

概要

作成者	佐保田
作成日	2023/9/12
最終更新日	2023/11/6

[目次](#)

ここでは企画の概要、企画メンバーについて記載。

■企画メンバー

業種	名前	なまえ	担当内容
PL	佐保田 昂輝	さほだ こうき	PLリード、進行管理、グラフィックデザイン
	小松原 尚哉	こまつばら たかや	書記、レベルデザイン、PV作成
PG	大澤 光生	おおさわ こうせい	カメラ、UI、キャラクター
	角屋 潤	かどや じゅん	PGリード、ステージ、キャラクター
	石森 颯	いしもり たつき	キャラクター、ギミック
CG	近藤 京花	こんどう きょうか	背景、プロップ
	佐藤 景翔	さとう けいと	UI、背景
	吉田 一稀	よしだ かずき	背景
	石鉢 愛菜	いしのはち あいな	キャラクター
	富澤 勇治	とみざわ ゆうじ	CGリード、背景

■ゲーム概要

タイトル	RollingSnow(ローリングスノー)
ジャンル	タイムアタックACT
プレイ人数	1人
プレイ環境	PC
対象年齢	全年齢対象
ゲーム内容	プレイヤーは雪だるまとなり、胴体を増減させながら障害物を越えて速くゴール(家)にたどり着くゲーム
企画コンセプト	「転がって走る疾走感」をコンセプトに雪だるまが白銀世界を駆け抜ける操作感を面白さに据える。スピード感を大事にする。
ゲームのゴール	全3ステージをクリア(最高評価を得る)すること。
ゲームオーバー条件	・制限時間までにゴールにたどり着けなかった ・「衝突」や「土」で「頭モード」時のHPがゼロになる

■ゲーム設定

導入ストーリー	誰かが作って雪山に放置されている雪だるま、突然流れ星が直撃して命が宿った！人間と仲良くなりたい。。。溶ける前に家にたどり着こう！ 全てのステージをクリアできるとハッピーエンド！
---------	---

■PL向け注意事項

- ・仕様書内の各セルの大きさは0.49cmに設定。
- ※「表示」内の「ページレイアウト」を選択するとセルのサイズがcmで表記される
- ・各ページをA4サイズに分け見やすく整理する。
- ・仕様書の内容更新を行った場合は更新履歴に記入すること。

ゲーム操作

作成者	佐保田
作成日	2023/9/18
最終更新日	2023/11/6

[目次](#)

ここではプレイヤーが行うアクション、操作方法を記載。

■操作対応

- ・ XboxOneコントローラー(C)
- ・ キーボード、マウス(K)



■操作一覧

名称	説明
移動	スティック入力で画面を自在に動き回る。
ダッシュ	一時的に加速する。一定の距離進んだら元に戻る
ブレーキ	減速させ、静止まで時間がかかる。
切り離し	頭が離れて飛んでいく。慣性乗る。操作は頭に移る

■ステージ内操作

名称	C操作	K操作
移動	左スティック	W,A,S,D
ダッシュ	Aボタン	E
ブレーキ	Bボタン	SPACE
切り離し	Yボタン	Q
ポーズ	オプションボタン	TAB
カメラ	右スティック	マウス

■タイトル・ポーズ操作

名称	C操作	K操作
カーソル移動	左スティック	W,A,S,D、マウス
決定	Aボタン	ENTER、左クリック
キャンセル	Bボタン	ESC

作成者	佐保田
作成日	2023/11/6
最終更新日	2023/11/6

[目次](#)

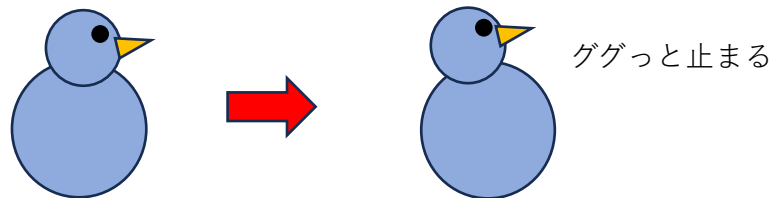
ここでは各アクションの詳細について記載。

■移動について

- ・移動は左スティック(PCはWASD)で行い、平面360° 転がれるようにする
 - ・スティックを傾けてる方向に速度を足し続ける(ドンドン加速するイメージ)。限界速度あり
 - ・移動には慣性を付けて、速いほど停止しづらくする。カーブも同様に曲がりづらくする。
 - ・雪だるまのサイズが大きくなるのに比例して、速度が早くなるようにしたい。
- 足す速度を増やして大きいほど速くすることで、**大きい状態での疾走感を担保する**狙い

■ブレーキについて

- ・Bボタン長押しで強い減速を行う。
- ・速度が速いほど停止するまでに時間がかかるものとする。
- ・ブレーキ中はモデルの回転を止める。
- ・ブレーキ中でも左右移動は可能にする。



■カメラ操作について

- ・カメラは右スティック操作で左右にのみ移動する(上と下方向は動かさない)
- ・カメラの回転速度は都度調整を行う。
- ・カメラの高さ等詳細については別途記載。

