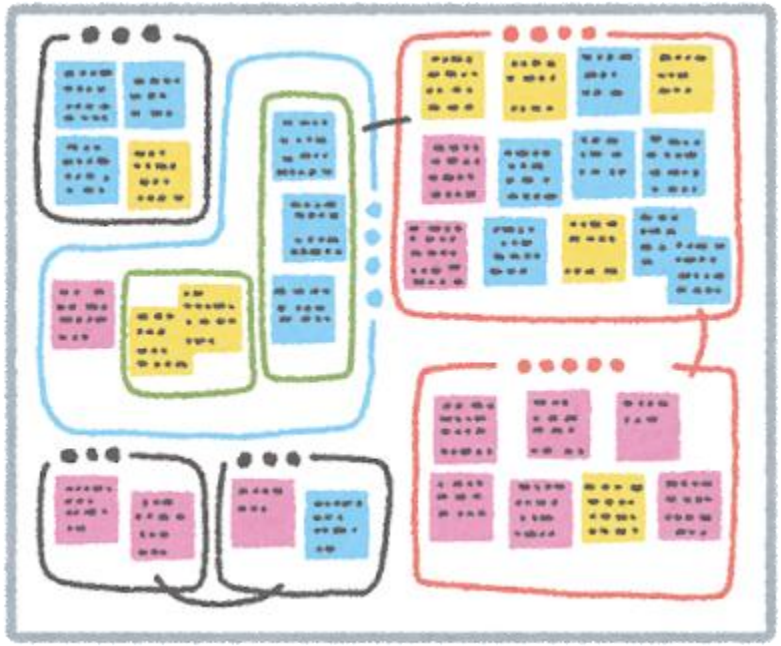
・企画概要
・ストーリー←今ココ
・試合
・仕様
・補足説明



任務を完了して街や拠点に戻る、その後に自由行動
ストーリーを進めてもよし、オンライン対戦に挑むもよし

・企画概要
・ストーリー←今ココ
・試合
・仕様
・補足説明

ミッション



ミッションを選択して挑む形式
マップには回復からバフまで色々とアイテムがある
オンライン対戦とは違った楽しみがある

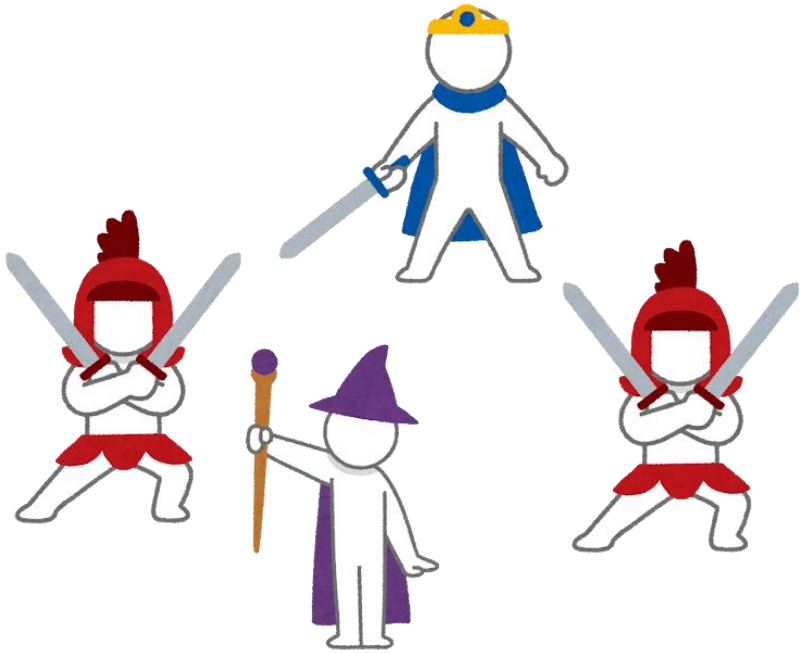
オンライン対戦・試合について



- 企画概要(2~15p)
- ストーリー(16~23p)
- 試合(25~41p) ←next
- 仕様(42~54p)
- 補足説明(55~68p)

