

體體 アドベンチャーゲーム制作

目次

- 背景
- ゲームの物語
- ゲームの流れ
- スケジュール
- 目的
- 主人公について
- 使用技術
- 今後の課題

背景

- 2D横版のゲーム
- マリオ、DEAD CELLSなど
すばらしい関係を渡る冒険に
対して多くの共感がある
- 髑髏人の冒険を作りたい



目的

- 本 : 想像に頼ることしかできない
- ドラマ : 見ることしかできない
- ゲーム : 更に多くのプレイヤーに体験を与えることができる。代入してゲームの主人公に似ていて自らゲームのストーリーを体験して、自分で行って経験した後の楽しみと後味

ゲームの物語

- 骸骨は死体から目を覚ますと、一人の女の子の写真を手にとり、それを持って旅に出た。

主人公について

- 主人公は突然復活された髑髏で、復活後の多くの能力を持っていたが、記憶を失った。手にした写真のためにいくつかの約束を守っている。

ゲームの流れ

- 多くの人や事件が発生し，様々な敵を倒すことができる。主役は自分を守る能力と，関所を解くための一部の知恵を得て最終的な場所に来る必要がある。

使用技術

- UNITY

スケジュール

- 7月-11月 ゲーム制作
- 11月-12月 テストと改善
- 12月-1月 論文執筆

今後の課題

- より多くの隠しイベントが追加され、最終的に1つのゲームとして完成