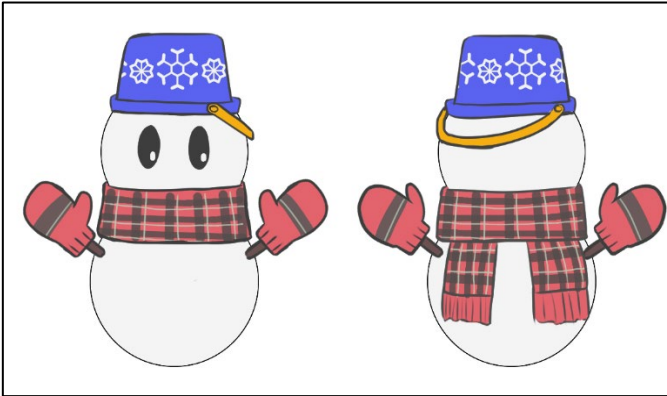
雪だるま概要

作成者	佐保田
作成日	2023/11/6
最終更新日	2023/11/6

[目次](#)

ここでは雪だるまの概要について記載。

■雪だるま外見



- ・雪だるまの基本外見
- ・首のマフラーは走行時になびかせる
- ・「頭モード」時はマフラーと手をパージ
- ・目パチパチさせたい

■サイズ概要

初期サイズ	頭=0.25m、胴体=0.5mの計0.75m ※ゲーム開始時のサイズ
胴体サイズ	胴体は最大で直径7m、最小で0.1mまで変動する 胴体が最小サイズを下回るとき、胴体が消え「頭モード」へ移行

■HPについて

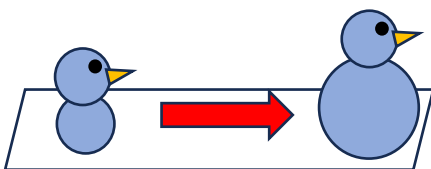
- ・本ゲームにおいては「**雪だるまの大きさ(胴体)=HP**」とします。
→HPは「衝突」「地面ギミックによるHPの増減」(後述)により、変化します。
- ・HPがゼロになると「頭モード」へ移行し、頭モードでHPがゼロになると**ゲームオーバー**

■HP(大きさ)増減

- ・雪だるまは通る地面によってHP(大きさ)が増減します。HPは以下の条件で増減します。
※HPが増減するのは胴体のみとなります。頭はいかなる場合でも大きくなりません。

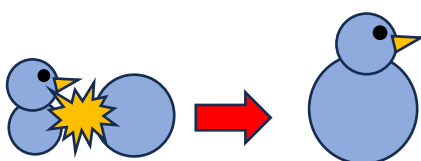
1.雪だるまが大きくなる場合

- ・雪の地面を通過する



- ・雪だるまは**大きくなります**。
- ・大きくなると速度が上昇する
- ※大きくなるのは**通過時**のみ、停止時は大きくなりません
- ※大きくなるのは「雪だるまモード」時のみ

- ・スピアボディに接触(雪だるまモードのみ)



- ・雪だるまは直径**2m大きくなる**
- ※詳細はギミック参照

雪だるま概要

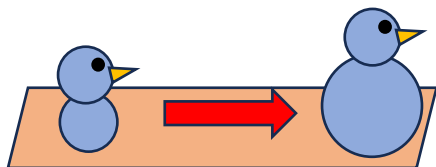
作成者	佐保田
作成日	2023/11/6
最終更新日	2023/11/6

[目次](#)

ここでは雪だるまの概要について記載。

2. 雪だるまが小さくなる場合

- ・ 土の地面に接触している



- ・ 雪だるまは小さくなります。
- ・ 土に触れている間 **徐々に小さく** なります。
- ・ 頭モードで触れるとゲームオーバーになります。

- ・ 障害物に衝突した時



- ・ 雪だるまが勢い良く障害物に衝突した時、直径1m **小さく** なります。
- ・ 衝突時に胴体が0.1mより小さくなる場合、「頭モード」へ移行します。

■モード変化について

- ・ 雪だるまには「雪だるまモード」と「頭モード」の2つのモードが存在する。

雪だるまモード



頭モード



1. 「雪だるまモード」について



- ・ 胴体が大きくなる
 - ・ 大きくなるほど速度が速くなる
 - ・ HPが最小0.1mを下回るとき「頭モード」へ移行
- ※大きさが一定を超えるとカメラが変化し、障害物を破壊可能
(別途記載)

2. 「頭モード」について



- ・ 大きくならない
- ・ 「頭モード」で小さくなるとゲームオーバーになる
- ・ スペアボディに接触で「雪だるまモード」へ移行

ゲームフロー

作成者	佐保田昂輝
作成日	2023/9/19
最終更新日	2023/10/10

[目次](#)