試合概要

・企画概要
・ストーリー
・試合←今ココ
・仕様
・補足説明



VS



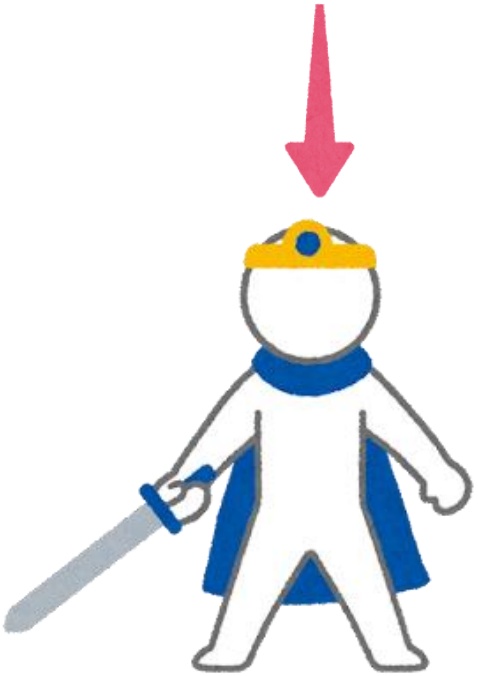
4 vs 4のチーム戦・試合時間：3分
同じキャラクターも選択可能

キャラ選択

・企画概要
・ストーリー
・試合←今ココ
・仕様
・補足説明







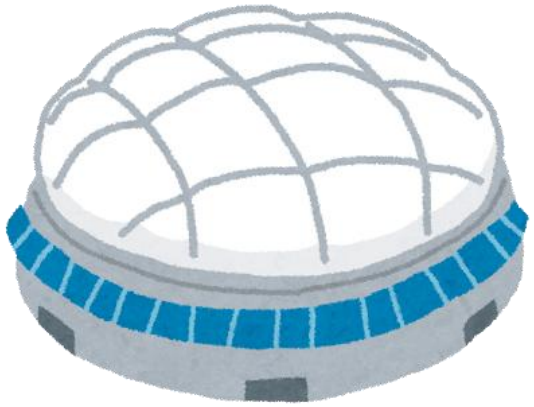


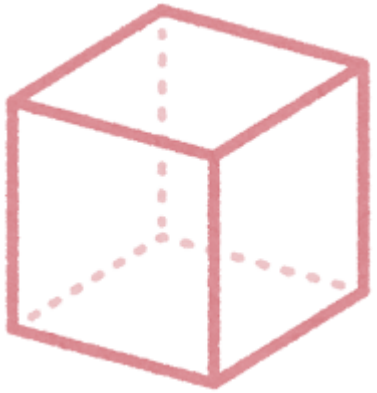
キャラクターを選択する
同じチームで同じキャラクターを選択可能
相手チームの編成も確認できる

フィールド選択

・企画概要
・ストーリー
・試合←今ココ
・仕様
・補足説明







ランダムにフィールドが選択される
フィールドはどれも広い空間に障害物が点在している
フィールドによっては地形効果などが発生するものもある

スタートダッシュ

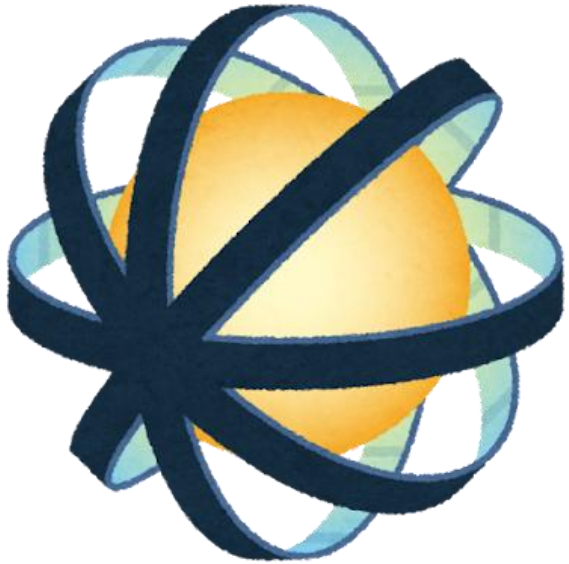
・企画概要
・ストーリー
・試合←今ココ
・仕様
・補足説明



試合開始時にプレイヤーは最初にダッシュする方向を決める
発射台から飛び、一定の速度を付与されてスタート！

勝利条件

・企画概要
・ストーリー
・試合←今ココ
・仕様
・補足説明



フィールドに散らばっているエネルギーを
試合終了時点で多く獲得しているチームの勝ち！

加速する条件

・企画概要
・ストーリー
・試合←今ココ
・仕様
・補足説明





エネルギーの保持数により最高速度と加速度が上昇する
近くにいる仲間の保持数に応じて数値が上昇する！

減速する条件

・企画概要
・ストーリー
・試合←今ココ
・仕様
・補足説明



壁や障害物に衝突してしまうと速度を失ってしまう
衝突時の速度の10%程度を失う

・企画概要
・ストーリー
・試合←今ココ
・仕様
・補足説明

エネルギーを持つデメリット



大量のエネルギーを保有していると
ミニマップ及び視界内で輪郭が強調表示される！

奪取について

・企画概要
・ストーリー
・試合←今ココ
・仕様
・補足説明



相手に攻撃を当てると保持しているエネルギーを奪取できる
加えて、攻撃を加えた時の速度に応じて吹き飛ばすことができる！

HPやゴールの廃止

・企画概要
・ストーリー
・試合←今ココ
・仕様
・補足説明



試合時間が3分間と短いためプレイヤーに特定の行動を強いないようにする
例：得点のために自陣へ戻らなければならない
　　HPを回復するためにアイテムを取得しなければならない
　　HPが0になると一定時間動けない、特定の位置に移動させられる

試合時間0[s]~60[s]

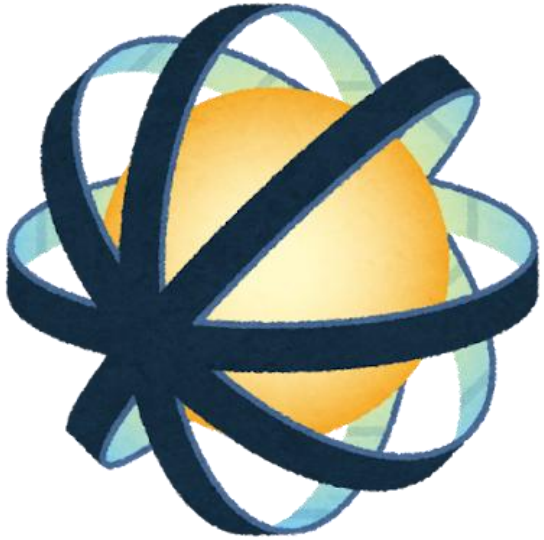
・企画概要
・ストーリー
・試合←今ココ
・仕様
・補足説明



移動速度、加速度に上方補正が入り速度を高めやすい
相手の出方を見つつエネルギーキューブを集めて中盤、終盤に繋げる

試合時間60[s]~120[s]

