

HERMES

ヘルメス

Shirataki / しらたき

通塾歴：3年



プログラマー担当

Indigo / いんできご

通塾歴：1年



プログラマー担当

Meimei / めいめい

秋葉原教室のメンター



モデレーター担当（代理）

制作期間：2022年7月上旬～2023年2月下旬

チーム名：マスクまんじゅう


Wonder Make Fes
ワンダーメイクフェス8

ゲームのストーリーの紹介



車にぶつかりそうになって...

こどもから大人まで楽しめる
ホラー系脱出ゲームを作りたい!

気が付いたら宙に浮く
島にいた!!!
このままでは餓死して
しまう...

飛行機を操作して
脱出できるが...鍵
がかかっている!

謎を解いて鍵の暗唱
番号を入手しよう!

脱出成功!
(ゲームクリア!)

いつでも遊べるように
スマホに対応させたい!

ゲームの内容の紹介



※まだ制作の途中ですが、できているところまで紹介！
こだわりポイントは敵（仮）とサウンド、フォント以外は全て手作り！

ゲームの企画書の紹介

どんな間取りで
どこにクイズや
ギミックを作るか？

UIのデザインやインベ
ントリの構成、アイテムの
種類などはどうするか？

タイトル Unity (インベントリの処理)

制作をする順番

- アイテムを取得したらインベントリの情報を更新する
- インベントリを表示したら取得しているアイテムのスプライトと数を表示する
- アイテムスロットを押したらアイテムの詳細画面が更新される
- アイテムを使用するボタンを押したらインベントリの情報を更新する
- アイテムを捨てるボタンを押したらインベントリの情報を更新するしてアイテムを生成する

タイトル Unity (プレイヤーの動作)

制作をする順番

- Mixamoからプレイヤーのモーション(待機/走る/ジャンプ/攻撃)をUnityに入れて
- Animator Controllerの作成
- 攻撃ボタン、拾うボタンのUIパーツの設置
- 攻撃ボタンを押したら
- 拾うボタンを押したら
- 攻撃のモーション敵に触れたら敵の
- 敵の体力が0以下でドロップする
- 拾うモーションアイテムに触れたら

タイトル Unity (てきの動作)

制作をする順番

制作をする順番	実装が完了した日
1	プレイヤーが敵の一定範囲内に入ったら敵が追いかけてくる
2	プレイヤーが敵の一定距離内に入ったら敵が攻撃のモーションを再生する(攻撃中は追いかけてこない)
3	プレイヤーが敵の攻撃を受けたらプレイヤーの体力を減らしてHPバーを更新する
4	敵がプレイヤーを見失ったらその場で立ち止まる
5	プレイヤーの体力が0以下になったとき
6	L死亡モーションを再生する
7	L残機数を減らしてゼロになったらゲームオーバー画面に移す
8	L残機数の残りがあれば初期位置でリスポーンする
9	プレイヤーが敵の一定範囲内から出たら元の位置に戻る
10	プレイヤーの体力が0以下になったら死亡モーションを再生して初期位置に戻る

どんな機能が必要でどの
順番でつくるか？

プレイヤーや敵の
挙動はどうするか？

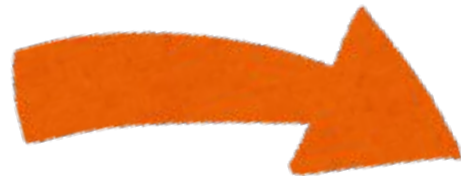
キャラクターの紹介

モデラーが作りやすいように体のラインがわかるようにした

キャラクターをデザインして...



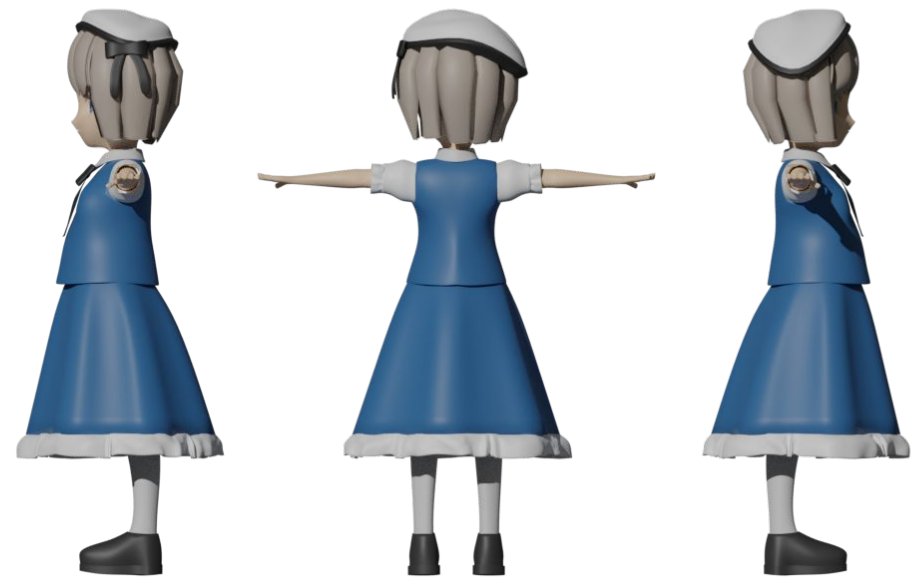
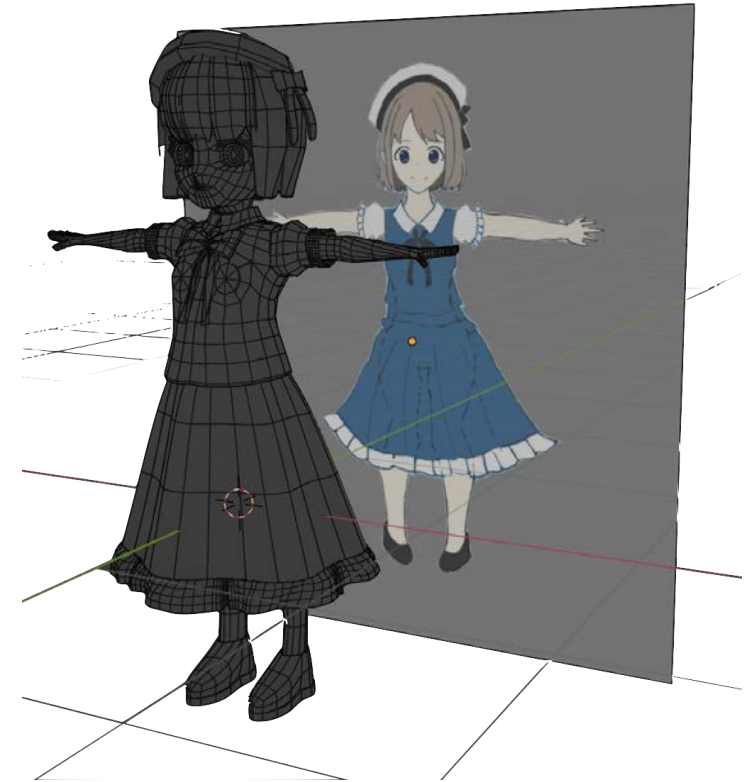
作：Shirataki