ここではゲームの流れ、画面遷移について記載。

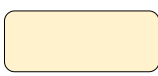
・色、矢印について

青 メイン進行

赤 ゲームオーバー、終了、戻る

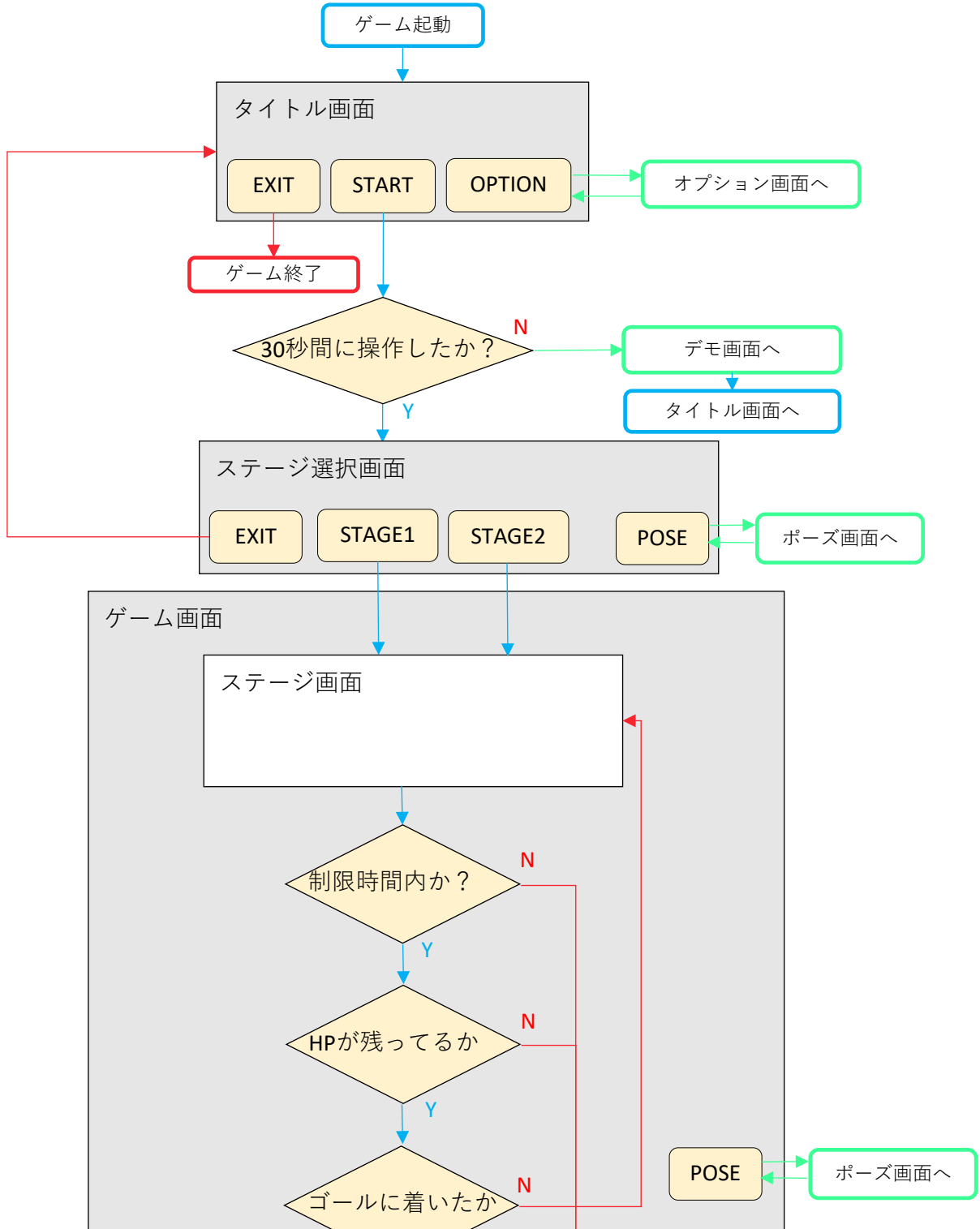
緑 オプション操作

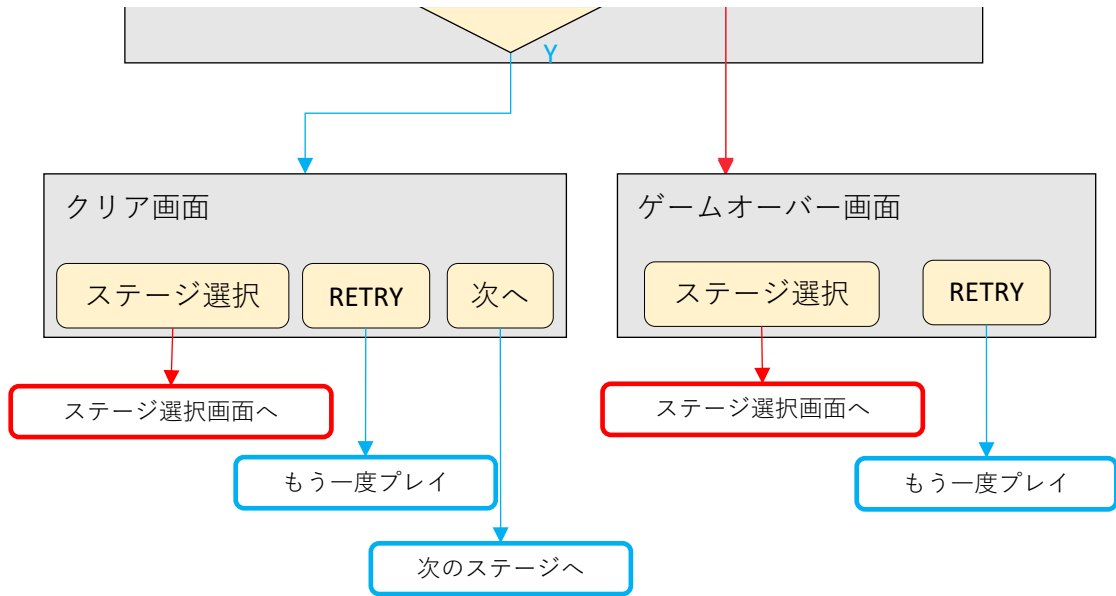
・ボタン



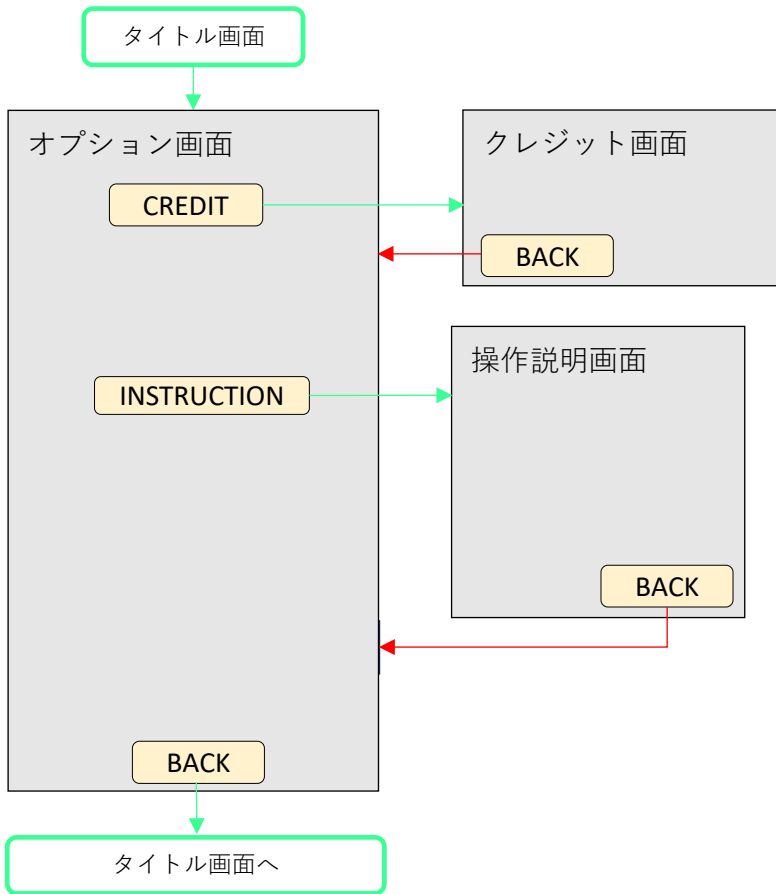
決定で選択できるボタン
対応ボタン押下で画面遷移

■全体ゲームフロー

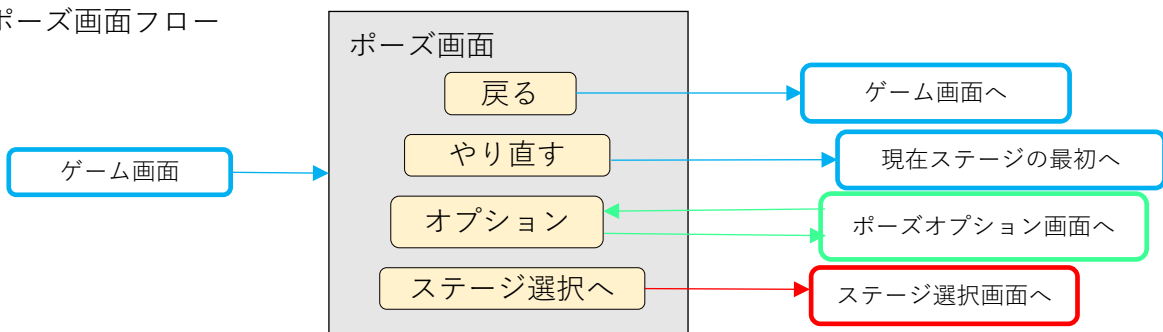




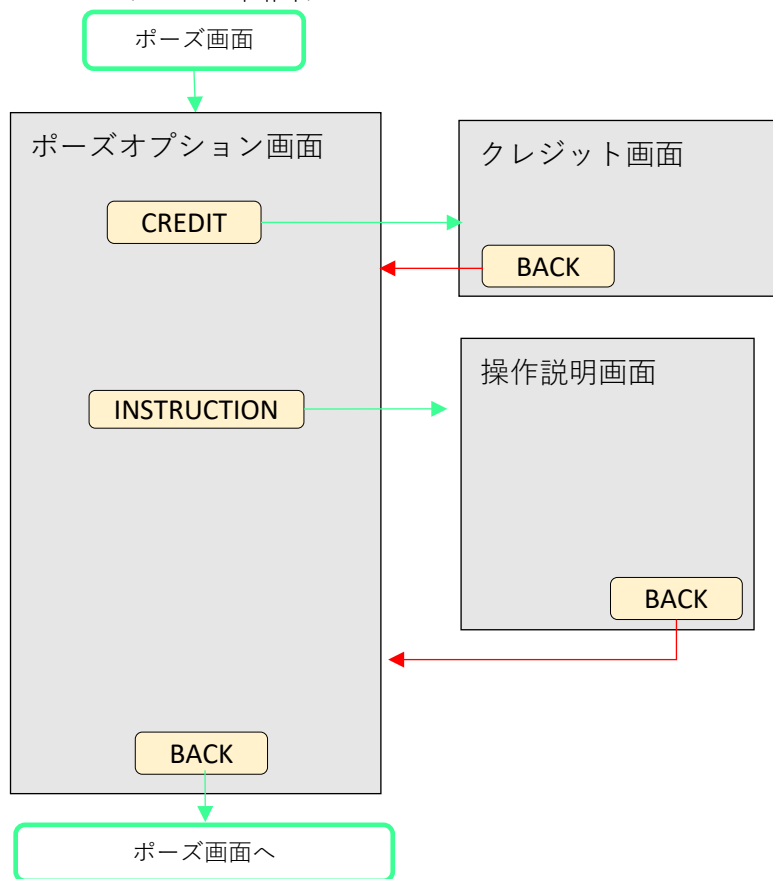
■オプション画面フロー



■ポーズ画面フロー



■ ポーズオプション画面フロー



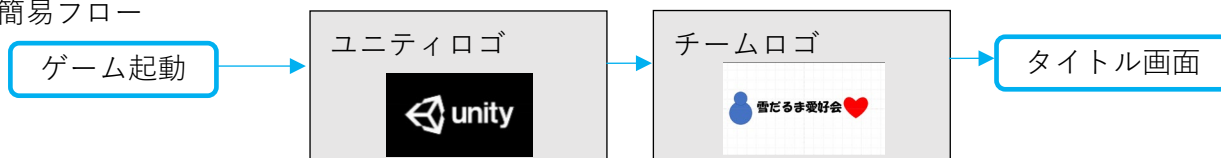