・企画概要
・ストーリー
・試合←今ココ
・仕様
・補足説明



エネルギーキューブの出現量が増加し試合が大きく動く場面
出現したそばから相手チームとの奪い合いとなることが予想される

試合時間120[s]~180[s]

・企画概要
・ストーリー
・試合←今ココ
・仕様
・補足説明



奪取することができる量が増加するため攻守の面において慎重になる必要がある
相手から奪うことができれば得点差を大きく詰められるため逆転のチャンスでもある
時間制限ギリギリまで緊張感のある試合となる

リスクとリターン①

・企画概要
・ストーリー
・試合←今ココ
・仕様
・補足説明



エネルギーキューブを多く保持するとスピードが速くなり利点も多い
⇅
制御が難しくなる

リスクとリターン②

・企画概要
・ストーリー
・試合←今ココ
・仕様
・補足説明



壁際に逃げる、追い詰められると逃げ道がない

⇅

壁キックでカウンターができるかもしれない

・企画概要
・ストーリー
・試合←今ココ
・仕様
・補足説明

リスクとリターン③



相手に攻撃をし続けて得点を稼がせないように立ち回る

⇅

自分がより多くの得点を稼いで勝つ

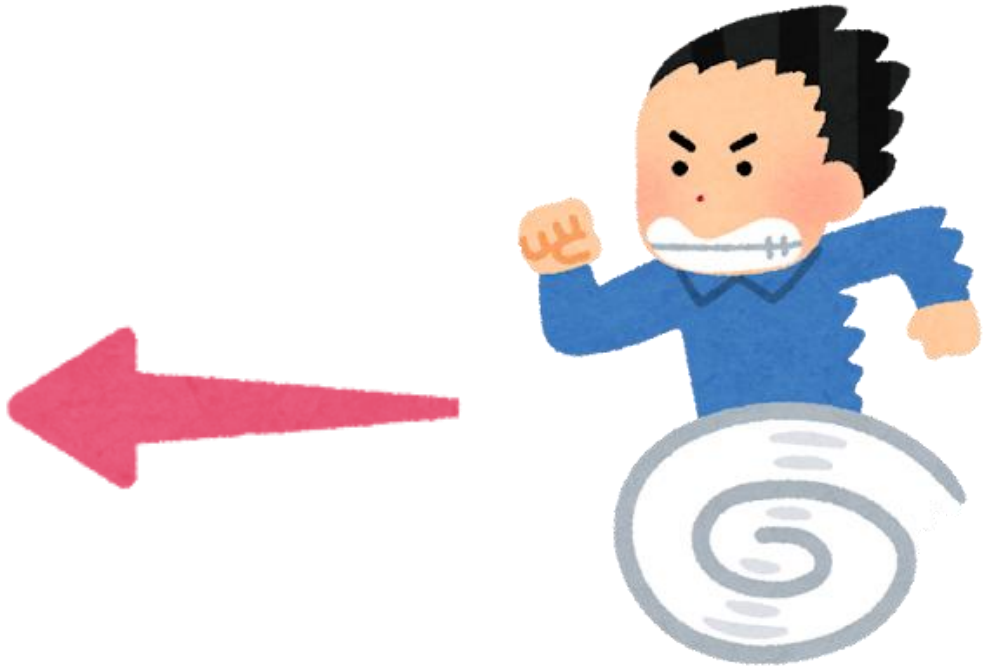
キャラクター操作などの仕様について



- 企画概要(2~15p)
- ストーリー(16~23p)
- 試合(25~41p)
- 仕様(42~54p) ←next
- 補足説明(55~68p)

