

チーム名: オセリス 作品タイトル「オセリス」



多一份哟卜

パズルゲームをこれまでプレイしたことの有無に関わらず10代~20代くらいの集まってゲームをプレイする人。

プレイ人数

2人

ゲームの目的

駒をひっくり返して相手よりも高いスコアを入手する。



ゲームクリア。殿剛豪傑

〜ゲーム終了条件〜 8×8のマスが1面全部が埋まった時 〜勝利条件〜 自分のスコアが相手のスコアより高い。

ゲームオーバー条件

~敗北条件~ 自分のスコアが相手のスコアより低い。



問題道题

メインのゲームが動き、遊べる

備營。證意点

- ・エフェクト等の演出が一部未実装
- 一番最後に埋まる行の上部にて駒が重なるバグが発生することがある
- ・シナリオ画面にて、一部文字の表示が難しい漢字になっている。
- ・□で発動できるスキルは1回の試合で1度のみ発動できる。
- △と×で発動できるスキルは自分のターンにどちらか1回のみ発動できる。



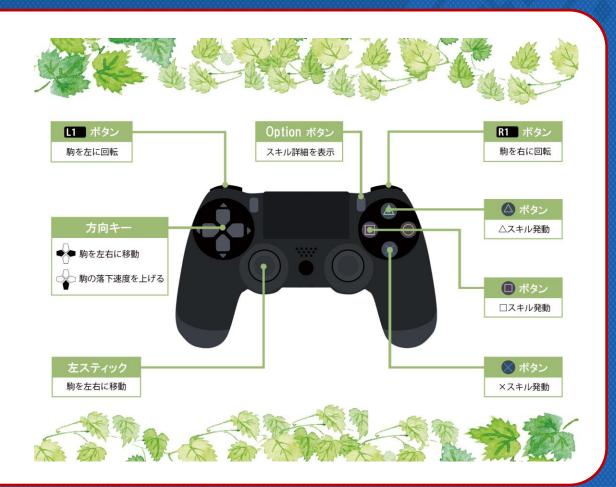
※足りない場合は、ご自身で操作説明のページを追加してください。

コントローラー操作

方向キー(左):左移動 方向キー(右):右移動 方向キー(下):下移動

L1ボタン:左に回転 R1ボタン:右に回転

□ボタン:必殺技スキル △ボタン:通常スキル2 ※ボタン:通常スキル1





※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。

キーボード操作

1P:

A - 左

S-下

D - 右

E-キャラクター決定/右回転

Q-キャラクターキャンセル/左回転

N - スキルウィンドウ開閉

2P:

J - 左

K - 下

L - 右

O - キャラクター決定 / 右回転

U - キャラクターキャンセル / 左回転

M - スキルウィンドウ開閉

共通:

(自分のターンに)

C-必殺技スキル

X - 通常スキル2

Z-通常スキル1

SPACE - 決定 (リザルトシーンやシナリオシーンの移動もSpace)



スタッフリスト猫

※足りない場合は、ご自身でページを追加してください。

- 櫃割貴大
- (1)プランナー
- 石田智紀
- ①プランナー
- 猪股克己
- ①プランナー
- 渡部怜
- ①シナリオライター
- 酒巻大樹①プログラマー
- ・ヨウエンチン①プログラマー
- 岸本拓也
- ①2Dデザイナー
- 水野志宣
- ①2Dデザイナー ②UIデザイン
- 寺田麗
- ①2D/3Dデザイナー

- (2)企画作成、レベルデザイン、進行管理
- ②発注書作成、デバック
- (2)SE BGM
- ②シナリオ作成
- (2)メインゲームの挙動、スキル効果実装
- ②シナリオ画面実装
- (2)キャラクターデザイン
- ②メインゲームUIデザイン、背景デザイン、 駒デザイン、駒モデル

以降のページに 企画書を追加してください

オセリス

基本情報

ジャンル

プレイ人数

プラットフォーム:任天堂Switch

開発環境

ターゲット

コンセプト

:落ちものパズル

:2人(1人プレイモード有)

: Unity

:家で過ごす時間の増えた人

:消えない落ちものパズル

コンセプト

消えない落ちものパズル

落ち物パズルゲームは、基本的に上から落ちてく来たものを下に溜めない様、同じ色等で揃えることで消して対戦又は、自分のスコアを伸ばす面白さに繋がっていましたが、オセリスでは上から落ちてきたものを利用することで対戦を成り立たせ、今までの落ちものパズルよりも緊張感を持った、最後まで勝負の分からない新しい面白さを感じてもらえるゲームです。

ゲーム概要

■自分の駒で相手の駒を挟む!

