

概要

作成者	小松原
作成日	#####
最終更新日	

[目次](#)

ここではゲームの概要説明をする

■ チームメンバー紹介

業種	名前	担当内容
PL	小松原 尚哉	
	永冢 源	
PG	内田 海	
	佐々木 遼介	
	高村 翔哉	
CG	町田 勇樹	UI
	吉田 一稀	背景、UI
	櫻井 来都	キャラクター
	石鉢 愛菜	モーション

■ ゲーム概要

タイトル	ローラースケート (仮)
ジャンル	肯定感ぶち上げランゲーム
プレイ人数	1人
ターゲット	ローラースケートが好きな人
プラットフォーム	PC
コンセプト	トリックでファンを増やして自己肯定感をブチ上げろ！
ゲームオーバー	制限時間が終了したとき。

■ 世界観イメージ

時代	現代～近未来まではいかないくらい
舞台	ネオンギラギラの商店街をイメージ
キャラ設定	10代の女の子 155cm 情緒が不安定 承認欲求は高い

ゲーム操作

作成者	小松原
作成日	
最終更新日	

[目次](#)

ここではゲームの操作方法について明記

■行う操作と対応ボタン

動作	ゲームパッド	キーボード
レーン移動	Lスティックの左右移動	左A 右D
ジャンプ	A	space
決定	A	マウス操作
キャンセル	B	マウス操作



オブジェクト

作成者	
作成日	
最終更新日	

[目次](#)

オブジェクトの動作について明記

■ 概要・意義	
---------	--

オブジェクトの種類

車 (遅)

停車している車
道路の端に駐車している想定。パーキングメーター地帯で連続ジャンプ等



車 (速)

※1

こちらに向かってくる車
車高によってトリック可能範囲を多少変えて一辺倒じゃなくしたい



低い



ランディ [2.0G]

高い

車 (乗)

※2

トリックによって上に登れる車
基本的に長い車が乗れる対象



上記は単純に乗れるが、ちょっとだけのれる軽トラもほしい



ジャンプ台くらいのイメージ

車 (避)

車 (速) とおなじでこちらに向かってくるが、ジャンプトリック不可能
レーンを動くスピントリックなら可能



※1

車の移動速度4m/s お願いします。

※2

車の移動速度は主人公の0.75倍程度になるように約5m/s お願いします。

タイトル

作成者	小松原
作成日	2024/3/4
最終更新日	2024/3/8

[目次](#)

ゲームに使うオブジェクトのリスト

■ 概要・意義	<ul style="list-style-type: none">・ランアクションに刺激を加えるために実装・こちらに向かってくる怖さや別のところに乗れる楽しさ
---------	---

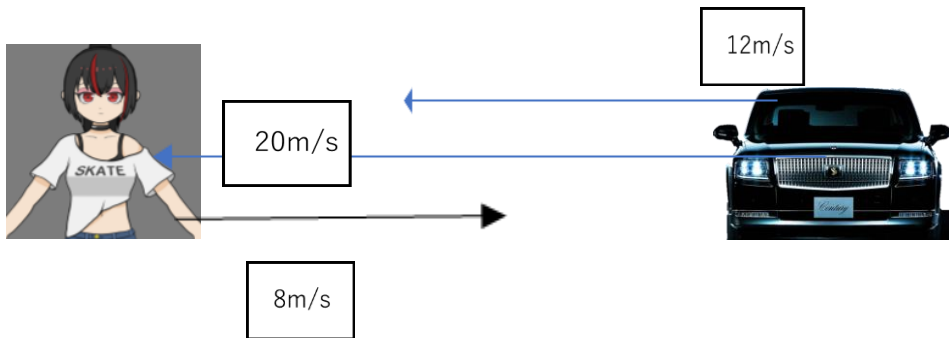
■ オブジェクトの種類

- 移動するオブジェクト
- 固定されたオブジェクト
- 乗れるオブジェクト
- Item

番号	名前	イメージ・理由	優先度
O_01	車1	車高低めの自動車	
		こちらにむかってくるドキドキ感	
O_02	車2	2tトラック	
		壁が迫ってくる感じが表現できる	
O_03	ゴミ箱	駅にあるような四角いもの	
		日常的な物+飛び越えるのかっこいい	
O_04	車3	停車している自動車	
		移動の有無の見分けで頭を使わせたい	
O_05	ネオン看板	カラオケとかの案内看板	
		ゴミ箱よりも華やかさが出る	
O_06	車4	サーフボード付き軽トラ	
		乗って伝って別のオブジェクトに繋げる	
O_07	車5	でっかいリムジン	
		車の上だと速度変化あって楽しそう	
O_08	ガードレール	袖ビームがあるやつ	
		っばい上に、高台へアクセスもできる	
O_09	電線	鳥よけがついたもの	
		この上を走れたら幅広がって楽しそう	
O_10	いいね	♡マーク 青い鳥のふぁぼから	
		集めるためにレーン移動をさせたい	
O_11			

