



チーム名：パーティナイトドールズ製作班
作品タイトル「パーティナイトドールズ」



ターゲット

オンラインゲームを遊んでいる10代-20代

プレイ人数

6人(オンライン対戦ゲーム、3vs3の2チーム制)

ゲームの目的

60秒の間に敵チームの人をなるべく倒す。終了時に生存者が多い方の勝ち



ゲームクリア・勝利条件

敵チームより自チームの生存数を多くする。敵チームの人を倒す。

ゲームオーバー条件

ゲームオーバーはしないけれど、体力が0になったらそのバトルではもう動けず、死亡となる。自チームの死亡数が敵チームの死亡数より多いとゲームに負ける。



開発進捗

装備魔法を選び、アバターとなる人形を選び、6人マッチに参加して実際にバトルができる程度

備考・注意点

通常魔法、移動速度、体力を決定するメイン魔導書が3種類(攻撃型、防御型、速度型)
スキルとして一定時間ごとに使えるサブ魔法カードが4種類(単体攻撃、範囲攻撃、単体回復、
範囲回復)

メイン魔導書を1つ、サブ魔法カードは2つ選んでバトルに参加できる。

※BOTを実装していないため、6人いないとプレイできません



操作説明

タイトル、メニュー:マウス

バトル:キー[WASDor矢印キー-移動]

[Space-----メイン魔法使用]

[ZorX-----サブ魔法使用]



スタッフリスト欄

- ・ TZ
 - ① プランナー, エンジニア
 - ② 企画立案、進捗管理、ゲームの流れのまとめ、オンライン部分、データ入力、魔法やに人形の装備、キャラ移動、キャラアニメーション、ゲームのリザルト、タイトル画面、魔法使用時のエフェクト表示
- ・ Kaji
 - ① エンジニア
 - ② サブ魔法の実装、頭上HPバー
- ・ 23
 - ① エンジニア
 - ② メイン魔法の実装、トランジション、通常魔法弾イラスト
- ・ kiji
 - ① エンジニア
 - ② キャラセレクト操作応答の実装



スタッフリスト欄

- Shinosann

- ① 2Dデザイナー

- ② 人形3体のデザイン、魔法のアイコンや魔法陣のデザイン、メニューシーンのUIデザイン、バトル開始直前カウントの背景アイコン、サブ魔法のエフェクトや実体のデザイン

- AO

- ① 2Dデザイナー

- ② 人形2体のデザイン、バトルシーンのUIデザイン、タイトルロゴやボタンのデザイン

- ふぁなし

- ① サウンドクリエイター

- ② BGM3曲の作成

**以降のページに
企画書を追加してください**



パーティナイト ドールズ企画

パーティナイトドールズ製作チーム



概要

対象ハード:Windows

人数:6人(オンライン対戦)

ジャンル:魔法を撃って戦う2チームバトル

雰囲気:ゴシック



世界観

魔導書を持った人形たちが、人間になるために他の人形を倒す

選べる人形は5体

既製品なため、味方や敵に同じ型の人形がいる場合がある





魔法を装備

メイン魔法:
体力、速度、通常攻撃を決める。
3種類

サブ魔法:
一定時間ごとに使え、さまざまな効果を持つ。
4種類





バトル

60秒の時間制限

通常魔法を撃ちながら、ときどきサブ魔法を使い敵を倒す/自分は倒されないようにする

戦闘不能になった人形が少ない方のチームが勝利



楽しさ、なぜ作るか

コロナ禍で、製作メンバー同士でも対面で会えずコミュニケーションがしづらい状況の中、テストプレイをしつつ交流を深めるため

コロナ禍で友人と遊ぶときはApexかAmongUs,最近はPokemonUniteなどオンラインゲームをDiscordでやっていて、オンラインゲームに需要を感じた

ゴシックな世界観に浸れるゲーム