



名前を入力してね！

加藤 圭

スタート！

終了

チーム名：Q-Reの浅漬け
作品タイトル「ナリキリモート」



ターゲット

自宅待機をしている学生・職場の同僚

プレイ人数

2人以上

ゲームの目的

- ・遠くにいる友人同士でも、距離を感じずに遊ぶこと
- ・社内のアイスブレイク



ゲームクリア・勝利条件

特になし

ゲームオーバー条件

特になし



開発進捗

ゲーム自体は完成、今後は追加要素や改善を予定
出題者表示のアニメーションを製作中

備考・注意点

- ・本ゲームは、ビデオチャットツールを併用して遊ぶゲームです。



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。

タイトル画面

- ・名前入力後、スタートボタンをクリックでロビー画面へ遷移

ロビー画面

- ・部屋がある場合
 - ・「入る」ボタンを押して入室
- ・部屋がない場合
 - ・「部屋作成」ボタンから人数を指定して部屋を作成

待機画面

- ・準備ができたら準備完了ボタンを押す

ゲーム画面

- ・出題者
 - ・表示されたお題と指示を見て演技
- ・解答者
 - ・演技を見て、3択の画像またはボタンをクリックで選択

最終リザルト画面

- ・左下の矢印ボタンで待機画面へ戻る



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。

・加藤 圭

- ①プログラマー、デザイナー
- ②リーダー、ゲーム画面全般(出題者回答者の画像表示、選択肢のランダム、問題の通信部分)
UIデザイン(縛り表示、階級表示文字部分)、デザイン調整

・岩下大雅

- ①プログラマー
- ②ターンシステムの実装、出題者のランダム化の実装、最終リザルトの演出実装、演技条件のランダム化の実装、スケジュール管理、動画制作

・守山大夢

- ①デザイナー、プランナー
- ②企画書制作、UIデザインコンセプトの立案と決定、ゲーム背景の作成、画面デザインプロトタイプの実成、ボタン作成、コンセプト配色の立案、タイトルロゴ作成、キャラクター作成、デザインの全体管理

萩生田耀

- ①デザイナー
- ②ボタン・テキストボックスの作成



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。

・永井瑛真

①プログラマー

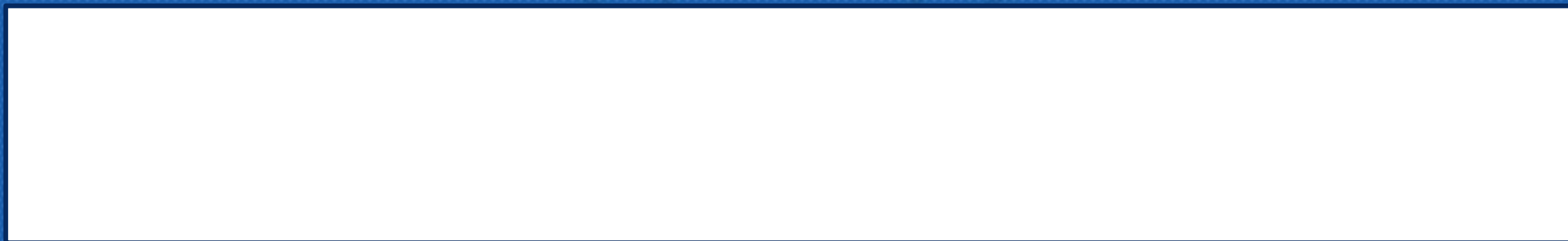
②タイトル、ロビーシステムの実装、待機画面の参加者アイコンシステムの実装、待機画面の準備完了システム実装

・服部陸

①プログラマー、デザイナー

②参加人数に応じたループの実装、各問題の集計実装、最終結果パネル・待機画面に戻るボタンの実装、一部UIデザインの作成と実装

**以降のページに
企画書を追加してください**





コンセプト) タイトル:ナリキリモート		作成者 : 守山大夢・加藤圭	作成日 : 2021/10/13
プロダクトアイデア (ペネフィットを実現するアイデア)		画面イメージ	プレイ風景イメージ
ゲーム概要 (誰が、どこで、[]して(手段)、[]する(目的)):			
2人以上のプレイヤーが、野菜や果物などのモノマネして、モノマネしているものを当ててもらう。		出題者側	
ゲームの流れ/操作(手順)			
・プレイヤーは問題の出題者(一人)と回答者(多数)に分かれる。(順番で出題者と回答者が変わる) ・出題者にモノマネをしてもらう「もの」(野菜や果物など)が表示される ・回答者たちはモノマネを聞いたり・見たりした後、出てきた選択肢の中から出題者がモノマネをしている「もの」を選ぶ。 ・制限時間になると、出題者が演じていた「もの」の答えと、正解した人数が表示される。 ・人数分ターンを重ねたら終了 ・最後に、全員の正解率に応じて、階級が表示される。		回答者側	
機能・モード :		その他特徴 (～なので、～できる) / 箇条書きで記述	
離れている人と遊べるように、通信機能		・問題が身近にある「もの」や見たこと、聞いたことがある「もの」なので、ほとんどの人が回答と出題で楽しめる。 ・ゲーム性がクイズとモノマネなので、初見の人でもわかりやすい。	
プラットフォーム :		PC(ビデオチャットツールと併用)	
カテゴリ (何であるかがわかる最小限の名詞)		【オンライン・モノマネ・クイズ・ゲーム】	
ペネフィット (得られるよい事、～できる)		補足メモ	
プレイヤーが得られる感情/体験(面白さ,楽しさ)		・問題が身近にある「もの」や見たこと、聞いたことがある「もの」なので、ほとんどの人が回答と出題で楽しめる。 ・ゲーム性がクイズとモノマネなので、初見の人でもわかりやすい。 ・無理難題が出たときにプレイしてる仲間と答え合わせで盛り上がれる。 ・ビデオチャットツールと併用。	
プレイを見ている人、一緒にプレイする人が得られる感情/体験		不足メモ	
自分の中の「もの」のイメージを相手にモノマネで伝える。		・問題が身近にある「もの」や見たこと、聞いたことがある「もの」なので、ほとんどの人が回答と出題で楽しめる。 ・ゲーム性がクイズとモノマネなので、初見の人でもわかりやすい。 ・無理難題が出たときにプレイしてる仲間と答え合わせで盛り上がれる。 ・ビデオチャットツールと併用。	
プレイを見ている人、一緒にプレイする人が得られる感情/体験		・問題が身近にある「もの」や見たこと、聞いたことがある「もの」なので、ほとんどの人が回答と出題で楽しめる。 ・ゲーム性がクイズとモノマネなので、初見の人でもわかりやすい。 ・無理難題が出たときにプレイしてる仲間と答え合わせで盛り上がれる。 ・ビデオチャットツールと併用。	
他人のモノマネを見ることができる。			
役に立つ事、得られる実利			
1か所に集まらなくても、オンラインでボードゲームをすることができる			
ターゲット (得られるペネフィットから想像する)			
家族や気心の知れた友人同士			