作成者	佐保田
作成日	2023/9/19
最終更新日	2023/9/26

[目次](#)

ここでは起動画面、デモ画面について記載。

■ゲーム起動画面イメージ

・簡易フロー



ユニティロゴ画面



- ・使用エンジンのライセンス、最初に表示
- ・1秒表示
- ・決定ボタン押下でスキップ可
- ・暗転の演出で表示する

チームロゴ画面

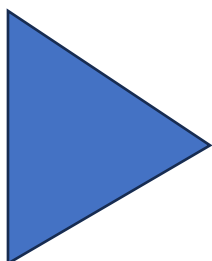


- ・制作チームのロゴを表示
- ・1秒ほど表示
- ・決定ボタン押下でスキップ可
- ・暗転の演出で表示する

■ゲーム起動時デモ(仮)

- ・1分程度のHUD無ゲームプレイ映像を流す
- ・タイトル画面で30秒ほどアイドル状態になると発生
- ・何かしらのボタン入力(決定はキャンセルが望ましい)でタイトル画面に遷移
- ・ゲーム音は無しでタイトルBGMのみを流す

■カーソル



- ・項目を選択するための目印
- ・タイトル等の選択項目がある画面に表示。
- ・カーソルが横についている項目は強調表示する。
- ・スティック操作で項目を移動する。
- ・また項目を選択した際には強調表示をさらに行う。

作成者	佐保田
作成日	2023/9/20
最終更新日	2023/9/26

[目次](#)

ここではタイトル画面について記載

■タイトル画面イメージ



背景



- ・タイトル画面に背景を表示。
- ・背景は3Dで作成
- ・こなゆきが降る、雪ダルマが寝たり動く等
- ・月明かりの夜を表示

タイトルロゴ



- ・タイトル画面上部にタイトルロゴを表示。

START



- ・タイトルロゴ下部に表示。
- ・この項目を選択でステージ選択画面に遷移。

Option



- ・Start下部にOptionを表示。
- ・この項目を選択でオプション画面に遷移。

作成者	佐保田
作成日	2023/9/26
最終更新日	2023/11/9

[目次](#)

