

むきよ

企画、監督: のぎ(さふかる)

[「むきよ」の企画案.pptx](#) 企画書

対応人数/ソロ

ゲームエンジン/Unity

対応プラットフォーム/pc

ジャンル/アクションRPG/雰囲気ゲー/ホラー

参考作品/レイージマンション

想定プレイ時間/不明

紫で書かれているものは後で皆で名前を変えるもの。

xxxx年x月x日 最新の精神科は患者の精神世界を旅し心の闇を吸い取り治療する技術を得た。
新人医師Aはとある青年のBを治療することになる。

1人の人間の精神世界を探索し、治療する話。
目的は青年Bの精神病を治すことである。

医療難易度は患者の性格から測られる。
この世界の医療には四段階の難易度が設けられており小・中・上・特上とある

青年の態度や精神年齢から小と思われ担当になったが実は特上の難易度なのである。

制作時間

1～2年完成予定

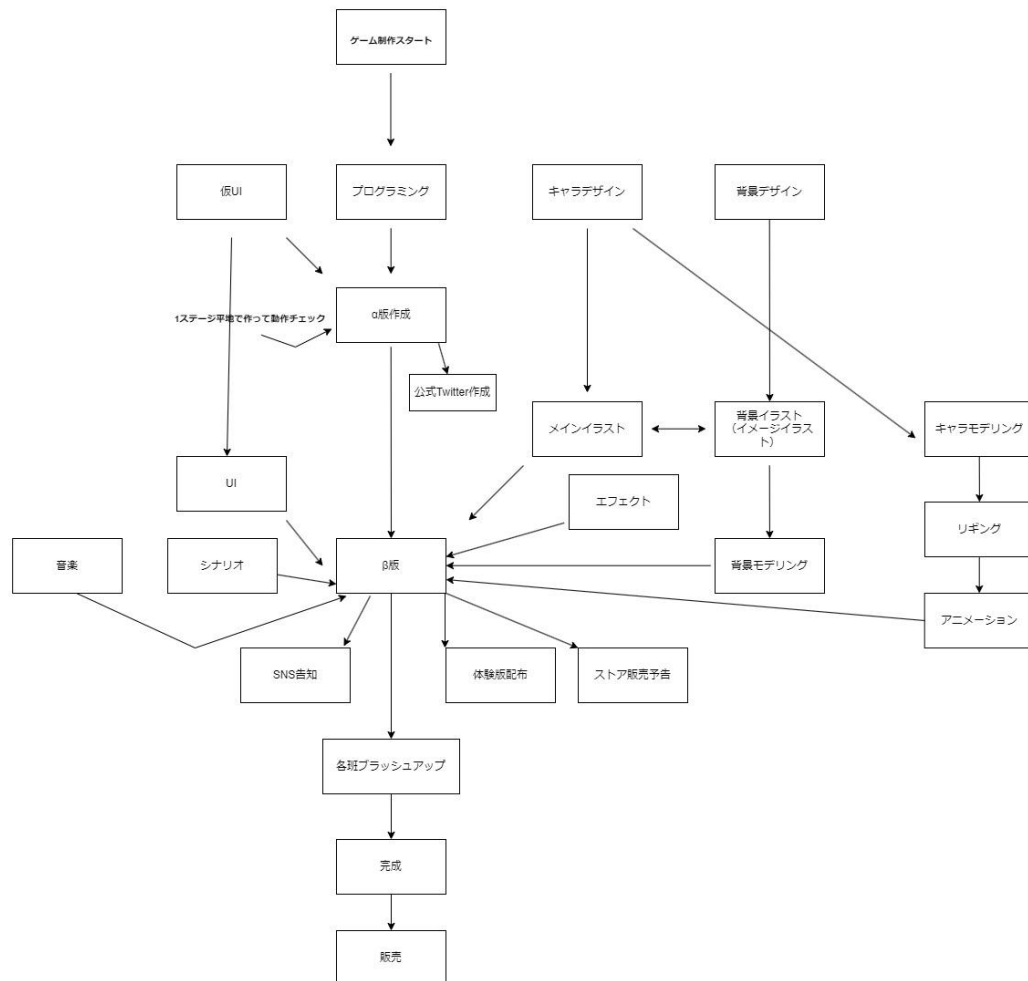
一年半頃にはβ版完成したい

制作に関して

まだまだ未完成の企画なので、ああしたらこうしたらといった意見は都度都度募集中です。
雑談のところでどんどん議論しましょう！

皆で仲良く楽しく完成させたいです！

制作フローチャート



募集要項

- ・in率が高い人
(週に一度は浮上でき、定期的にタスクをこなせる方、進捗報告をできる方)
- ・リテイク回数が多くなっても耐えられる方(言い方は優しく言います)
- ・クオリティアップに協力してくれる方
- ・一緒に企画を良くしようと協力していただける方

募集メンバー

同じ方が複数項目立候補して頂いても構いません

補助として参加も可能

補助はクレジットには名前載せますが、メイン人数にはカウントしません(イラスト除く)

※補助とは練習や技術アップでメインでできるほどの実力はないが手伝いたい方

足りない役割はややできるメンバーに補っていただく可能性がございます

レベルデザイナー@1

ゲームの難易度など見て頂ける方

α版完成として今いっつつつつちばん募集しています

どうかお願いします！！！！！！

プログラマーリーダー @1

プログラマーたちを取りまとめてくれる人。

プログラマーの納期、工数などを監督に伝えてくれたり、プログラマー達のクオリティチェックをする役割。そこそこプログラム技術があると尚嬉しい。

(Unityに触れられる人)

プログラマー @2~5