動くオブジェクト

・ 12m毎秒で移動する。
主人公が8m毎秒で移動するので、20m毎秒で来るように見える



ファン

作成者	
作成日	
最終更新日	

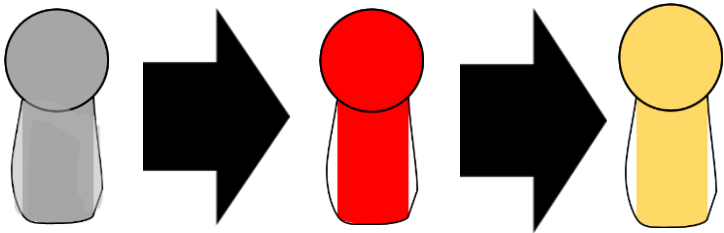
[目次](#)

シート説明

■ 概要・意義	主人公のメンタルサポートをしてくれるもの。
---------	-----------------------

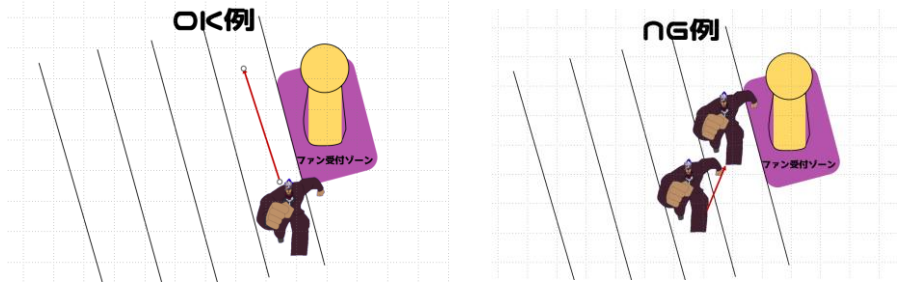
■ファンの外見

トイレとかにあるピクトグラムで表現。一般人、新規ファン、既存ファンの三種類色によって違いを表す



■外見が変わる条件

コースの外にいるファンを通過するとき、一番近いレーンにいた場合一段階アップする



途中でレーンに映っても変化はしない
受付ゾーンに0.5秒間滞在したときに変化する

■ファンから得られる自己肯定感（スコア）
スコアに明記

■ファンのテンション

自己肯定感(スコア)

作成者	小松原
作成日	2024/4/2
最終更新日	#####

[目次](#)

ゲームでのスコアについて記載

■ハート取得時のスコア +50
金のハート取得時のスコア +100

■トリック成功時のスコア +200
連続成功 ~3回目+100
連続成功 ~7回目+150
連続成功 8回目~+300

■テンションの上下におけるスコア
Cond85-100時 獲得ポイント2倍 Cond0-24時 獲得ポイント1/2倍

■ガードレールを走っているときのスコア
袖ビームのところ（端）で乗った場合トリック成功となる。
トリック点に加えて、1秒毎に+50
途中で乗った場合はトリック点は無し

■ファン獲得時のスコア +150
ファン全員獲得時 +10000

■スコア表示
アイテムは赤 ■ トリックは青 ■ ファンは黄色 ■
で加算数字を表示。出現してから2秒で消える。
表示が消える前にスコア獲得した場合は、上に表示させる

2連続	200+100
連続	200+100
トリック	200

どんどんスコアが+されていく感じ

クリアランクについて

Sランク 18000~
Aランク 10000~17999
Bランク 8000~9999
Cランク 5000~7999
Dランク ~4999

テンション

作成者	小松原
作成日	2024/4/5
最終更新日	#####

[目次](#)

ゲーム中におけるキャラのテンションについて記載

通常、ゲーム開始時を50とし、最高を100、最低を0とする。
コンディションの値 (cond値)

Cond値	表情	状態	備考
85-100	笑顔 満開	下の更に1.25倍で約1.5倍になる	100のときに エフェクトでるといいよね
51-84	笑顔 にへらあ	通常時の1.25倍の速度になる	
40-50	通常	速度8m/s	
25-39	ムスツと	通常の0.75倍の速度になる	
0-24	泣き顔	ムスツとから0.75倍で約0.5倍になる	

■テンションの上下について

プレイ中1秒毎にcond1減少する。
39以下にはならない。

トリックを成功させると10回復する。
失敗した場合は一段階下がる。
(84、50、39、24になる)

ファンとの接触時
39以下の場合、51にする。
40以上の場合+20する。

ボイス

作成者	
作成日	
最終更新日	

[目次](#)