ここではオプション画面について記載。

EXIT

Exit

- ・ Option下部にExitを表示。
- ・ 項目選択でゲームを終了する

■ オプション画面イメージ



背景



- ・ オプション画面に背景を表示。
- ・ 動きや表現はタイトル画面と同じ

オプション

Option

- ・ 画面上部にOptionと枠を表示。
- ・ 文字の下に飾り枠を配置。

SOUND・SE

SOUND SE



- ・ オプションの下部に配置。
- ・ この項目を選択で音量を調整可能
- ・ 左スティックで左右に入力し音量調整、左で小、右で大
- ・ 最右に現在の値を0~100で表示。

作成者	佐保田
作成日	2023/9/26
最終更新日	2023/11/9

[目次](#)

ここではオプション画面について記載。

HUD表示

HUD表示
ON/OFF

- ・ SOUND/SEの下部に配置
- ・ 項目を選択でHUDの表示を切り替え可能
- ・ ONの時はOFFを暗転、OFFはONを暗転させる
→現在どちらを選択しているかを可視化する。

操作説明

操作説明

- ・ HUD表示の下部に配置。
- ・ この項目を選択でコントローラー画面に遷移

クレジット

クレジット

- ・ 操作説明の下部に配置。
- ・ この項目を選択でクレジット画面に遷移。

戻る

戻る

- ・ クレジットの下部に配置。
- ・ この項目を選択でタイトル画面に遷移。

■操作説明画面イメージ



タイトル・オプション画面仕様

作成者	佐保田
作成日	2023/9/26
最終更新日	2023/9/26

[目次](#)

ここではオプション画面について記載。

背景

操作説明



- ・操作説明画面に背景を表示。
- ・タイトル画面と同じ

操作説明

操作説明

コントローラー



- ・画面上部に操作説明と枠を表示。
- ・文字の下に飾り枠を配置。
- ・XboxOne基準のコントローラーを配置。
- ・各操作対応ボタンを表示。
- ・線で操作を繋いでわかりやすくする。

戻る

戻る

- ・画面左下に配置。
- ・この項目を選択でオプション画面に遷移。

■クレジット画面イメージ

クレジット



タイトル・オプション画面仕様

作成者	佐保田
作成日	2023/9/26
最終更新日	2023/9/26

[目次](#)

ここではオプション画面について記載。

背景



- ・クレジット画面に背景を表示。
- ・タイトル画面と同じ

クレジット

クレジット

- ・画面上部にクレジットと枠を表示
- ・文字の下に飾り枠を配置。

スタッフ



- ・開発メンバーを表示
- ・担当、役職で分ける

戻る

戻る

- ・画面左下に配置。
- ・この項目を選択でオプション画面に遷移。

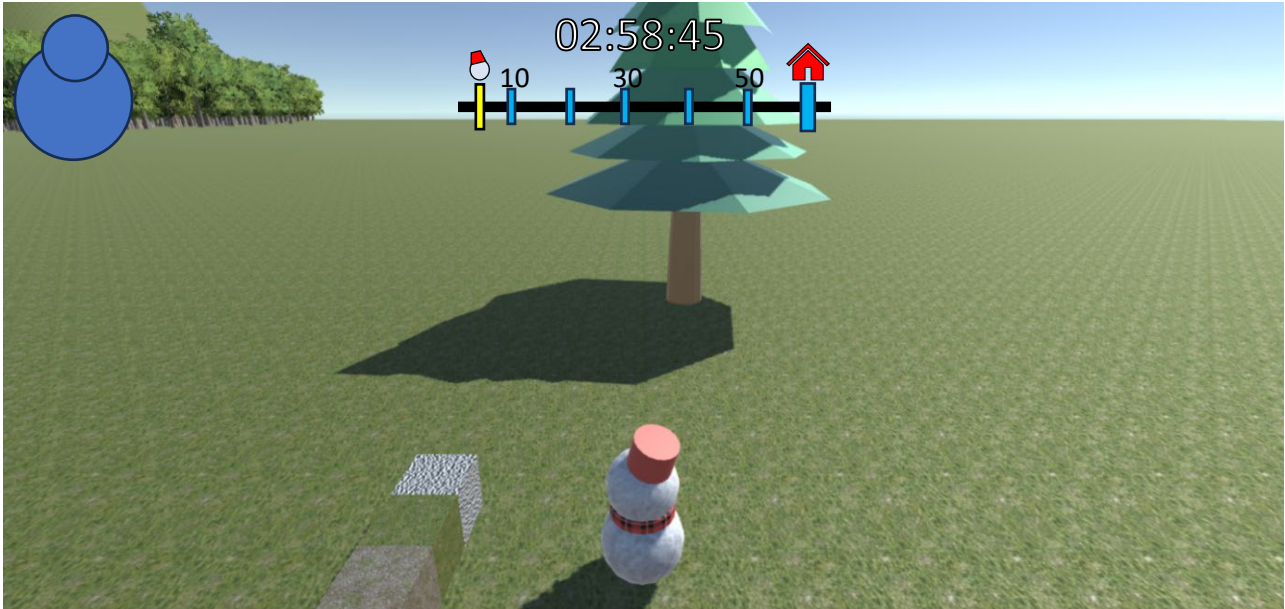
プレイ画面

作成者	佐保田
作成日	2023/9/26
最終更新日	2023/9/26

[目次](#)

