

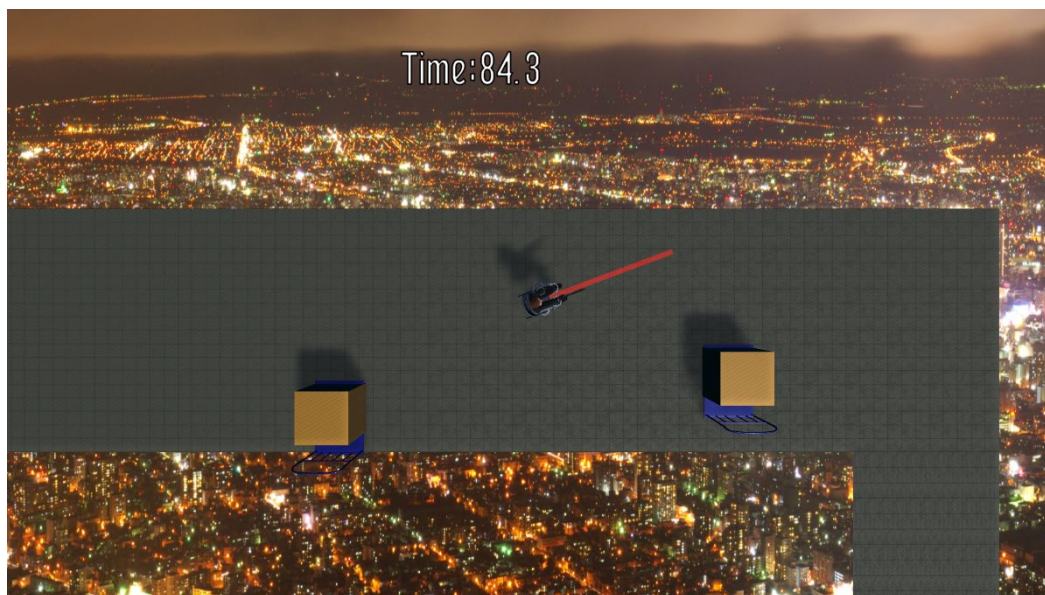


ゼロゼロチェア外伝スリーデー

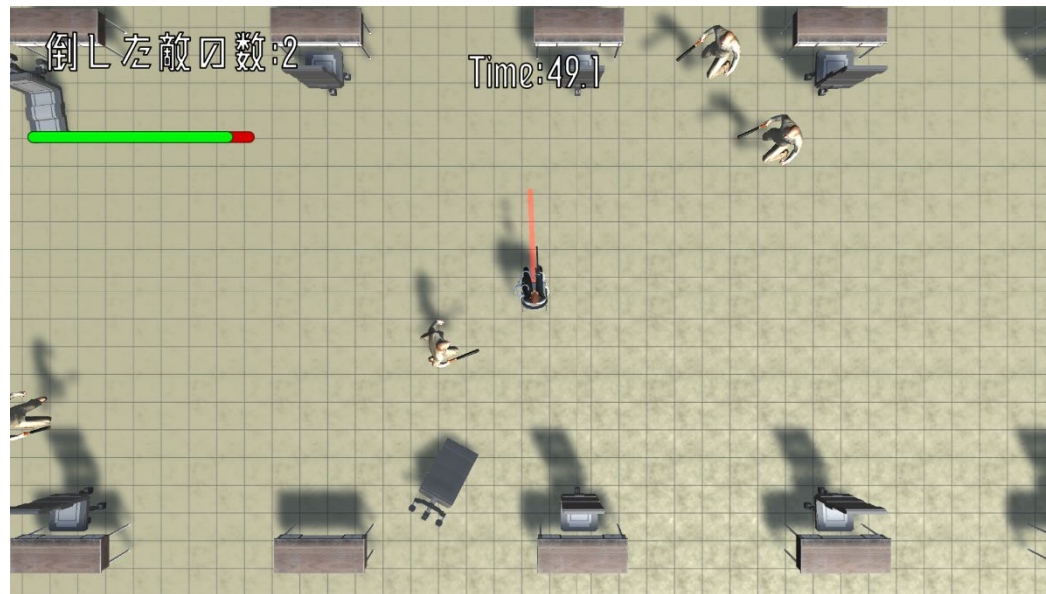
早稲田文理専門学校 ゲームクリエイター学科

横田 大希

ゲーム内容



このゲームは、見下ろし型の 3D 視点でマウスを使ってプレイヤーを操作し、各ステージを攻略していく作品です。



プレイヤーは常にマウスの位置に向いており、射撃攻撃を行うことで前方に攻撃します。同時に、攻撃の反動でプレイヤーは向いている方向とは反対の方向に移動します。各ステージには異なるクリア条件やゲームオーバー条件が設定されています。

●ジャンル

見下ろし型 3D シューティング

●制作意図

開発当初は FPS ゲームを制作していましたが、面白さと独自性を追求する中で、射撃の反動を利用して移動するというコンセプトを考案しました。コンセプトが決まった後も、最初は敵を倒すことに焦点を当ててゲームを制作していました。その後多くの方にプレイしていただき、フィードバックを受けたことで、各ステージに異なる特徴を持たせることにしました。

●制作環境

Unity 2022.3.10f1 C#

●制作時期、制作時間

2024 年 7 月～12 月 約 300 時間

●実行環境

Windows11