各タイミングで流すボイスについて

■タイトル～ゲーム開始

- ・各選択肢を選んだ時、対応するボイス（二種類）をランダムに再生をする。
- ・ゲーム終了時、ボイスを鳴らしきってから終了する
- ・ステージ選択画面に移動する時とゲーム開始時はSEと一緒に音声を再生する

■ゲーム最中

- ・ジャンプボタンを押したとき、ジャンプボイスを鳴らす。
 - ・ボタンを押したタイミングが、トリック可能範囲だった場合、トリックボイスを鳴らす。
 - ・ジャンプをせず障害物に当たった場合、失敗ボイスを鳴らす。
 - ・テンションが切り替わった時にボイスを鳴らす
 - ・Cond値が0or100になった場合ボイスを鳴らす
 - ・ポーズボタンを押したとき、ポーズボイスを鳴らす
 - ・ポーズ中にもう一度ボタンを押したとき、再開ボイスを鳴らす。
 - ・制限時間が0になった時に、終了ボイスを鳴らす。
- 終了時ボイスは、タイムアップ時に鳴らす
- ・ファン受付ゾーンを走った場合、ファンボイスを鳴らす。
- ファンの現在の形態に応じて鳴らすボイスを変更する。

■リザルト画面

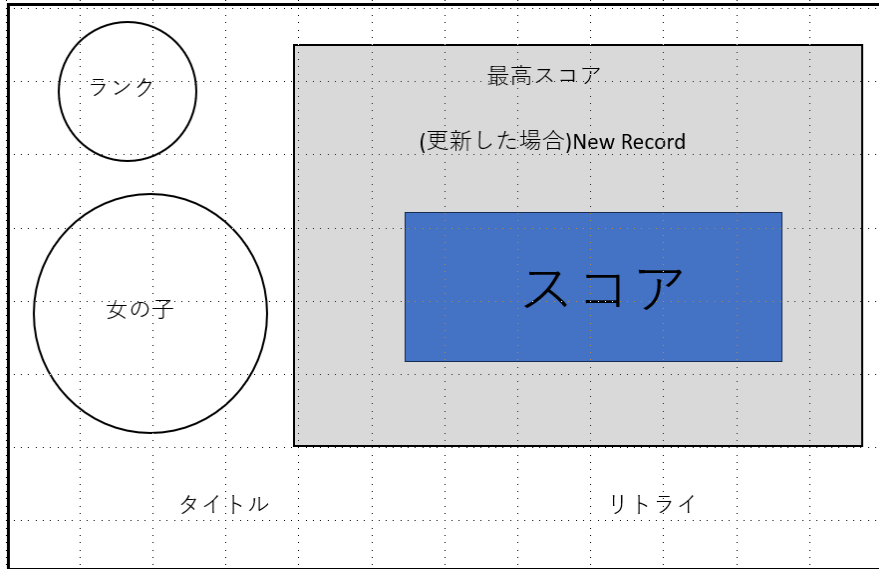
- ・終了時のスコアによってランクの音を変える

リザルト

作成者	
作成日	
最終更新日	

[目次](#)

ゲーム終了後の画面



- 終了時のスコアに応じてランクが決定
ランクによって終了時のボイスが変わります。
台詞とともにキャラも動かしたいです。
スコアをリザルト画面に反映したとき、最高スコアを記録したとき「New Record」と表示をしてほしいです。

ゲームの開始と終了

作成者	
作成日	
最終更新日	

[目次](#)

シート説明

- ・ステージに入る
↓
- ・走っているが、アイテム取得やトリックはできない
ready、GOを五秒間かけて表示をする（操作時間を1:35にする）
↓
- ・1:30走る。
↓
- ・タイムが0になった時にFINISHを表示する（終了ボイス）
↓
- ・画面真っ白にしてからリザルト画面へ
↓
- ・リザルト画面（リザルトボイス3種）
↓
- ・リトライorタイトルへ遷移

タイトル

作成者	
作成日	
最終更新日	

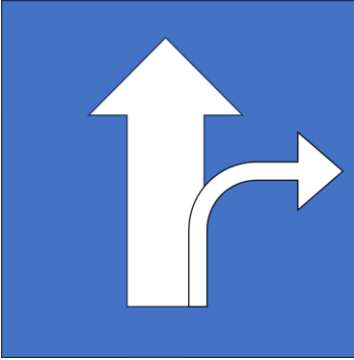
[目次](#)

シート説明

ルート分岐について

分岐ができる道を曲がってきた場合、下のような画像を薄く出す。

(5秒程度の猶予を設けたいです。)



- ・分岐地点を超えた時、即座に消して邪魔にならないようにする。