ここではゲーム画面について記載。

■ゲーム画面



ゲーム画面



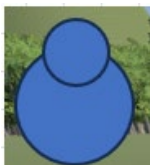
- ・ 3人称視点

操作キャラ



- ・ 画面中央下部に操作キャラを表示。
- ・ キャラが大きくなるのに合わせてカメラを引く

大きさ表示



- ・ 画面左上に表示
- ・ 雪ダルマの大きさに合わせて変化
- ・ 一定の大きさになるとオーラを纏う。オーラは3段階
→黄色、オレンジ、赤
- ・ 頭切り離しの、胴体がHP0の時、UIの胴体部分は非表示
- ・ 最大サイズの際に「MAX」と表示する。

制限時間

02:58:45

- ・ 画面中央上部に表示
- ・ 時間が1分を切ると赤く強調表示する。

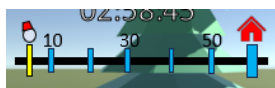
プレイ画面

作成者	佐保田
作成日	2023/9/30
最終更新日	2023/10/10

[目次](#)

ここではポーズ画面について記載。

距離



- ・制限時間の下部に表示
- ・目的地までの距離を表示
- ・プレイヤーの位置は動かず、家のUIが近づいてくるイメージ
- ・距離ゲージは左に流れていく

■ポーズ画面



背景



- ・オプションボタン押下でポーズさせる。
- ・ゲーム画面を少し暗くする。
- ・ポーズ中は停止する。

ポーズ

POSE

- ・画面上部に表示。

戻る

戻る

- ・ポーズの下部に表示。
- ・項目を選択でゲーム画面へ遷移

やり直す

やり直す

- ・戻るの下部に表示
- ・項目を選択でステージを最初からやりなおす。

オプション

オプション

- ・やり直すの下部に表示。
- ・項目を選択でオプション画面へ遷移。
- ・オプション画面から戻る際にはポーズに戻る

プレイ画面

作成者	佐保田
作成日	2023/9/30
最終更新日	2023/9/30

[目次](#)

ここではステージ選択画面について記載。

■ステージ選択画面



背景



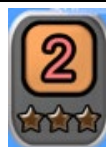
- ・ステージ選択画面に背景を表示(タイトルと同じ)。
- ・背景絵は2Dの雪山にする(イメージは別途記載)

ステージセレクト



- ・画面上部に表示。
- ・枠の上にステージセレクトと表示

ステージ



- ・画面中央に配置。
- ・チュートリアル含む計4ステージを表示

★



- ・ステージの下部に表示。
- ・ステージクリア時の評価を表示
- ・評価によって★を光らせる

戻る

戻る

- ・画面左下に表示。
- ・項目を選択でタイトル画面へ遷移。

プレイ画面

作成者	佐保田
作成日	2023/10/2
最終更新日	2023/10/2

[目次](#)

ここではゲームクリア画面について記載。

■クリア画面



背景



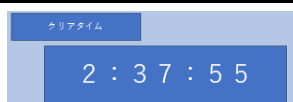
- ・クリア画面に背景を表示。
- ・背景絵は3Dで到着地点をそのまま映す(ステージを背景に)
- ・ゴール時に演出を流す。
- ・雪降らせる

クリア表記



- ・画面左上にSTAGECLEARと表示。

クリアタイム



- ・画面上部に「クリアタイム」と時間を表示。
- ・時間の表示は演出いれない

評価



- ・画面中央左に表示
- ・ゲージがだんだん左から右に動く
- ・途中評価を満たしたら★が光って点灯する

プレイ画面

作成者	佐保田
作成日	2023/10/2
最終更新日	2023/10/2

[目次](#)

ここではゲームオーバー画面について記載。

ステージ選択へ

ステージ選択へ

- ・画面下部にステージ選択へと表示
- ・項目を選択でステージ選択画面に遷移

もう一度

もう一度

- ・画面下部にもう一度と表示
- ・項目選択でステージをリトライ、ゲーム画面へ遷移

次のステージへ

次のステージへ

- ・画面右下に表示
- ・項目選択で次のステージへ遷移

■ゲームオーバー画面



背景



- ・ゲームオーバー画面に背景を表示
- ・背景はゲーム画面を映す
- ・ゲームオーバー時に段々暗くしていき、テキストを表示

ゲームオーバー

GAME OVER

- ・画面上部にGAMEOVERと表示

もう一度

もう一度

- ・ゲームオーバーの下部にもう一度と表示
- ・項目選択でゲーム画面に遷移

ゲーム画面

作成者	佐保田
作成日	2023/10/2
最終更新日	2023/10/2

[目次](#)

ここではゲームオーバー画面について記載。

ステージ選択へ

ステージ選択へ

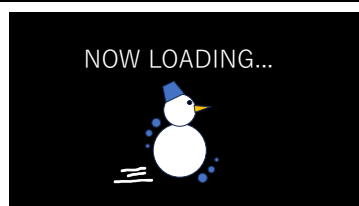
- ・もう一度の下部にステージ選択へと表示
- ・項目を選択でステージ選択画面に遷移

■ロード画面

NOW LOADING...