ゲームシステムなど全て (Unityに触れられる人)

UI @1~2

喉から腕どころか身体が出るぐらい欲しいです

シナリオライター@1~2(いなければのぎが担当)

イメージにあったストーリーを構造していただける方

マップギミック開発@1~

こういうギミックにしたいなーとイメージできる方

2D

2Dリーダー@1

2D班の工数、納期を考えてくれる方
またクオリティチェックも担当する

・メインイラストレーター@1～3

希望絵柄 可愛い絵柄で少し闇があるような絵を描いて頂ける方
また、オジサンやロボ、青年を描いてほしいです。

少女だけでも可能です。詳しくは[デザイナー](#)へにて

参考↓







小红书

小红书号: 4231587934

メインイラストレーターの補助@2
塗り、線画などを手伝って頂ける方

キャラデザイン@2～5
絵が描けなくてもイメージを思い浮かべられる方、イラストが多少描ける方

マップデザイン@1
マップ構造をデザインできる方

背景イラスト@1～2
イメージにあった背景を描ける方

背景デザイン@1～5
こういうイメージにしたいを思いついて頂ける方

3D(のぎも携わる)
キャラモデリング@2～3

背景モデリング@2～3

リギング@1
リギング手伝って頂ける方募集

アニメーション@3～6

エフェクター@1～3
エフェクトやってくれる方

UI@1～2
やってくれる方

できれば↓

デバッカー@1～2
バグ発券機

募集に当たって

「RALS」というチームにて各企画分けて制作しているので制作してくれる方には「RALS」に所属してもらおう形になります。

チーム内の仕事の掛け持ち可能です。

 RALS

ゲーム性(プログラマーさん用かな)

ゲームシステム

基本3D 立ち絵を会話の度に表示させる方式 立ち絵は2D
マリオオデッセイ、ルイージマンションを組み合わせたようなゲームシステム

ストーリーはアンリアルライフのようにストーリーを進めるごとに徐々にストーリーが解明していく感じにしたい。

TPS視点

α版について

平面のステージ(板ポリ)でモデルはフリー素材、ポリゴンも基本ポリミティブで作成してください(足りないのがあれば作ります)

実装してほしいこと

- ・メインステージでの基本動作のみ
- シナリオに進むところなどはまだ要らない

β版について

- ・全て(テクスチャ、絵、3D、シナリオ等すべて)

