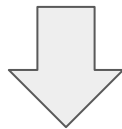




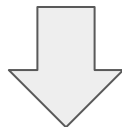
ジャンル	: 3Dアクション
プレイ人数	: 1~4人
プラットフォーム	: Windows11
入力装置	: XboxX360コントローラー
画面サイズ	: 1280×720
開発環境	: Visual Studio, DirectX, C++, GitHub

# テーマ解釈

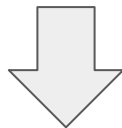
まわる



転がす



雪だるまづくり



ゆきだま

# コンセプト・ターゲット・セールスポイント

- **コンセプト**

短い時間で楽しめる  
友達とも遊べる

- **ターゲット**

皆でゲームを遊びたい人

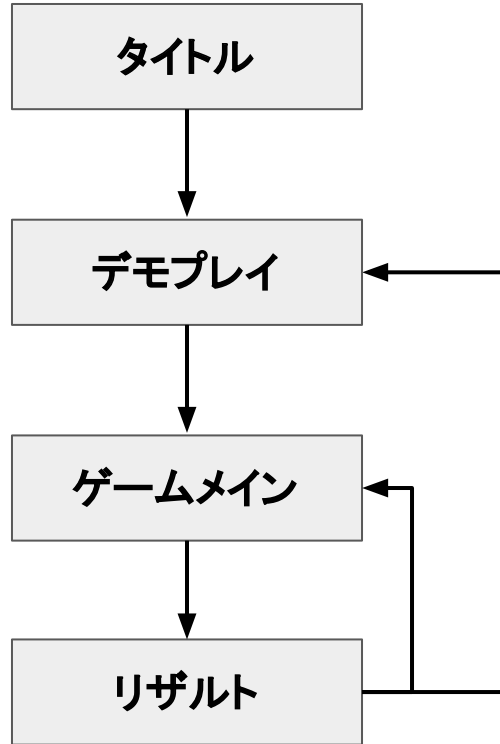
- **セールスポイント**

ユキでアツくなれる

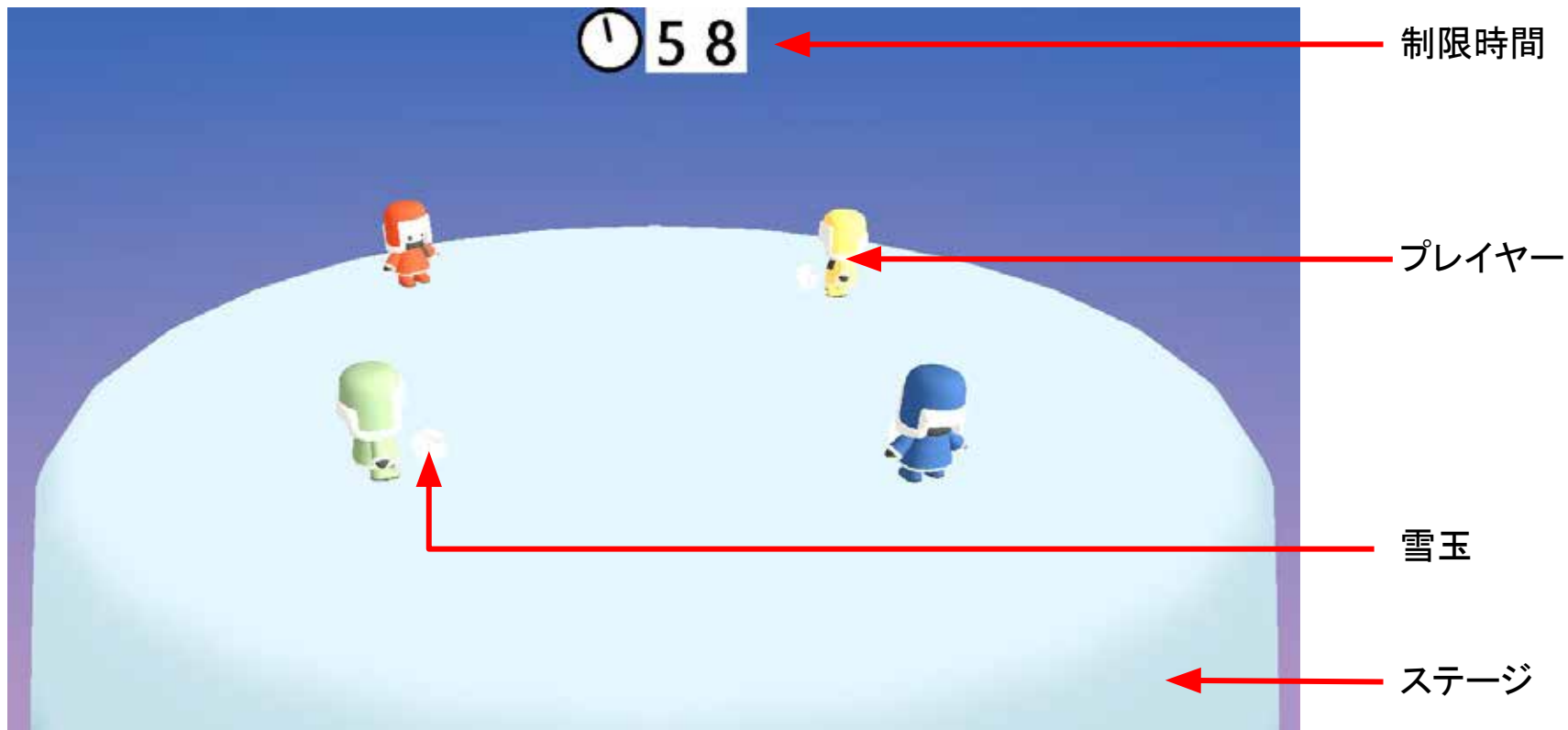
# ゲーム概要

- **ゲーム内容**  
雪玉をぶつけてライバルを落とす対戦ゲーム
