

3Dゲームの作品案

制作に至った経緯

今回は、ゲームとしての面白さはもちろん、技術的なこともアピールできるような作品というのを前提に案を考えました。

私自身3Dゲームを制作するのは初めてで、いまひとつ見通しが立たないこともあり、アニメーションやモデルの制作などに時間を割いてしまうアクションゲームではなく、比較的モデルの作りやすいアクションパズルゲームを選択しました。

素材関係に時間を割かない分、技術を伸ばして企業にアピールできるような作品を作ります。

ゲームタイトル

ψ

読み方：サイ

ゲームジャンル

アクションパズル

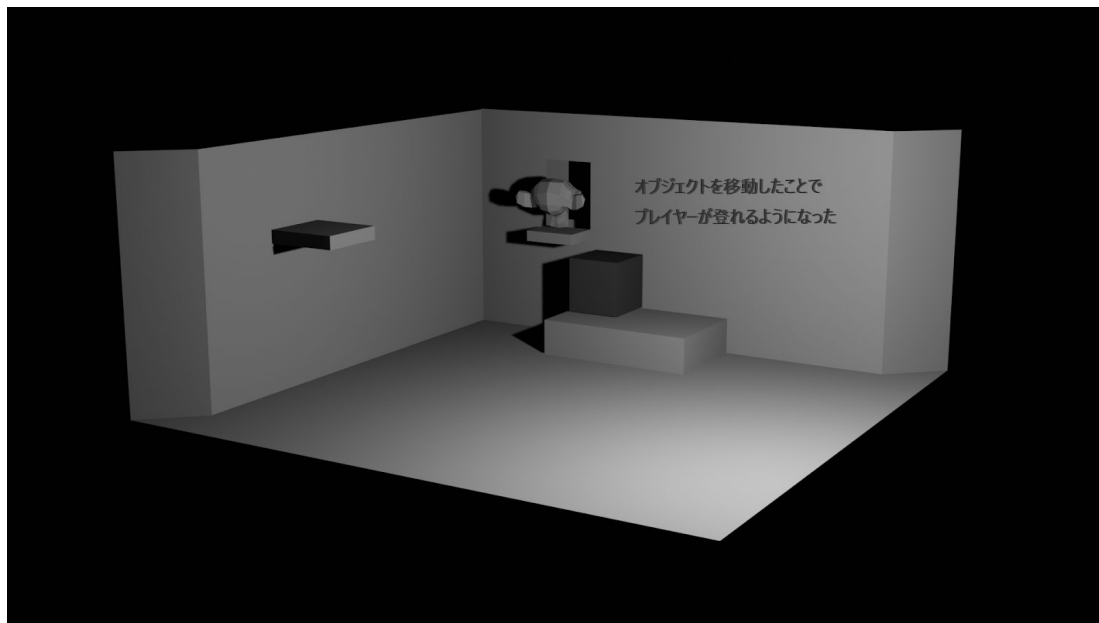
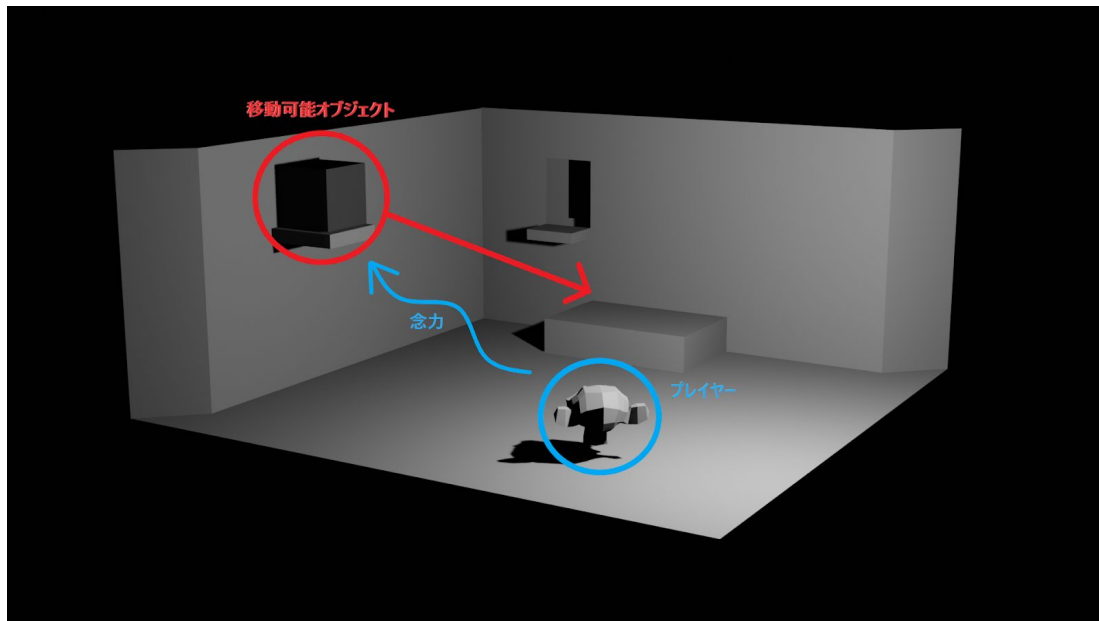
ストーリー

プレイヤーは人間によって生み出された人工生命体で、念力などの超能力を持っています。人間は超能力が正常に使えるかどうかのテストをするために、プレイヤーにパズルを解かせます。

概要

ゲーム自体の方針としては、ステージ制を考えています。ステージ数はできる限り増やしていきますが、最低でも15ステージは作りたいです。

想定しているゲームシーン



上記の画像は、プレイヤーの基本動作である念力を表しています。

念力はオブジェクトを移動させるだけではなく、勢いよく前方に発射することもできます。

超能力を駆使してギミックを攻略し、ステージのゴールを目指します。

他の能力

- ・ 透視

壁を透かして向こう側の様子を見ることができる。

- ・ パイロキネシス

手のひらから炎を生成できる。生成した炎は念力で移動できる。

他の能力は、実装するかどうかは未確定です。基本的にギミックのほうを増やしていく予定なので、ギミックのネタが尽きたら順次追加予定です。

ギミック

ステージには超能力に合わせた様々なギミックを登場させる予定です。現段階で考えているものがこちらです。

- ・ ボタン

オブジェクトを置くと起動し閉じていた扉が開いたり、他のギミックが作動したりします。

- ・ オブジェクトレール

オブジェクトが固定されたレールで、念力によるオブジェクトの移動を制限します。

- ・ ボード操作

ボードを念力で操作して、球体などのオブジェクトを目的の場所に届けます。

- ・ 天秤

二つの皿のより重いほうに傾きます。

最後に

最初にも言った通り、3Dゲームを制作するのは今回が初めてなので、途中で詰まってしまうこともあるかもしれませんが、全力で制作に取り掛かりますので、よろしくお願いいたします。