



Unityを使用した2Dアクションゲーム 『Little Runner』の開発

情報メディア学科 齋藤一ゼミナール
1721086 岸本大知

はじめに

2

- これまでに様々なジャンル・キャラクターを用いたゲームが発売され、作品によっては人気を博して多くの子どもや大人に遊ばれた作品もある。



ピクミン[1]



こびとゲーム大全[2]



LITTLE NIGHTMARES[3]

本研究の概要

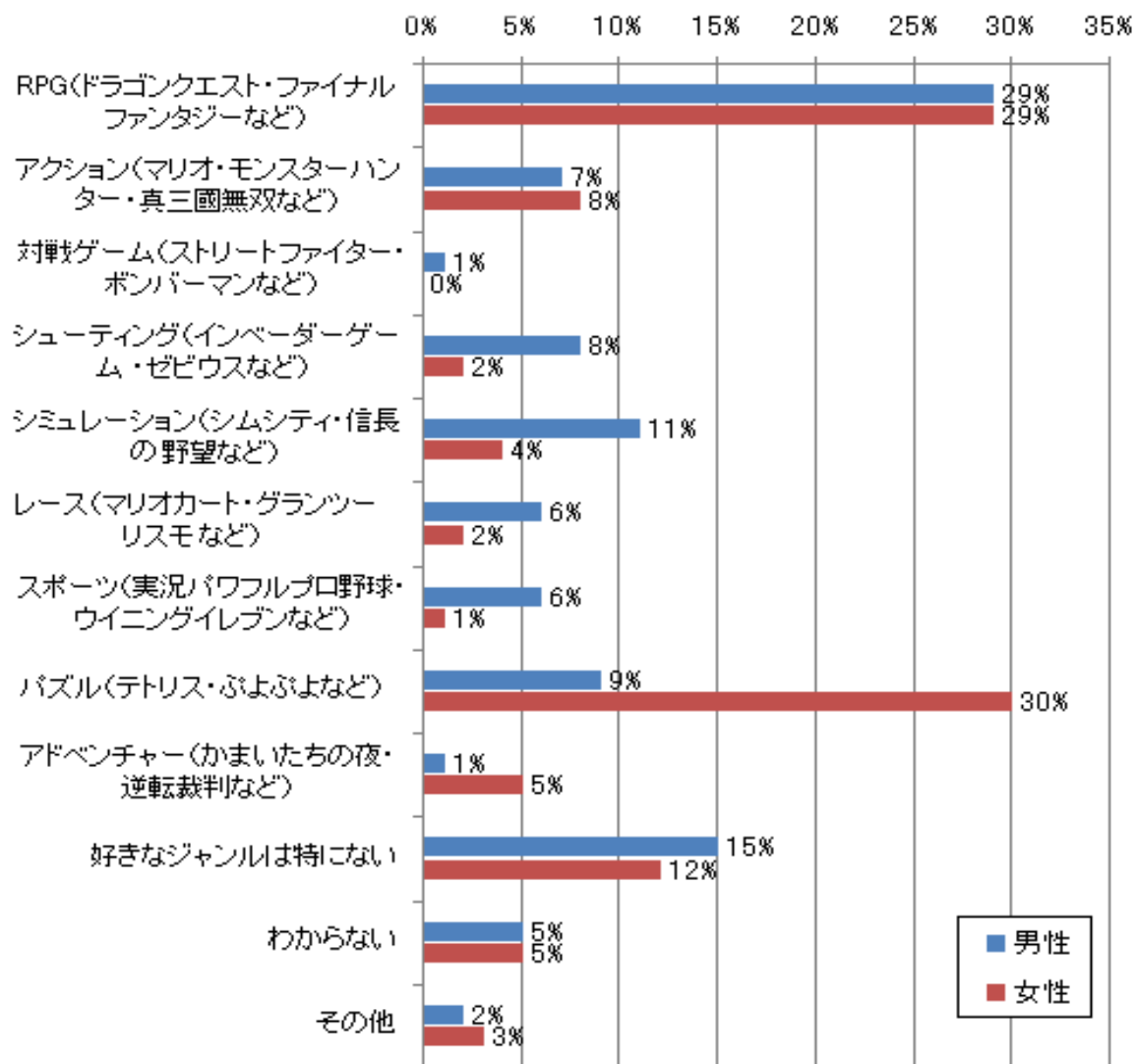
- ゲーム制作に特化したソフトウェアであるUnityを使用
- PCをデバイスとする
- 小人が主役のゲームを開発する

目的とターゲット

4

- 目的：小人が人の住む家の中を走るというアクションゲームを開発し、小人が主役となるゲームの新たな可能性を提示すること
- ターゲット：アクションゲームが好きであると答えた割合の多い女性や小学生（特に女子）を対象とする。[4]