- **勝利条件**  
自分以外がステージから落ちる
- **引き分け条件**  
制限時間内に二人以上ステージにいる
- **敗北条件**  
自分がステージから落ちる

# 画面遷移図



# メイン画面



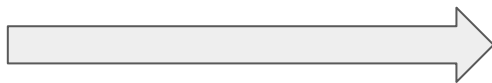
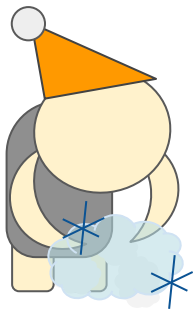
# 操作方法



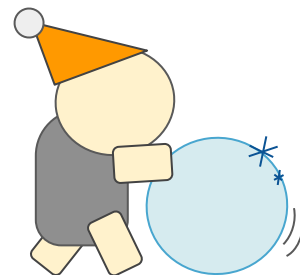
	タイトル／リザルト	ゲームメイン	デモプレイ
Lスティック	選択肢の移動	プレイヤーの移動	プレイヤーの移動
Bボタン	選択決定	雪集め	雪集め／参加
Aボタン		雪玉ころがし	雪玉ころがし
STARTボタン			準備OK

# 遊び方について

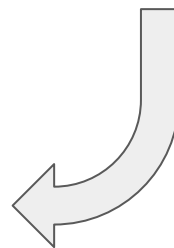
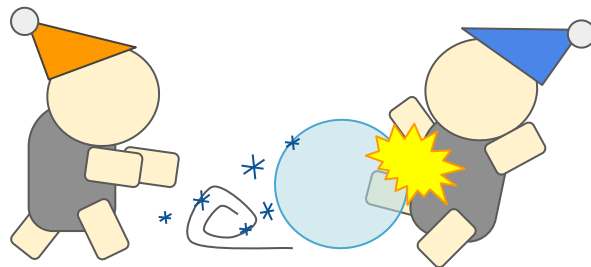
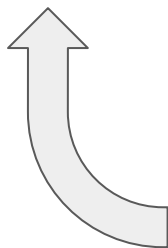
1. 雪玉を持っていない状態でBボタンを連打して雪集めをし、雪玉を作る。



