

【タイトル】

May be Grimm

【ジャンル】

アドベンチャー/3D アクションシューティング

【コンセプト】

グリム童話の世界を追体験するアクションゲーム

【あらすじ】

童話好きな女子高生、途語 明(ヨコト メイ)は、自室の片隅で見つけた本に誘われ、気がつけば童話の世界に迷い込んでいた。馴染みある話とその登場人物たちとの出会い。よく見知った世界の困難を乗り越えていく中、少しずつある違和感をいただき始める。現実に変えるため、童話の世界にきた理由を探るため、世界を読み解いていく。

【開発期間】

2023 年 4 月から 7 月まで(約 3 ヶ月)

【動作環境】

OS: Windows11 (Windows10/Mac で動作確認をしていません)

Unity: 2022.3.61f1

【操作方法】

・アドベンチャーパート

左クリックでテキストを進めます。

右クリックでテキストとテキストウィンドウを非表示にできます。イラストを鑑賞するときに使用してください。

・3D アクションシューティングパート

左のコントロールキーで通常弾を発射できます。

左のシフトキーでチャージ弾を発射できます。

左右の十字キーで移動できます。

上下の十字キーで上昇(ジャンプ)、下降ができます。

【ルール】

主人公の弾を敵に当て、敵の HP を 0 にすれば勝ちになります。制限時間が 0 になると主人公の負けです。制限時間は敵の弾に当たるか、時間経過で減っていきます。

敵の弾は弱い弾、強い弾があります。弱い弾はプレイヤーの通常弾を当てると破壊できます。強い弾はプレイヤーのチャージ弾を当てると破壊できます。

敵の弾を破壊すると、たまに経験値がドロップします。経験値をとると主人公のレベルがアップします。主人公のレベルがアップすると通常弾、チャージ弾の威力があがります。

【プレイ時間】

約 30 分

【詳細】

シナリオ担当、サウンド担当、デザイン担当、プログラム担当の 4 人で開発しました。私は主にプログラムの実装と Unity を使った全ての工程(それぞれのシーンとその UI、主人公の移動やアニメーション、ボスのギミック実装など)を担当しました。

【アピール】

このゲームは、大学の講義で半期の間、4 人で開発しました。当初は Unity の開発経験やプログラミング能力はほとんどありませんでしたが、C#や Unity の基礎を学びながら開発していました。また、提案された機能をすぐに実装して、メンバーからフィードバックをもらい、改善していくことを意識して開発していました。例えば、「リンゴの攻撃」、「生クリームの攻撃」、「羽根の攻撃」の実装について、リンゴなら放物線を描いて飛んでくる、生クリームなら被弾したときにプレイヤーの移動速度が低下する、羽根ならプレイヤーをロックオンして飛んでくるようにするなど、自分でアイデアを提案、実装して、メンバーからフィードバックをもらい、改善していきました。その結果、最後の試遊会による投票で 10 チーム中 2 位になることができました。

【使用したアセット】

Fantasy SkyBox FREE

説明: ボス戦の背景に使用しました。

URL:

Mixamo

説明: 主人公のアニメーションに使用しました。

URL:

Outdoor Ground Textures

説明: ボス戦の地面のテクスチャに使用しました。

URL:

SpaceSkies FREE

説明: ボス戦の背景に使用しました。

URL:

Vroid Studio

説明: 主人公のモデルに使用しました。

URL: <https://vroid.com/studio>

【参考にしたサイト】

ノベルゲームの雛形@みにに氏

説明: アドベンチャーパートで使用しました。

URL: https://note.com/frabbit_mbp/n/nee57093c1704