・企画概要
・ストーリー
・試合
・仕様←今ココ
・補足説明

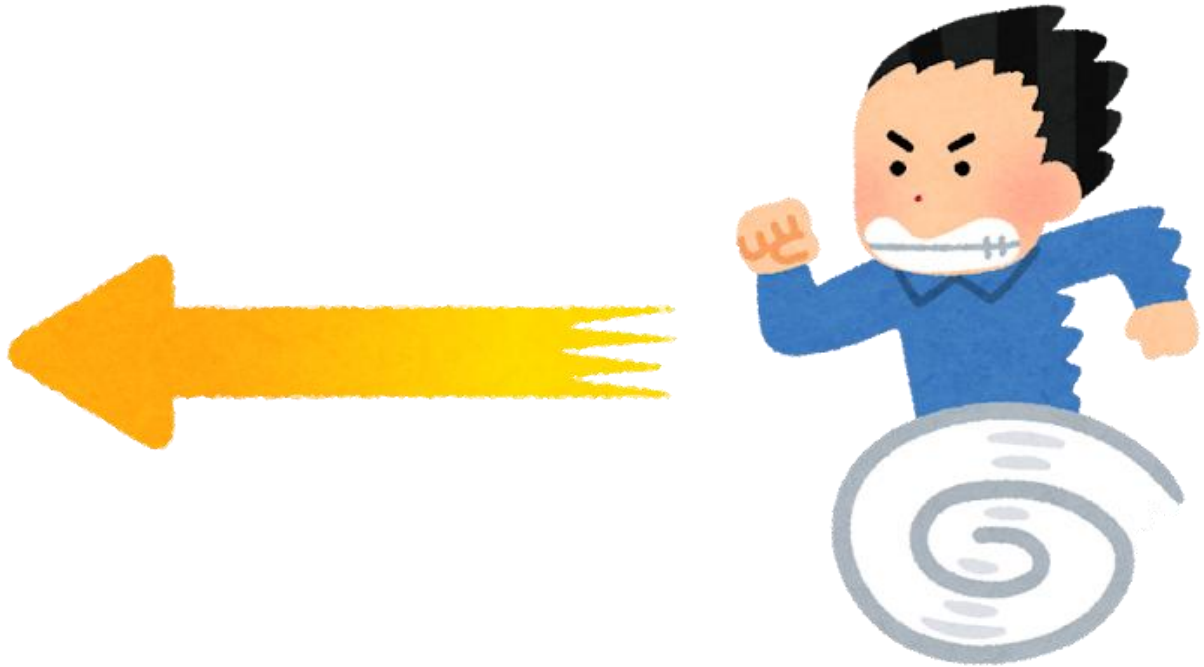
基本移動



常にダッシュ状態で操作の必要ない
進行方向から左右に30°程度の制御ができる
所持しているエネルギーに応じて加速していく

ダッシュ移動

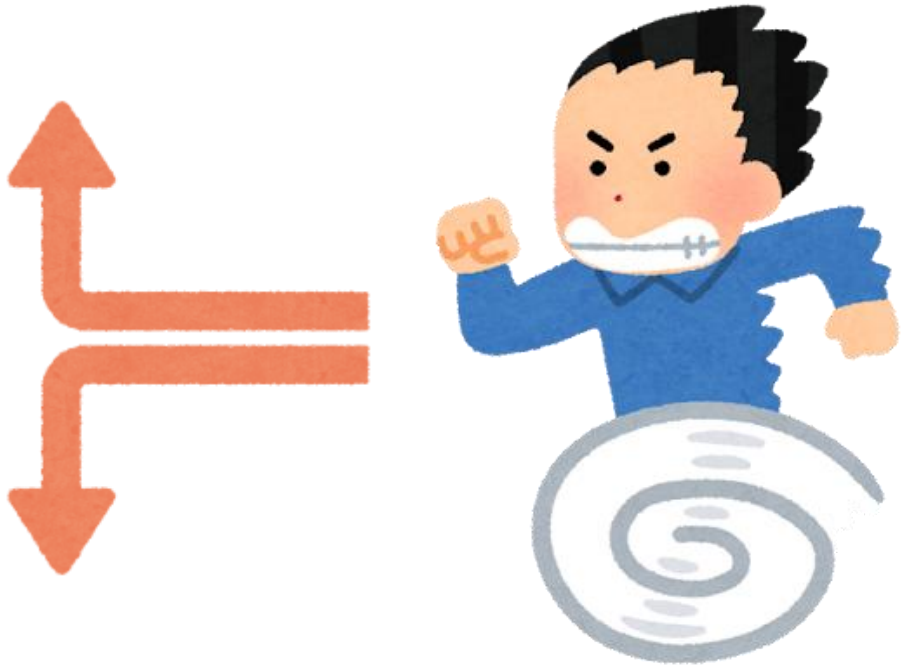
・企画概要
・ストーリー
・試合
・仕様←今ココ
・補足説明



エネルギーを消費して一瞬だけ急加速ができる
相手をロックオンしていた場合は攻撃となる

クイックステップ

・企画概要
・ストーリー
・試合
・仕様←今ココ
・補足説明



速度を落としてしまうが90°方向転換できる
連続で使用することで素早い反転も可能

ジャンプ

・企画概要
・ストーリー
・試合
・仕様←今ココ
・補足説明



速度を落とさずに慣性をもって跳躍できる
跳躍距離、高度は速度やキャラクターによる

・企画概要
・ストーリー
・試合
・仕様←今ココ
・補足説明

壁蹴り



壁や障害物に衝突する際にタイミングよくダッシュを行うことで加速と強化された攻撃に繋げられる
壁蹴りから5秒間はスーパーアーマーが付く

ターゲッティング

- 企画概要
- ストーリー
- 試合
- 仕様←今ココ
- 補足説明

射程圏外(遠)



射程圏外(近)



