

『髑髏』アドベンチャーゲーム制作

情報メディア学部情報メディア学科 斎藤一ゼミ
2021026 楊維昊

はじめに

本作は以前自身が書いた小説の中の一つのイベントをゲームにした。ゲームは小説と同じように新しい世界を表現でき、さらにプレイヤーに体験の機会を与えてくれる。このゲームの難しさは ELDEN RINGと似ている。ゲーム中のキャラクターがより背景に近くなるため、モンスターを避けてゴールすることが難しくなる。



ゲームのストーリー

剣と魔法の世界では、人間の領地には様々な王がいて、長い戦争の末に一つの帝国の領土に統合されている。しかしある日、世界は変わった。北の長城の外から無数の怪物が次々と攻めてきた。周囲の王が率いる部隊は奮戦し、長城を守ったが、多くの犠牲者を伴った。北境の王の一人は、突然の報告を受け、その王女は民を援護したために捕らえられた。北境王は長城をあきらめなかった、民と家族のどちらかで民を選んだ。しかし、数日後、彼も長い戦いの末、力尽きた。

ゲームの紹介

ゲームは unity2Dを用いて制作した。図 1 はゲームのスタート画面である。主人公の髑髏を移動して、自分の愛嬢である王女を救う。A,D の両ボタンで左右に移動し、スペースボタンでジャンプ、J,K の両ボタンで接近攻撃と遠隔攻撃の操作ができる。死んだ王様なので、斧一つで王様の勇猛さを証明する。ゲームの中のコーナーは小説の中の城の内部に着いて、主力の魔獣はほとんどすべて戦闘に出て行って、残した魔獣は城の中の警戒を担当して、すべての怪物を倒して最後のボスを破って自分の王女を救いに来る。

技術使用

ChatGPT, Unity
PixageFX Studio



制作過程での問題点

この大きな世界観は友人と一緒に考えていたため、ゲームの内容も一緒に考えた。例えば、ゲームを作る時のストーリーの選択は、最初は筆者らの世界観の中の主人公の物語を作るつもりであったが、ゲームではそこまで大きくできないと思い、物語の中の魔王を含むも、辺境王の物語を選んだ。次に、制作過程でキャラクターの選択、声の選択も含めていろいろ話し合った。プログラミングについて、最初筆者は知識やスキルがなく、多くの制作者の動画を調べた後で、一つ一つ作上げた。

イメージ