相手の駒を挟むことで自分の駒を増やしていき相手の駒より自分の駒の多いプレイヤーの勝利!

■落ちてくるのに消えない新感覚!

駒が消えない為、終盤になればなるほど高くなって操作する時間が減り、適度な緊 感で新らしい操作感を得られる!

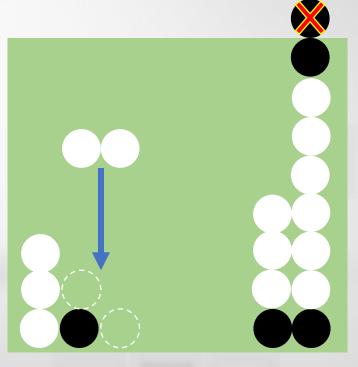
■自分の駒を相手が操作することも!

落ちてくる駒はランダムな為相手の駒を操作することもある!

ゲームルール

- ■場の大きさは8×8の64マスになります。
- ■上から落ちてくる駒は**2つ**ずつでその組み合わせはランダムになります。
- ■段差のある場所で横に置いた時、浮かぶ方は下まで落ちる。
- ■上に一つ飛び出した場合、上に飛び出した部分は消えて場に 表示されている分はそのまま表示される。
- ■プレイヤーは交互に上から落ちてくる駒を操作する。
- ■一番上から一番下までの落下想定時間は15秒。
- ■ゲーム終了条件 場全体に駒が埋まる。
- ■勝利条件

画面が埋まった時に画面に残っている駒の数が相手プレイヤーよりも多い。



画面イメージ この盤はプレイした後のイメージになります。



画面イメージ

場の駒の割合の表示

場の駒の数に応じて変動して、一目でどちら の方が優勢か分かるようになっている。

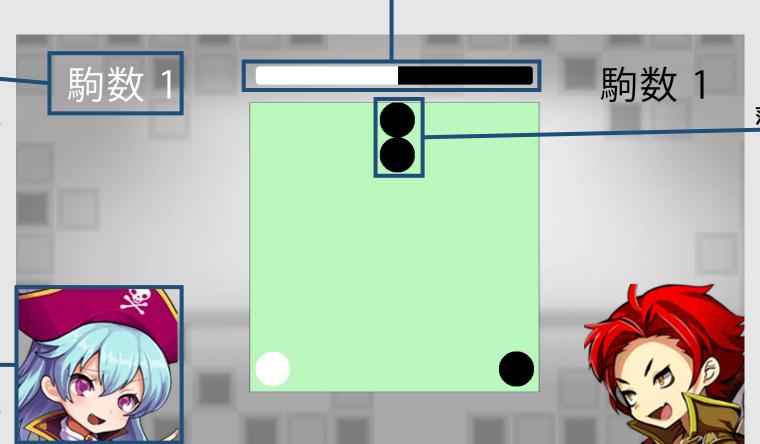
現在の自分の駒の数・

今現在場に存在する自分の駒 できる。

の数を数字で確認することが

プレイヤーの選択した キャラクター

自分の選択した顔アイコンを表示 して顔アイコンの右下か左下に、 スキルを表示する。



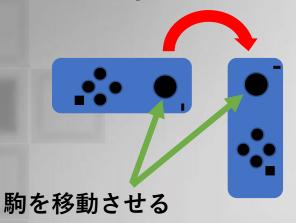
落下してくる駒 (操作するもの)

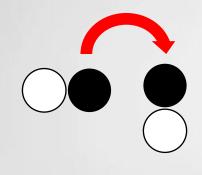
プレイヤーが基本的に 操作する駒、回転させて より多くの駒をひっくり 返す。

操作方法

Switchならではの操作と、通常のボタン操作の2パターンから好きな操作方法を選べる!