精神世界に行く方法

患者と精神科医をベットに寝かせて頭にヘルメットのような機械を被せ精神世界に放り込む。(SAOみたいな感じ)

治療に失敗すると発狂して精神が崩壊してしまうので医者は慎重に治療をしなくてはならない。

精神患者の難易度:小・中・上・特上

上、特上にしか悪霊は出ないので主人公にはトンカチしか渡されなかったという設定

ゲーム自体の難易度 ノーマル固定。

プログラマーが作れそうなら敵のHPと与えられるダメージを増加させたハードを作ってもいいかも。

・このゲームのHPはSAN値という記載です。
0になると発狂してゲームオーバーです。
大、中、小のHPでキャラの立ち絵を変更させます。

・モンハンのお守りみたいにステータス上がるアクセサリーを数値ランダム、能力付与で渡してもいい。(御札という名前にしました)

レベリング制

Aの能力は経験値で上がっていく。
レベル上限は無限。

レベルアップで攻撃力、SAN値上限UP。

ステータスプログラム関係

計算面倒だと思うので攻撃力とSAN値と防御力で管理しましょう。

攻撃力は武器+基礎攻撃力×なんぼかで結構数字出てるように見えるようにするのが爽快感あっていいんじゃないかと思います。
この辺は爽快感重視でおまかせします。

SAN値はレベルアップで二乗していく感じで管理すればいいんじゃないでしょうか
ここもおまかせします

防御力に関しては本当に分からないのでおまかせします。防具や服は実装予定なしです。
御札で上がったるようにしたらいいんじゃないかな。

御札

・攻撃力・防御力・SAN値がランダムで付与される また属性付与、属性耐性など有利な効果が付与される。

属性について

- ・氷属性: 足が遅くなる
- ・水: 水濡れ状態にする(雷属性の付与で感電ダメージ)
- ・炎: 火傷状態になり持続ダメージ。水属性の付与で解除
- ・雷: 相手の行動が0.5秒ほどときどきフリーズする効果

AIロボによる武器、アイテム強化、及びロボの能力開放

最初はトンカチが最強の状態に渡される

とある理由により全てのアイテムが初期状態、紛失、破損へ

主人公

- ・トンカチがぼろぼろになる(オーブ小しか壊せなくなる)
- ・ボロボロの剣を拾う

武器はAIロボにより強化できる(どっちかという進化)

AIロボット

- ・心玉、闇玉、闇モヤ、心もやの場所を特定する能力
- ・マッピング能力
- ・高いところに主人公を運ぶ能力(主人公を持ち上げてジャンプする)
- ・重いものを押せる能力
- ・保温シールド、冷却シールドを半径に纏う能力
- ・明るくなる機能(ポケモンで言うフラッシュのようなもの)
- ・闇物質を変換し、強化素材として使うことができる能力
- ・もやを吸引する能力

のうちの

- ・もや、玉の場所特定が半径1M以内ないと検知されなくなる
(強化で距離を伸ばしていけて、最終強化で距離無限になる)

- ・マッピング能力の低下

最初はマップに入った時点でどんなマップか分かっていたが、道を一度通らないとわからなくなる
(強化で分かっていく範囲は伸びる。最終は全マップ把握能力を手に入れる)

- ・高いところに主人公を運ぶ能力(あるエリアのボスのオーブからじゃないと強化できない)

- ・重いものを押せる能力(上記同様)

- ・明るくなる機能(最初は暗闇を少し照らせる程度。どんどん強化で距離が伸びる)

- ・もやを吸引する能力(濃いもやが消せなくなる)

唯一無事なのが物質変換して素材として扱うことができる能力のみ

プレイヤーは主人公の強化、AIロボの強化を同時にやらなくてはならない！
やりこみ要素にしたい

強化素材について

・心玉

患者が生きてきた人生で楽しいと感じたときにできるオーブ。
壊すと幸せの粉がドロップ。壊しすぎると患者の精神が崩壊してBADエンド、ゲームオーバーになる。小・中・大がある。