2. 作った雪玉を移動して大きくする。



3. 雪玉を相手に直接、もしくは雪玉ころがしてぶつけて突き飛ばす。

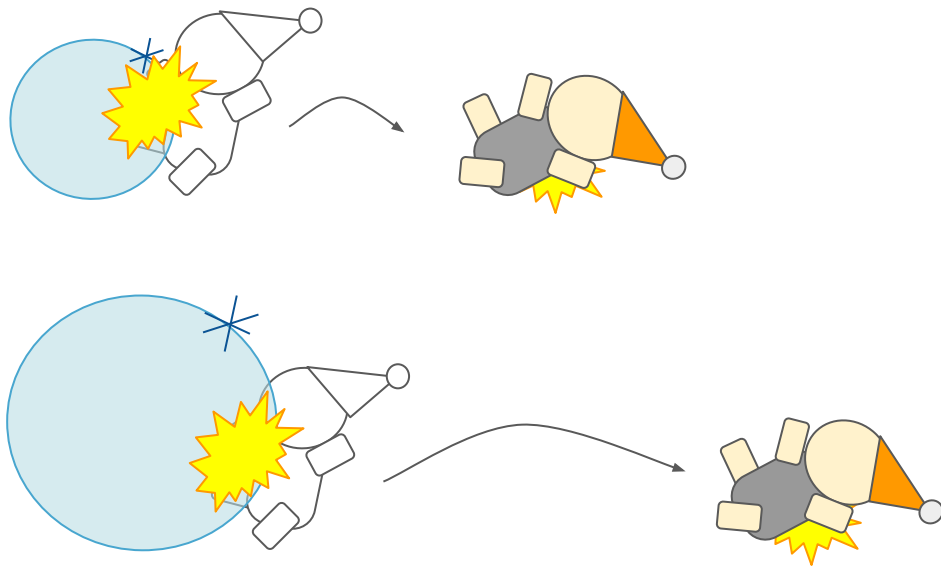




# プレイヤーについて

## ● 雪玉衝突時

一定距離突き飛ばされ、こける。  
起き上がるまで一定時間操作が出来なくなる。  
雪玉の大きさによって飛距離が変わる。



# プレイヤーについて

- ・プレイヤーごとに服の色が四色ある。



# 雪玉について

- **雪玉で出来ること**

移動することで大きく出来る。

ライバルにぶつけることで突き飛ばせる。

- **大きさの制限**

雪玉の大きさには上限がある。

上限に達すると雪玉の周りにエフェクトが表示される。

# 雪玉について

## ●雪玉がぶつかったとき

- ・雪玉を転がしているプレイヤーにぶつかった場合  
両方の雪玉が崩れる。
- ・雪玉同士がぶつかった場合  
小さい方は崩れ、大きい方はすこし小さくなる。  
大きさに差が少なければどちらも崩れる。
- ・プレイヤーが転がしている雪玉同士がぶつかった場合  
両方の雪玉が崩れる。