■Joy-Conを回して駒を回転させる。

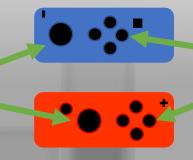




Joy-Conなら「HD振動」によりひっくり返した感覚や回転させた感覚を体感してより自分が回転させている感覚をプレイヤーに与えることができるため、プレイヤーに没入感を与えることができると考えています。

■Joy-Conのボタンを押して駒を回転させる。

駒を移動させる



駒を回転させる。

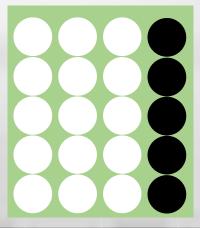
自分の駒で相手の駒を挟む!

■オセロのように自分の駒で相手の駒を挟み自分の駒を増す!



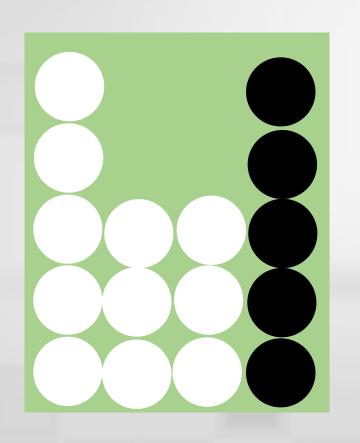
■最終的に自分の駒の多いプレイヤーの勝利

白の方が多いため白プレイヤーの勝利



落ちてくるのに消えない新感覚

■上に積みあがることでより緊張感が増します!

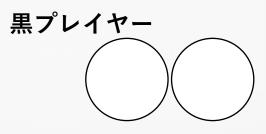


操作できるスペースが狭いため必然的に 考える時間も短くなる! ギリギリじゃないのにミスをすることも出てくる!

自分の駒を相手が操作することも!

■相手の駒を動かすことも!





相手の駒が来た時妨害をするのか、挟みやすいように配 置するのかは自分次第!

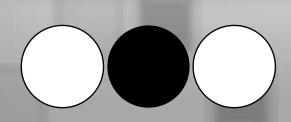
キャラクターの要素!

■キャラクターのスキルを使いより戦略的なプレイ感に!

スキルイメージ:指定の枚数ひっくり返した時発動、相手の駒1つを自分の駒に変える。

キャラクターによってスキルの内容は変わりますが、ひっくり返した時に発動できるようにすることで、ひっくり返した時の盛り上がりに繋がり、スキルを狙って配置する為の選択肢が増えます。また、プレイヤーの行動に対する報酬にもなるのでより気持ちの良いゲーム体験になります。

■ソロプレイでは各キャラクターのエピソードも見られる!



キャラクター毎のシナリオを楽しみながらCPUと対戦をすることのできる ソロプレイモードを実装します。

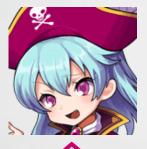
キャラクターのスキル内容とかけ合わせて作り、よりキャラクターに愛着がわくようなものになります。

駒について

■キャラクターによって異なる駒!

















白や黒のオセロの駒ではなく、それぞれの キャラクターモチーフの駒でプレイする。

■なんにでもなれるワイルド駒



ワイルド駒はおいた後にポップアップで ルーレットの演出が入り次の3つの中から ランダムで選択される。

- ・自分プレイヤーの駒になる
- ・相手プレイヤーの駒になる
- ・駒が無くなる

セールスポイント

■Joy-Conを使った新しい操作感!

- ■自分の駒で相手の駒を挟み自分の駒を増やす!
- ■キャラクターのスキルや特別な駒を使うことで 最後まで分からない勝敗!

使用した素材のURL

- からの無料の背景写真 ja.pngtree.com
- http://yurudora.com/tkool/