闇玉

患者が不幸な気持ちになったときに実るオーブ。
壊すと強化素材になる闇の粉が手に入る。同じく小・中・大がある。

心もや

楽しい気持ちになったときに実る。範囲内に入るとSAN値回復。吸い込むとハッピーな液体をドロップ。これも心玉と同じでBADエンドなどの分岐になる。

闇もや

もやの中を通るとダメージ。AIロボに吸わせると闇の液体をドロップ。

高濃度もや

触れると即死する。吸い込みで闇の液体を三個ドロップ。

悪霊

敵キャラ。強く不幸になると形成される。倒すと闇の粉、闇の液体、御札を確立でドロップ。

悪霊ボス

闇のオーブをドロップ

各マップ固有のアイテム
武器への属性付与に使用

幸せの粉

強化素材 闇の粉3つで一つ生成

闇の粉

幸せの粉の元。

闇の液体

強化素材。

幸せの液体

強化素材。AIロボから闇の液体×3つで変換できる。

闇のオーブ

一つで幸せなオーブに変換可能。ボスからしかドロップしない。

幸せのオーブ

強化素材

UIイメージ



アイテム一覧: 考え中

ステータス一覧: 考え中

その他UI: 考え中

ステージ

ステージは年齢ごとに分かれており、一番下が幼少期、上にいくにつれて現在になっていく

最初にガチのチュートリアルで小の患者の世界に入ってもいいかも。

青年Bのステージ及びゲーム内容

幼少期ゾーン

木々が生い茂っており、道も綺麗に整えられている。

途中から道が崩壊し、落とされる。

その際に画面いっぱいの叫び声(テキスト)や泣き声が聞こえる。(車の衝突音と共に)

↓

Aは落ちた衝撃で一瞬意識を失う

落ちた衝撃で掃除機は使えなくなる。トンカチは1番弱い状態に。

↓

AIも機能の9割を損傷。

半径5m以内の心玉と闇玉、闇もやを見つける機能、5m以内を照らす能力しかなくなる。

↓

幼少期後期ゾーンは真っ暗なところが多い。

明るいところも程々にある。

闇もやを吸えないのでダメージを受けながら進むしかない。

高濃度闇もやに当たれば死ぬ。

↓

小学生ゾーン

過去描写、機能により進めるギミック。中ボス。

↓

中学生ゾーン

過去描写入れる。機能ないと進めないギミック。中ボス。

↓

高校生ゾーン

上記と同じ。AIの発言がバグり始める。マップがどんどん怖くなっていく。中ボス。

↓

大学生ゾーン

上記と同じ。さらにAIがバグる。マップが怖くなる。中ボス。

↓

現在ゾーン

AIの発言が完全によく分からなくなる。マップがホラーになる。ラスボスがいる。

行動によって分岐エンド発生。

ラスボス時に闇玉を壊した数、心玉を壊した数で分岐エンド。

END集

・SAN値全ロスによる発狂END(ゲームオーバー)

・心玉を一個でも壊したり、闇玉を一定数破壊しなかったことによる完治はしないけどちょっとよくなりました！ありがとう！END

↑大体のプレイヤーはここに行き着くはず

・心玉全ロスによる患者ばく病みEND

・心玉、心もや破壊なしで患者完治ハッピーエンド

シナリオ

Bの過去について

- ・幼少期4歳までは親に愛され幸せに生きていた。
突然両親が5歳のときに事故で亡くなる。あまり仲のよくない親戚に引き取られる。
- ・小学校の時にいじめに合う。親戚から毎日厳しい躰をされる。
- ・中学校の教師(女)に性被害に合う。親戚からご飯代として一日千円だけ与えられ放置されるように。
- ・高校のときにクラスの不良にばしらされたりする。家にあまり帰らなくなり、当時付き合っていた大学生の彼女の家に入り浸る。そのうち学校に行かなくなる。
- ・大学生で出会った彼女と結婚の約束をするが、実はばしらせた中心人物の彼女だったためドッキリでしたと言われる
- ・大人になって全てに絶望し自殺しようとしたり眠れなくなる。

