

ゲームが未完なため、  
デザイン・一部内容、差し替え予定

# FilmWorker

過去を編集して未来を攻略する  
リプレイ編集アクションゲーム

学部3年 下房地 勇人

# 概要

ジャンル：

アクション × リプレイ編集パズル

コンセプト：

- ・ 自分の行動を録画
- ・ 録画を編集
- ・ 過去の自分と協力して進む

特徴：

編集そのものがゲーム体験になる

# 着想

着想元：

- ・ リプレイを駆使したゲームを作りたい
- ・ 昔の映画フィルム
- ・ 映写機
- ・ 動画編集ソフト
- ・ レミングスの間接操作

オリジナリティ：

- ・ UI操作 = フィルム操作
- ・ 編集画面
- ・ リプレイを考えた遊び

# ゲームサイクル

プレイ



編集（カット・倍速・ループ）



ゴーストと協力して再挑戦(停止)



失敗してもさらに編集して再挑戦

# ステージ設計

- ・リプレイを使う前提でステージを構成
- ・1人では突破できない配置を意識
- ・ゴーストの行動が意味を持つ設計
- ・説明が不要なステージの順番

具体例：

- ・スイッチを押し続ける必要がある扉
- ・足場役になるゴーストの配置
- ・タイミングを合わせるギミック

# 技術的工夫

技術面の工夫：

- ・ Unity Input Systemによる入力抽象化
- ・ InputProviderによる入力差し替え設計
- ・ 入ログ方式のリプレイ実装
- ・ Json保存によるリプレイ管理
- ・ Rigidbodyを使わない決定論寄り設計

改変  
予定

# 苦労した点・工夫

難しかった点：

- ・ UIとゲーム時間の完全同期
- ・ 編集操作を直感的にする設計
- ・ 「見た目だけ」にしないこと

工夫：

- ・ 操作感の調整を繰り返した
- ・ 演出とロジックを分離しすぎない設計

改変  
予定

# 今後の拡張予定

今後の拡張案：

- ・新しい編集アクションの追加
- ・ステージギミックの多様化

改変  
予定



# まとめ

## まとめ

- ・編集とプレイを融合した新しい体験
- ・UI・世界観・システムを一体設計
- ・企画・設計・実装を一貫して制作

改変  
予定