背景



- ・ロード画面に背景を表示
- ・雪だるまが走っているロード画面をイメージ
- ・主にステージの読み込み、ゲーム起動時の立ち上げ時に表示

雪ダルマ



- ・画面中央に雪ダルマを表示
- ・胴体が回っているモーションを付ける
- ・周りの青い●も回すことで回転してる演出
- ・頭がグラグラ動いてると尚良い

ナウローディング

NOW LOADING...

- ・画面上部にNOWLOADING...と表示

カメラ

作成者	佐保田
作成日	2023/10/3
最終更新日	2023/11/9

[目次](#)

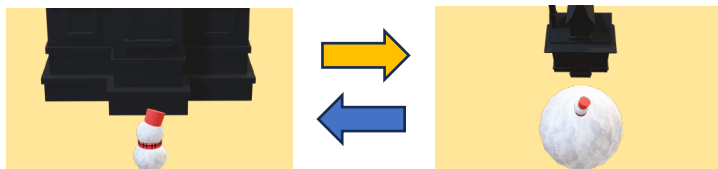
ここではゲーム内のカメラについて記載。

■カメラ動作について

- ・カメラは右スティックで操作できる。
- ・カメラは上下に動かせず、左右のみ見渡すことができる
- ・カメラ変化は雪だるまの大きさ(4m)に応じて変化
- ・ステージオブジェクトと雪だるまが重なった時は、オブジェクトを半透明にする
→プレイヤーが自機を見失わないようにするため

■カメラの変化について

- ・3段階は雪だるまに応じて常に変化する。
- ・小さくなればカメラも変化し、見え方が変わるようにする



■ゲーム内カメラ(4m未満)



- ・雪だるまの大きさが4m以内のときの画角
- ・三人称視点で雪だるまは画面下部にくるようにする
- ・Look Target3,Height1,Radius10 Fov40で確定

カメラ

作成者	佐保田
作成日	2023/10/3
最終更新日	2023/11/9

[目次](#)

ここではゲーム内のカメラについて記載。

■ゲーム内カメラ(4m以上)



- ・雪だるまの大きさが4m以上のときの画角
- ・Look Target8,Height5,Radius20 Fov50で確定

カメラ

作成者	佐保田
作成日	2023/10/3
最終更新日	2023/10/5

[目次](#)

ここではクリア画面カメラについて記載。

■クリア画面カメラ



- ・クリア時に画面を暗転して遷移
 - ・雪だるまにアップから始まる
 - ・シームレスにカメラを引いて変化
- ※オーバーウォッチ参考



- ・全体が見えてきたらリザルト画面にシームレスに遷移する。
- ・カメラ演出はスキップ可能にする



モーション仕様

作成者	佐保田
作成日	2023/11/1
最終更新日	2023/11/1

[目次](#)

ここでは各種モーションの種類、使用画面について記載。

■主人公モーション

名称	使用画面	ファイル名	優先度	備考
待機	ゲーム画面	Motion_Snow_001	高	
移動	ゲーム画面	Motion_Snow_002	高	
ダッシュ	ゲーム画面	Motion_Snow_003	高	
ブレーキ	ゲーム画面	Motion_Snow_004	高	
サイズアップ	ゲーム画面	Motion_Snow_005	低	
タイトル待機	タイトル画面	Motion_Snow_006	中	
喜び	ゴール時演出	Motion_Snow_007	中	
衝突	ゲーム画面	Motion_Snow_008	高	

■オブジェクトモーション

名称	使用画面	ファイル名	優先度	備考
木衝突揺れ	ゲーム画面	Motion_Object_001	高	
家衝突揺れ	ゲーム画面	Motion_Object_002	高	
岩衝突揺れ	ゲーム画面	Motion_Object_003	高	
岩破壊	ゲーム画面	Motion_Object_004	中	

UI動作

作成者	佐保田
作成日	2023/11/7
最終更新日	2023/11/7

[目次](#)

ここではUIの動作について記載。

■雪だるま大きさ表示

概要	ゲーム画面左上に表示するUI 雪だるまの大きさを分かりやすく表示する
実装意図	雪だるまの大きさを表示することで、回り道をするのか近道をするかの判断をしやすくする。 障害物の破壊の可否もここでわかりやすく表示→プレイ体験の向上

●ゲーム内動作

- ・ゲーム内の雪だるまの大きさに応じて、UIのサイズを変更する。
- 例) 胴体が大きくなる→U007の頭を小さくし、胴体を大きくする。
- 胴体が小さくなる→U007の頭を大きくし、胴体を小さくする
- 胴体のHPゼロ→U007の胴体を消して頭のみを表示
(U006の色を赤に変えて危険状態を示しても良い)