これを下絵にモデラーが作ったのがこちら!!!



作：Meimei



演出の紹介

演出の効果をつける前

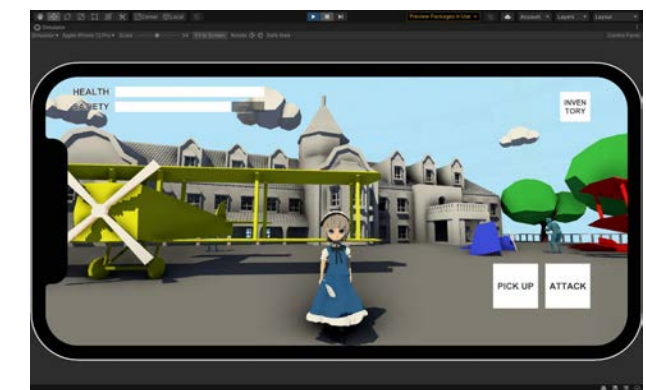


四隅を暗くする



背景をぼかす

演出の効果をつけた後



明暗をつける

トゥーンシェーダー と PostProcessing の組み合わせ

作品をつくってみて - Shirataki -

大変だったこと

- ・主人公や敵が攻撃中に他のモーションに切り替わらないようにしたり、移動したりしないようにするステータス管理を行うこと

楽しかったこと

- ・チームメンバーと相談しながらキャラクターのデザインや、データの保存機能、インベントリを実装して本格的なゲームを作れたこと



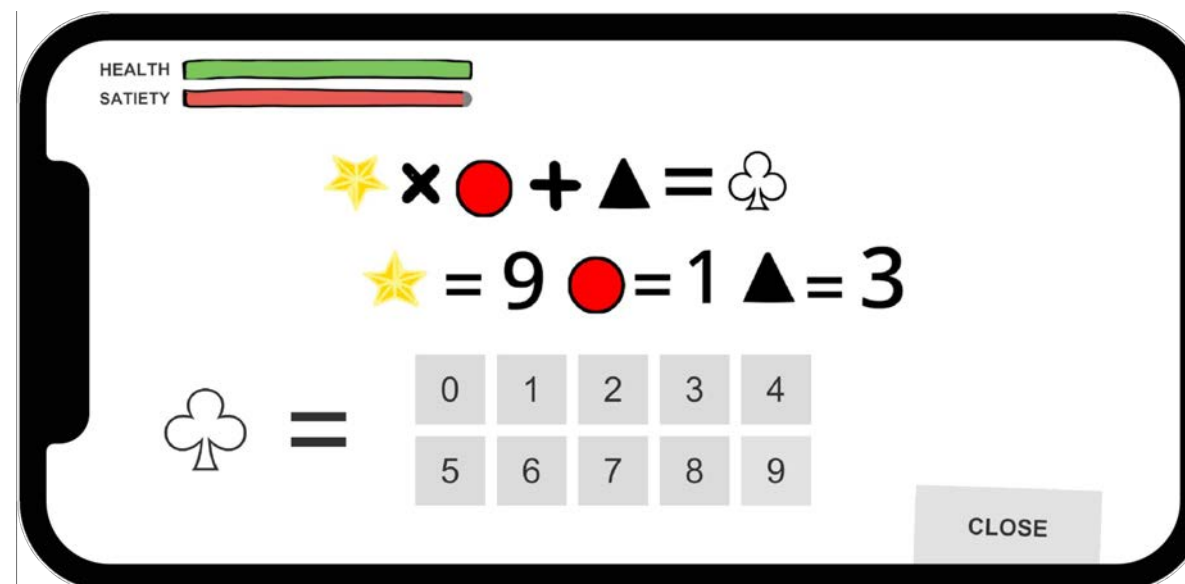
作品をつくってみて - Indigo -

大変だったこと

- ・ Unityでギミックのアニメーションを作って操作すること

楽しかったこと

- ・ チームメンバーとアイデアを出し合って計画書やクイズを作ったり、画像や3D素材、ストーリーなど完全オリジナルのゲーム制作に取り組んだこと



答えを間違えると
HPが減ります...

ご清聴ありがとうございました