目的とターゲット



各ゲームジャンルで男女が好きと答えた割合 [4]

ゲームコンセプト

6

この世界にひそかに暮らしている小人「リトララー」となり、住人のいないときに、キッチンやデスクを駆け回り、最速の「リトララー」を目指す。

本作品の面白さ

7

- 普段私たちが見ているものを小人のサイズ感で見ることにより、日常の空間がワクワクに満ちたものとなる点
- さらにその中を駆け抜けるという新感覚のゲームとなっている点

ゲームタイトル

8

- ゲームタイトルを、ゲームの内容がプレイ前にも類推しやすいよう

『Little Runner』

とした。

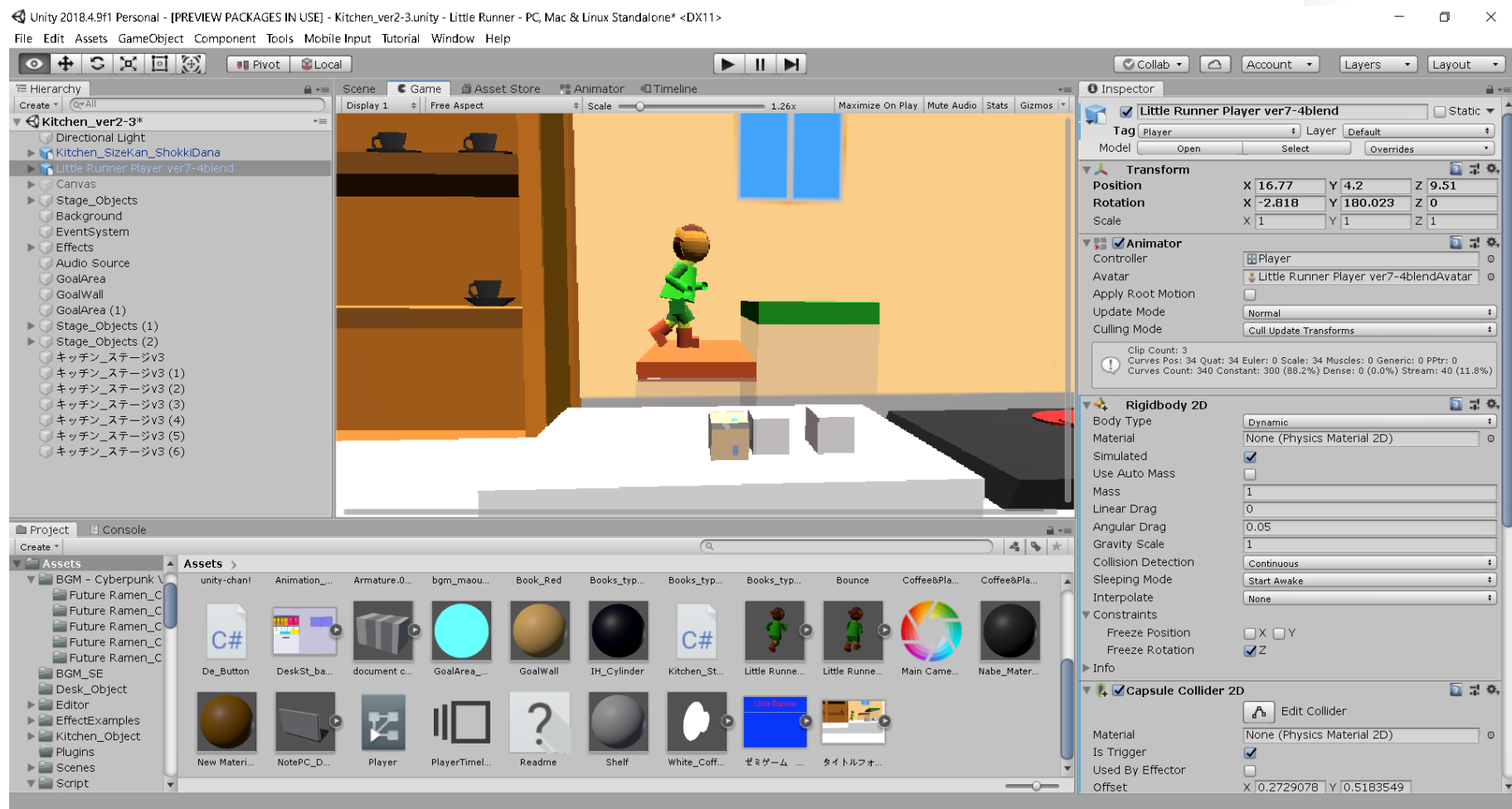
ゲームの内容

9

- 小人となり人間の住む世界を走るという新たな感覚をプレイヤーに味わってもらおう。
- コース上に障害物を用意し，キー押下によるジャンプアクションで障害物を乗り越えていく
- ゴール後，リザルトタイムを表示