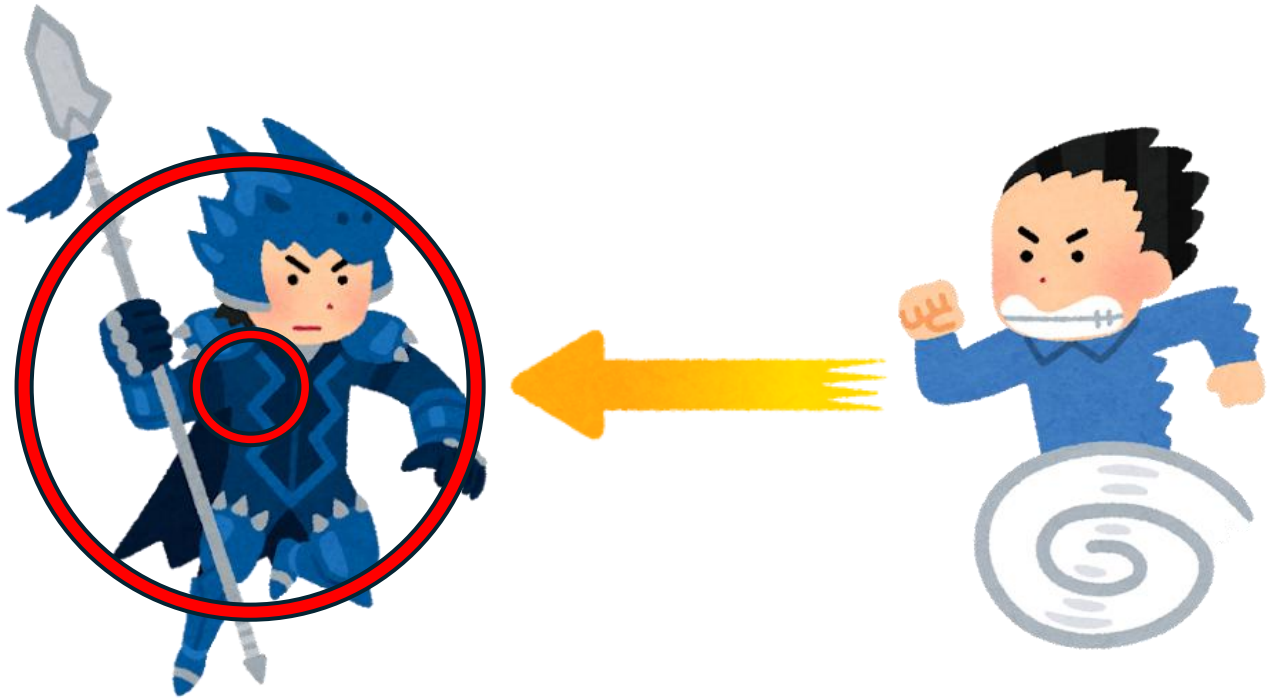
射程圏内



射程圏外(遠)であれば何も表示されない
射程圏外(近)は有効射程の2倍程度の距離で表示される
射程圏内に入ると音とともに表示が切り替わる

攻撃

・企画概要
・ストーリー
・試合
・仕様←今ココ
・補足説明



射程圏内の時にダッシュによる加速を行うとターゲッティングしている相手にぶつかることができ、速度が早ければ早いほど威力が上昇する

対象選択

・企画概要
・ストーリー
・試合
・仕様←今ココ
・補足説明



射程圏内に相手が複数存在する場合には、自動的に近い方をターゲットする