ゲーム上シナリオ

・まだ

デザイナーへ

2Dに関して

・メインイラストレーターへ

主人公に関しては可愛くて暗めのイラストを描ける人が欲しい(企画書参照)
オジサン、青年はカッコよく(企画書参照)
ロボは企画書のような感じで。

分業可能

- A、主人公の少女
- B、オジサン、青年
- C、ロボ

塗りだけは合わせて欲しいので一人が担当してください。
それか色合いを合わせられる方をお願いします。

- ・主人公
- ・AIロボ
- ・患者の青年
- ・熟練医師

キャラ立ち絵

保存形式はpngで透過してください

メインキャラの表情差分お願いします

普通/笑顔/苦しみ/怒り/悲しみ

後々修正できるように、レイヤー管理をした上でファイルを捨てないようにお願いします。

パッケージイラスト

保存形式はpng、jpg

イラスト内容は主人公、ロボ、青年が入っていれば何でもいいです。おまかせします。

ラフを3案ほど出して頂き作業の方をお願いします。

※監督クオリティチェックに関して

- ・レイヤー分け
- ・クオリティ
- ・画像形式など

ご確認します。

キャラデザイン班へ

- ・主人公
- ・AIロボ
- ・患者の青年
- ・熟練医師

のキャラデザインを考えて頂きたいです。

決めること

- ・名前
 - ・性格
 - ・好きなこと、得意なこと、苦手なこと
 - ・見た目
- など

※チェックについて

監督から都度都度指示入ります
ご了承ください

背景班

背景メインイラストレーターへ

世界観にあった風景をお願いします
カットインがある場合のみ背景を必要とするのでゲーム内容(シナリオ)によっては必要なくなる場合があるかもしれません。

背景チェックはプロの背景イラストレーターに行って頂きます。
OKが出るまでやり直させて頂きます。

ゲームイメージにあったデザインをお願いします。
背景デザインとマップデザインは別物です

背景デザイン

イメージを大体で描ける人、またはイメージを考えられる人

監督指示都度入れます

マップデザイン

どこにギミックを置くかなど考えていただきます。

監督指示入ります

3D班へ

モデリング

【使用ソフト】maya、Blenderなどfbx形式で出せるもの

ポリゴン数をなるべくローポリに
キャラはあまり気にしなくてもいいが、過剰なポリ割りはやめてください。

キャラの場合スキニング、場合によってはフェイシャルもお願いします(なのでフェイシャルいじれるポリ割りにお願いします)

オブジェクトはノーマルマップなどを駆使してポリゴン数を極力少なくしてください。

リガーへ

(maya使える人とblender使用者でアニメーターに渡すデータが分かります。
FBXはボーン情報は保持できますがセットアップが保持できないのでアニメーターにどちらかのソフトしか使えない人がいる場合ボーンでアニメーションさせることになるのかも)

セットアップをお願いします
仕事の際に私から指示があるかもしれません(本職リガーです)

アニメーション

maya使用者とblender使用者で分かります
アニメーションを繋いでみて違和感がなくなるまで修正いただきます

アニメーションに関して

監督が専門ではないので専門の方にクオリティチェックお願いするかもしれません

形式 mb形式だと有難いです。blenderだと私はあまり力になれません。

最終的にはfbxにして納品をお願いします

監督・クオリティ班チェック項目

- ・ポリゴン数
- ・クオリティ
- ・世界観にあっているか
- ・違和感がないか

シナリオ班

監督好みのストーリーをお願いします
鬱形badエンドが好きですが、今回のゲームにはハッピーエンドもあるのでそれに合わせてお願いします。

各班の人へ

それぞれの名前に良い案があれば随時募集中
まじでダサイと思うのでよろしくお願いします。

収益化について

2000～3000円にしてsteamにて販売
(販売にかかるお金などは監督である私が払います)

各人々の仕事量に応じて分配します！

最後に

まだまだ決めきれてない部分があるので一緒に考えていけたら嬉しいです
そういう意味で意欲のある方を募集してます！声をかけてください！