



チーム名: チーム

作品タイトル「Fruit Rhythm」



ターゲット

かわいいキャラが好きな人、アクションゲーム、音楽ゲームをやる人

プレイ人数

1人

ゲームの目的

ユニティちゃんが音楽に合わせてたくさんのフルーツを切る3Dリズムアクションゲーム
プレイヤーはタイミングよくフルーツを切り、高スコアを目指す



ゲームクリア・勝利条件

楽曲を完走しきるとクリア、ランクが表示される

ゲームオーバー条件

バウンドするフルーツにあたり、体力がなくなるとゲームオーバー



開発進捗

遊べるものは完成し、UIやエフェクトを豪華にすることを考えている
また、リズムゲームでありながら譜面の要素がないので、ゲームシステムを別物にすることを考えている(譜面に合わせてキャラクターを操作するようにするなど)

備考・注意点

マウスを使用するとプレイしやすいです

楽曲が1種類しかありません。上記の進捗にある通り、譜面の要素を加えることで楽曲を増やしていこうと考えています。

楽曲の著作権についてはルールに則っているかと思いますが、アウトだった場合にはご一報してくださると助かります。



操作説明

※足りない場合は、ご自身で操作説明のページを追加してください。

・タイトル - 遊び方 - クレジット - リザルト

マウスで項目を選択することで各シーンへ移動

・ゲーム画面

WASD : 移動

マウス移動 : カメラ操作

マウスクリック : 剣を振る

フルーツがバウンドするタイミングで剣を振ると得点



スタッフリスト欄

※足りない場合は、ご自身でページを追加してください。

①職種、②担当箇所を必須でご記入ください。

②の粒度(詳しさ)については下記の記入例をご参考にしてください。

・八木颯介

①エンジニア

②企画、全ての画面の制作、1部UIの作成、エフェクトの作成

◆どんなゲーム？



概要

ユニティちゃんが
音楽に合わせてたくさんのフルーツを切る
3Dリズムアクションゲーム

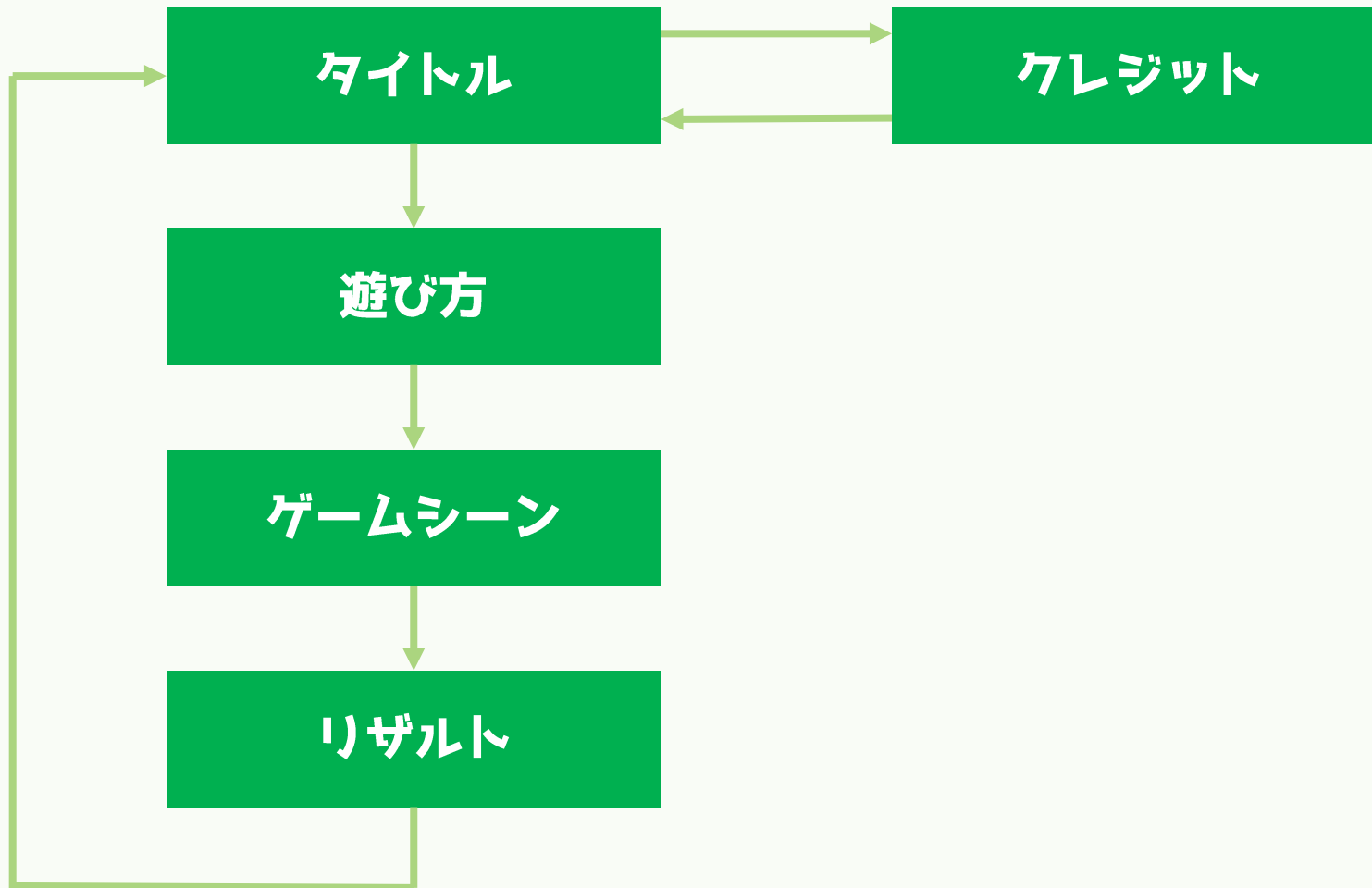
ターゲット

かわいいキャラが好きな人
アクションゲーム、音楽ゲームをやる人

楽しさ

爽快感（後述）

◆シーン遷移



◆爽快感について

音ハメ(音に動きを合わせること) → 気持ちいい

一つの動作で複数の演出 → 豪華、派手

アクションに対してリアクションが帰ってくる → 操作している感

◆爽快感について

音ハメ(音に動きを合わせること) → 気持ちいい

↓音楽に合わせてUIが動く↓



【タイトル画面】



【ゲーム画面】

◆爽快感について

一つの動作で複数の演出 → 豪華、派手



フルーツを切った時

[キャラクターアニメーション(切る),

フルーツアニメーション(切れる, 吹っ飛ぶ), 剣のエフェクト表示,
ボイス再生, 切る効果音再生, 判定表示(画面下部), スコア上昇]



被ダメージ時

[体力減少, ボイス再生, ダメージ効果音再生,

立ち絵変更, 立ち絵を赤く染める]

◆爽快感について

アクションに対してリアクションが帰ってくる → 操作している感

クリックやマウスをボタンに合わせることでリアクションがある
画面遷移にもバリエーションがある



[タイトル画面 → クレジット画面]



[クレジット画面 → タイトル画面]