ターゲットする対象はプレイヤーが任意に選択可能

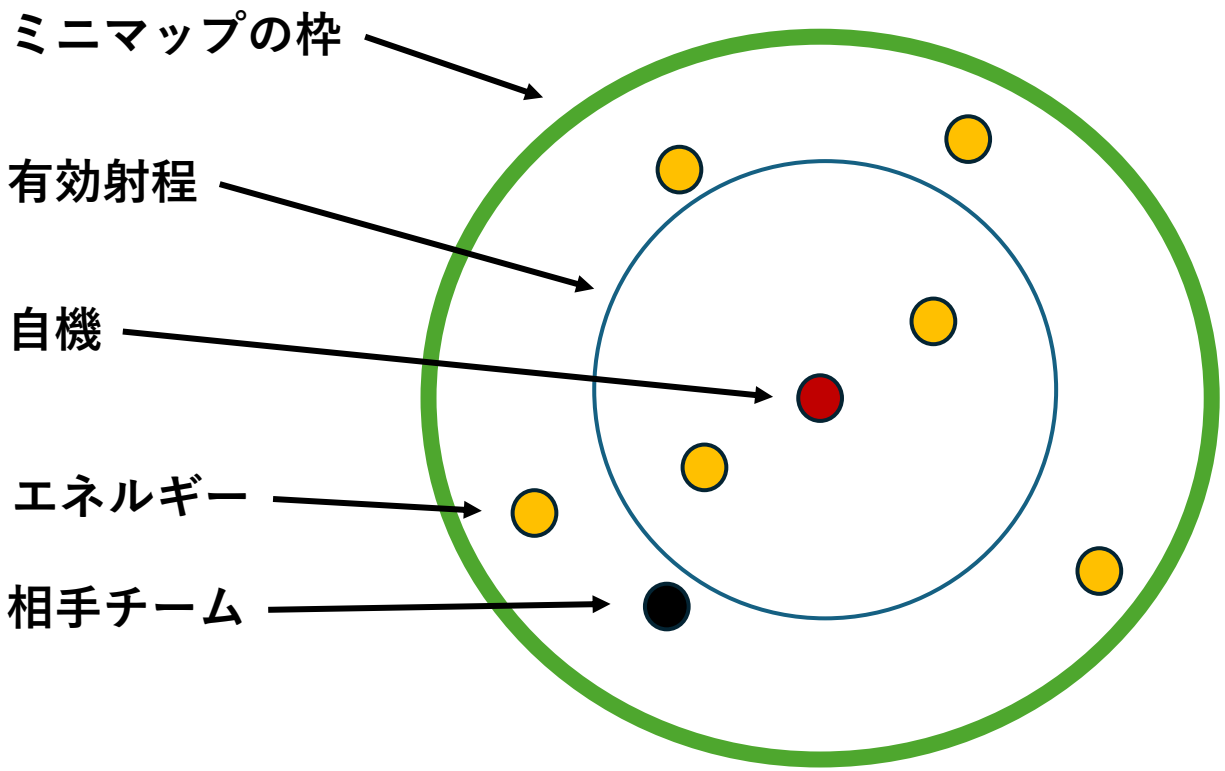
スキル

・企画概要
・ストーリー
・試合
・仕様←今ココ
・補足説明



キャラクターはそれぞれ固有の特殊能力を持っている
スキルの内容は移動や妨害、攻撃など多岐にわたる

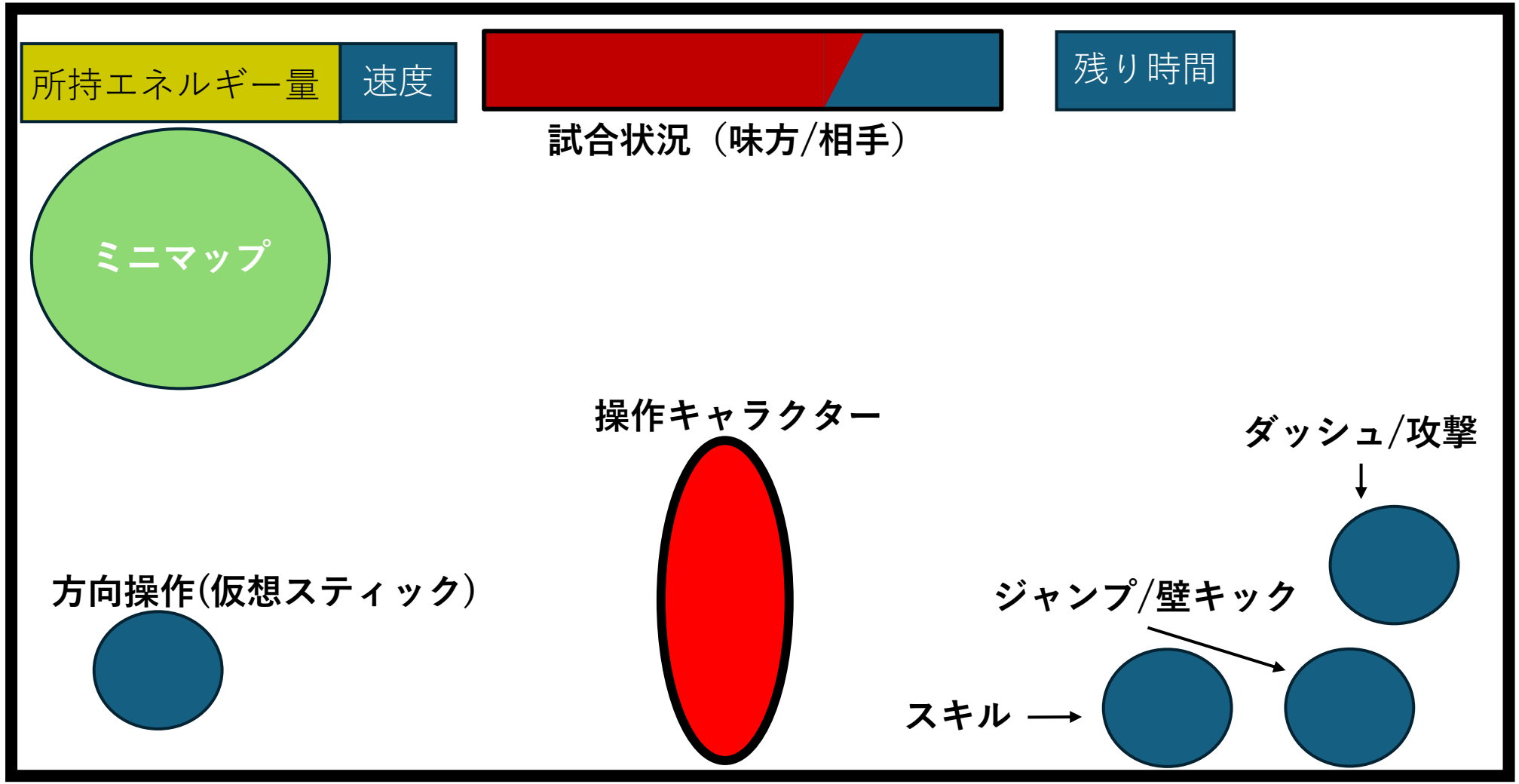
ミニマップ



味方、エネルギーの位置が表示される
視界内の相手チームはミニマップに表示される
有効射程も表示されているため攻撃の目安になる

操作画面(スマホ)