制作 リトラー、ステージオブジェクト 10

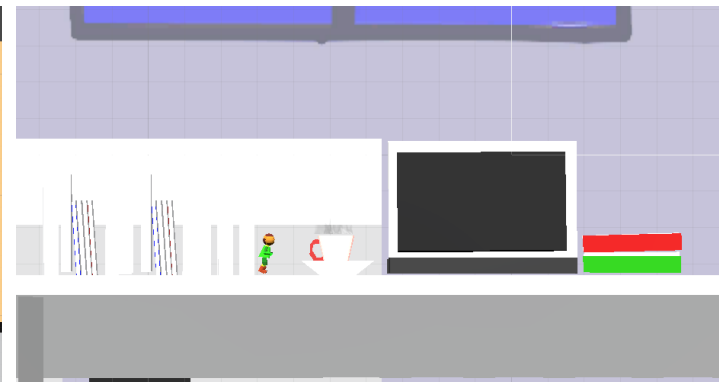
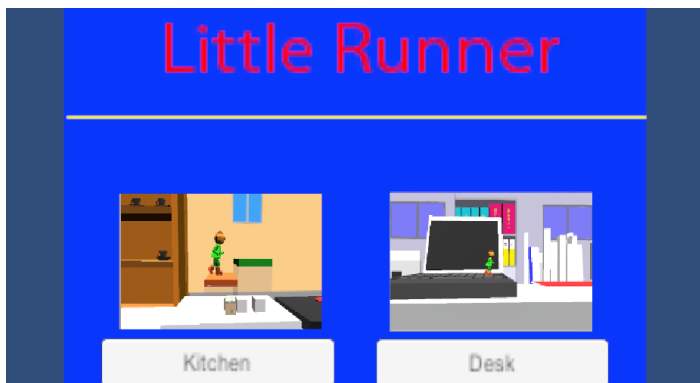
- リトラー



制作 リトラー、ステージオブジェクト 11

- キッチンステージオブジェクト
ビン2種、食器棚、コーヒーカップ、IH、トマト、箱
- デスクステージオブジェクト
本4種、コーヒーカップ、ノートPC、iPad
- 両ステージの背景

Unityのほうでシーンを3つ作り、それぞれタイトル・ステージ選択画面、キッチンステージ、デスクステージとした。



- タイトル・ステージ選択画面にはゲーム名の書いた背景とステージの写真、ステージ選択ボタンを配置
- 両ステージには背景を含むオブジェクトを並べ、タイマーテキストやゴール判定を行う処理を追加

作成したスクリプト

14

以下のスクリプトを作成し、アタッチ

- リトラーの操作用スクリプト
- ステージ選択ボタンスクリプト2種
- 触れるとゲームオーバーとなるオブジェクト、またステージ落下時用のスクリプト
- タイマー用スクリプト
- ゴール判定用スクリプト

制作 使用ソフト

15

- blender
- FireAlpaca
- Unity

ゼミナール内で評価会を行い、ゲームのプレイ映像を見てもらい評価をもらった。

高評価だったもの

17

- 小人の世界観が表現されていて面白そうだなと思った。
- 小人感が出ていてよいと思った。
- スピード感があって面白いと思った。
- 障害物などが何かわかりやすくていいと思った。

低評価だったもの

18

- 3dモデルの完成度が甘いのでがたがたして見える。
- ステージ選択後、カウントが入ってスタートしたほうが操作しやすいと思う。
- ジャンプ時に何かしらモーションが欲しい
- BGMとゲーム内容があまりはまっていないように感じ

低評価だったもの

19

- タイトル画面があっさりしているのでキャラクターの画像やロゴがあるといいと思った。

ゲームをプレイしたいと思います。

まとめ

21

2つのステージを作成することができ、ゲームとしてより楽しめるものを作ることができた。

今後、小人が主役となるゲームの面白さ、可能性が広がることを望む。

- [1] 任天堂, "ピクミン," <https://www.nintendo.co.jp/ngc/gpij/>, 参照 Jul.29, 2020.
- [2] 任天堂, "こびとゲーム大全," <http://www.columbia-games.com/3ds/kobito3/>, 参照 Jul. 29, 2020.
- [3] バンダイナムコ, "LITTLE NIGHTMARES," <https://ln.bn-ent.net/>. 参照 Jul. 30, 2020.
- [4] マリカナ団長 カワンヌ副団長, "何でも調査団 あなたの声を作る "オトナ" の本音レポート!," https://chosa.nifty.com/hobby/chosa_report_A20120622/, 参照 Aug. 8, 2020
- [5] 荒川巧也・浅野祐一, "Unity2018入門:最新開発環境による簡単3D&2Dゲーム制作," pp.85-214, SBクリエイティブ株式会社, 東京, 2018.