# 参加者が満たなかった場合について

- **デモプレイ時**

4人まで参加人数が埋まらなかった場合、COMを含めて4人になるまで追加する。

途中参加者がいた場合、COMの操作ができるようになる。

- **ゲームメイン時**

4人まで参加人数が埋まらなかった場合、COMを含めて4人になるまで追加する。

# 制限時間について

- **制限時間**

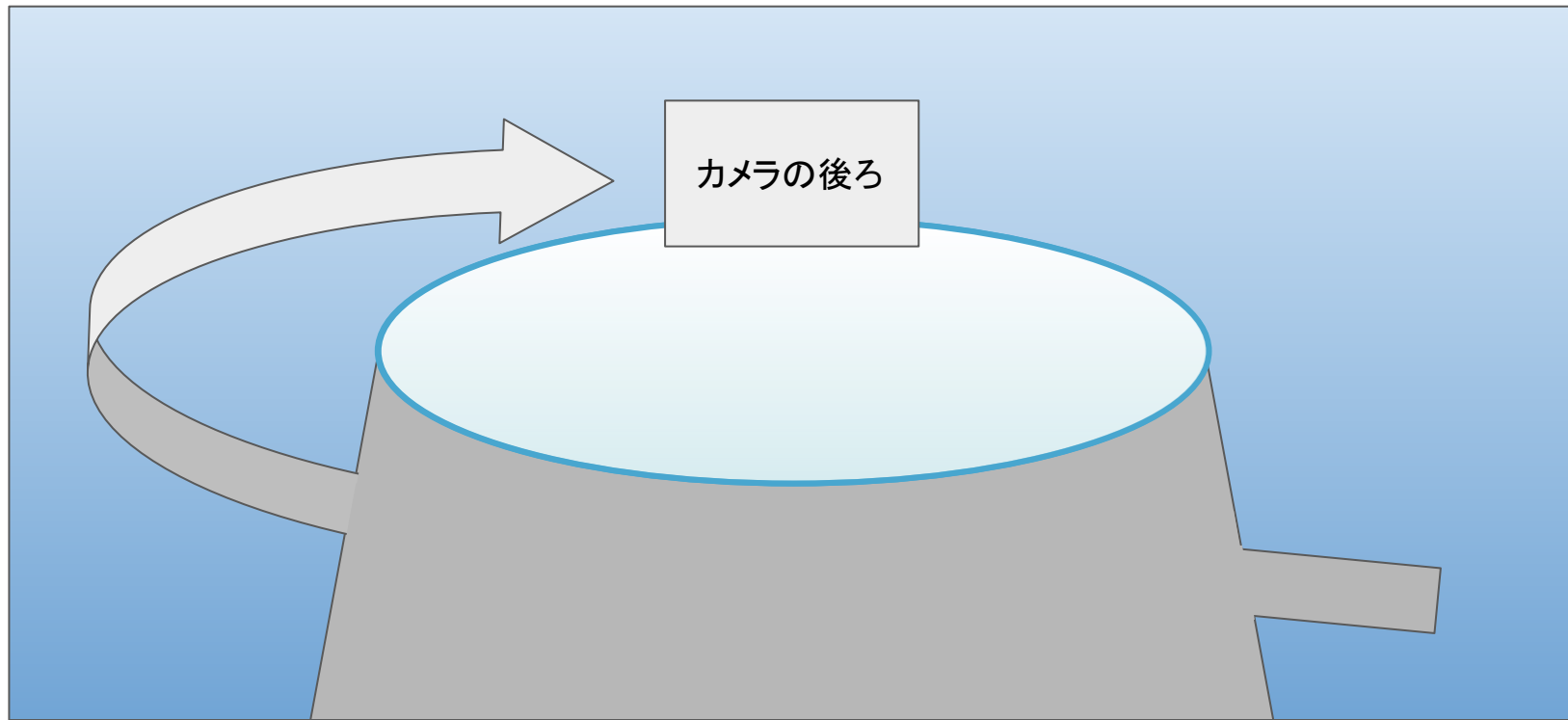
60秒間で対戦が終了する。

対戦終了時、生き残っているプレイヤーを引き分けとする。



# ゲーム開始時の演出について

カメラがステージを一周しながら下から上に移動する。  
カメラが定位置まで移動したらゲームが始まる。  
STARTボタンでスキップができる。



# タイトル画面イメージ



はじめる

おわる



# デモプレイ画面イメージ



# リザルト画面イメージ