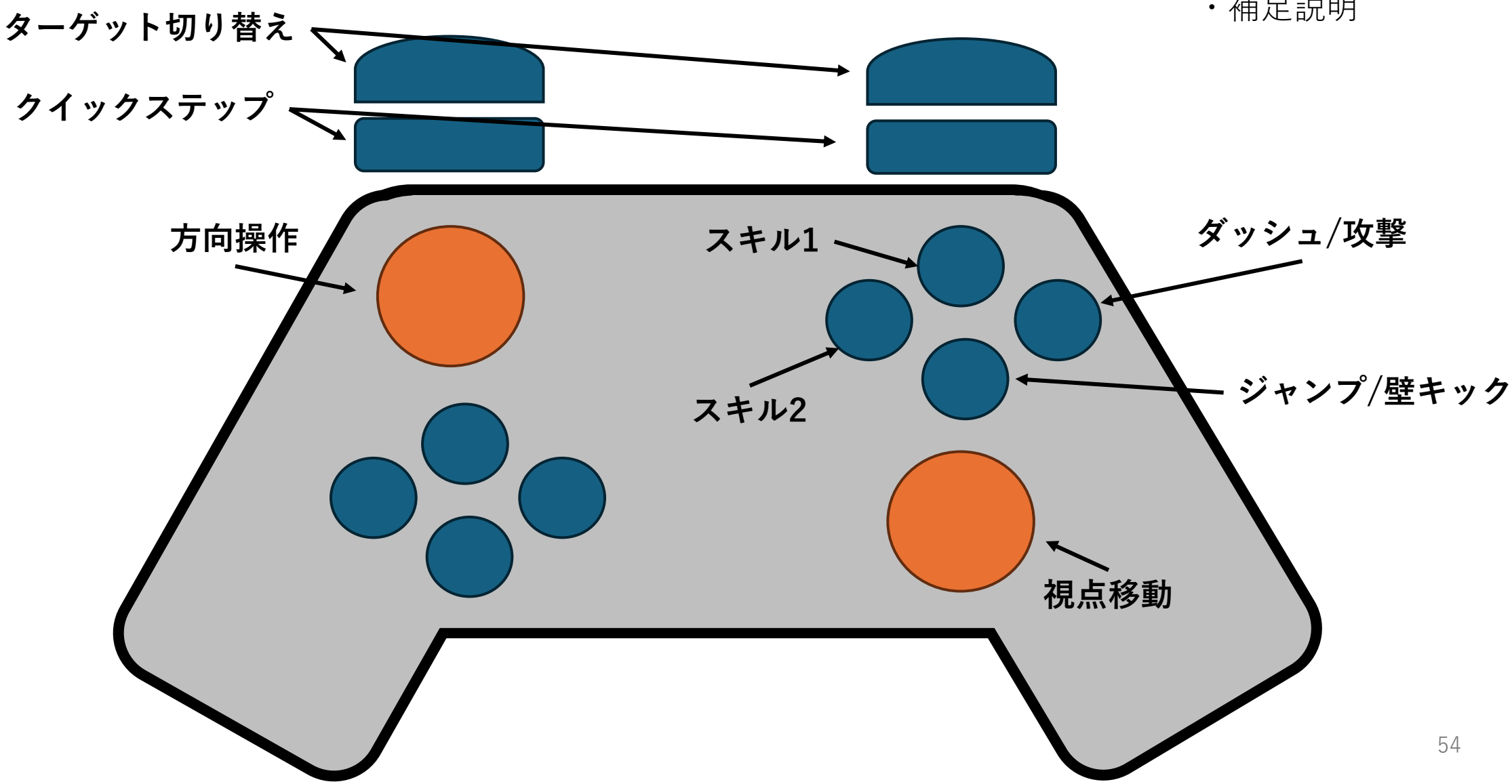
・企画概要
・ストーリー
・試合
・仕様←今ココ
・補足説明



画面を左右にスライド/スワイプして視点移動/クイックステップを行う

操作(コントローラー)

・企画概要
・ストーリー
・試合
・仕様←今ココ
・補足説明



各箇所の理由や補足



- 企画概要(2~15p)
- ストーリー(16~23p)
- 試合(25~41p)
- 仕様(42~54p)
- 補足説明(55~68p) ←next

ストーリーの進め方

・企画概要
・ストーリー
・試合
・仕様
・補足説明←今ココ



ストーリー進行はストーリーパートを挟むのではなく
プレイヤーの操作中に通信で進む形式にする！

ストーリー中でもキャラクターが動かせない時間を
最小限にとどめる！

・企画概要
・ストーリー
・試合
・仕様
・補足説明←今ココ

スチームパンクの理由



スチームパンク

水蒸気や排熱による加速感の表現、装備やアクションの重厚感などを表現できる
動作原理が見て分かる描写でリアリティを感じやすくし没入感を高める

・企画概要
・ストーリー
・試合
・仕様
・補足説明←今ココ

強化要素がない理由

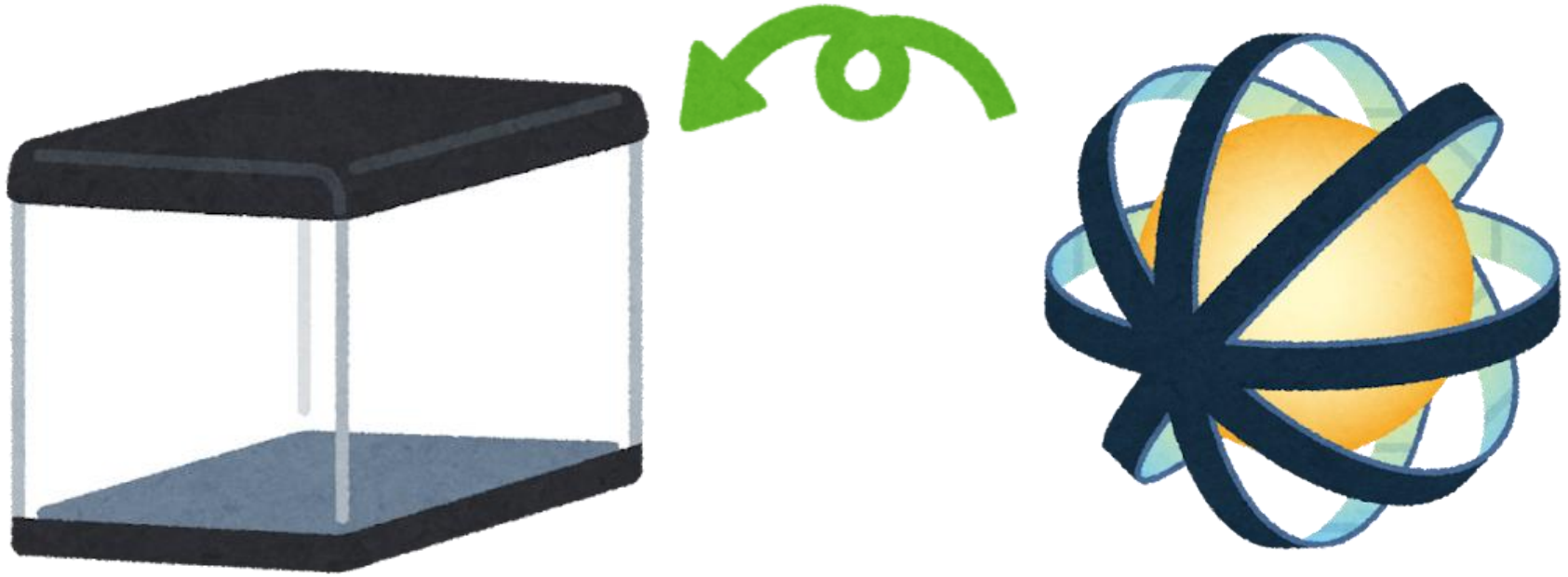


ゲームシステムとしての理由
オンライン対戦においては装備の最大強化が前提となると考えられるので、最初から実装しない
ストーリーでの戦闘では専用のギミックや特殊な装備を使用できるようにして新鮮さを加える

ゲーム内設定としての理由
制度的な理由->新しく造ることは禁止されている
金銭的な理由->装備品のメンテナンスや維持費に消えている

キューブである意味

・企画概要
・ストーリー
・試合
・仕様
・補足説明←今ココ



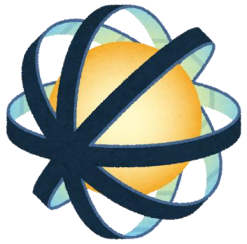
エネルギーキューブは工業製品であるため、保管や運搬のしやすさから立方体の格納容器に収められている
内部には内圧に耐えられるように球状の容器があり二重構造となっている
この形状により安全性と実用性を両立させている

ゲームにおける表現

・企画概要
・ストーリー
・試合
・仕様
・補足説明←今ココ



描き文字、漫符を使ってコミカルに伝わりやすく



試合の成り立ち

・企画概要
・ストーリー
・試合
・仕様
・補足説明←今ココ

技術革新によってエネルギー需要が高まったためエネルギー源である
エネルギーキューブを企業は求めていた

↓

エネルギー会社がエネルギーキューブを賞品とした試合を開催し始めた

↓

賞品を求めて様々な企業からチームが派遣されてくる

↓

企業がエネルギーキューブを買い取ってくれるため小規模な団体も
賞品を求めて試合に参加するようになった

試合に関する考え

・企画概要
・ストーリー
・試合
・仕様
・補足説明←今ココ



主催->試合をエンターテインメントとすることで金儲けができる
企業->お抱えのチームが勝てばエネルギーキューブが手に入る
個人->勝てば企業がエネルギーキューブを買い取ってくれる

・企画概要
・ストーリー
・試合
・仕様
・補足説明←今ココ

試合の裏事情



企業->試合に勝ってエネルギーキューブを獲得するために表沙汰に出来ないこともやってたり、やってなかったりする
主催->各企業の武器や防具などの技術を成長させることで兵器開発に技術転用をし、クーデターを画策している

これらの事柄はメインストーリーで迫る謎となる

個人が依頼を受ける理由

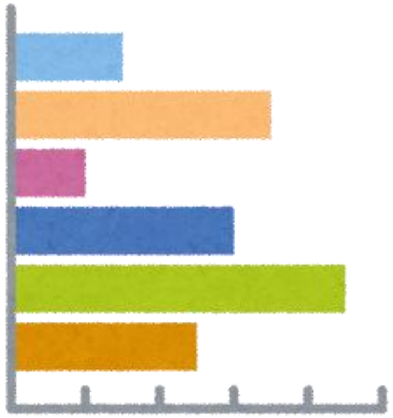
・企画概要
・ストーリー
・試合
・仕様
・補足説明←今ココ



企業チームの資金力に対抗するために多少非合法であっても
金払いが良い依頼をこなす必要がある

・企画概要
・ストーリー
・試合
・仕様
・補足説明←今ココ

キャラクター例：①





アタッカー型

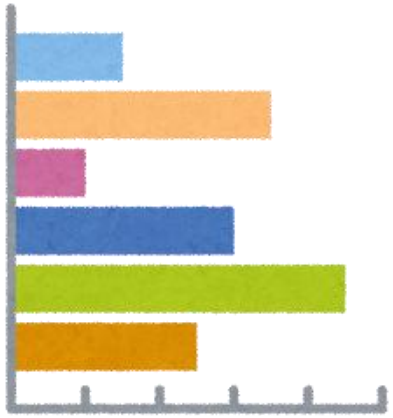
攻撃時の奪取できる量と吹き飛ばしに優れている

移動速度：1.1
加速度　：0.9
奪取量　：1.2

スキル　：5秒間、自分が奪取できる量と吹き飛ばしを強化する
奪取量　：1.2 -> 1.5
吹き飛ばし：1.0 -> 1.3
CT　　：10秒間

・企画概要
・ストーリー
・試合
・仕様
・補足説明←今ココ

キャラクター例：②





スピード型

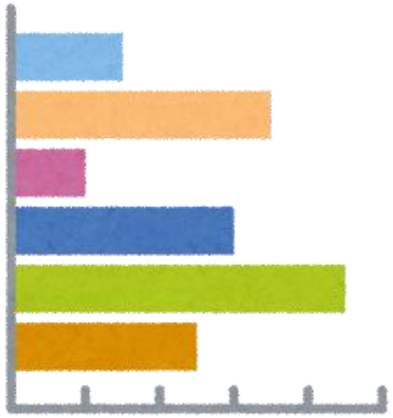
速度に優れており、フィールドを駆け回って戦う

移動速度：1.3
加速度　：1.1
奪取量　：0.9

スキル　：10秒間、自分の速度を上昇させる
　　スキル終了後、スキル発動時の速度に戻る
移動速度：- ＞ 1.5
跳躍　　：1.0 -> 1.3
CT　　：17秒

・企画概要
・ストーリー
・試合
・仕様
・補足説明←今ココ

キャラクター例：③



トリッキー型

数値ではなくスキルが特異なキャラクターで戦場をかき回す

移動速度：0.9
加速度　：0.9
奪取量　：1.4



スキル　：ワイヤートラップを仕掛けられる
　　掛った相手に対しては射程距離が伸びる
射程距離：1.0 -> 2.0



おわり