

UNFALLABLE

執筆者：ほっさん @hossanattokyo



本ゲームのスタート画面

1. ゲーム概要

このゲームはプレイヤー(ボール)を落とさないようにゴールに運ぶアクションゲームです。製作者の仕掛けた様々なトラップをあなたは突破することができますでしょうか!?

2. ゲーム製作の動機

全ての始まりは私自身が企画したサークル内のイベント、夏休み成果発表会でした。この成果発表会に向けて、夏休み中に今までやったことがないことに挑戦しようと考えました。それが Unity による 3D ゲーム製作です。今までゲーム

製作は C++ でしかやったことがなく、また、3D ゲームの製作にも手を付けたことがありませんでした。しかし、そんなプログラミングについては初心者にも毛が生えた程度の私でも Unity を始めれば、このような 3D ゲームを簡単に作ることができました。取り掛かる時期がだいぶ遅くなってしまったため、発表会にはギリギリ(アウト?)でしたが、Unity を布教する意味も込めて、今回、調布祭での展示も決めました。ぜひ遊んでみてください。

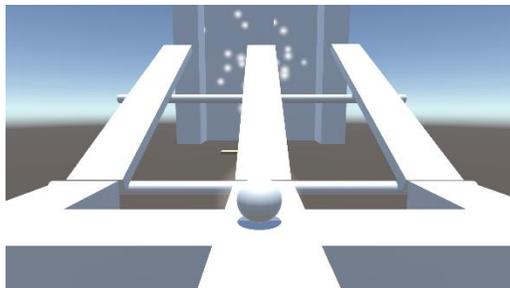
3. ゲームコンセプト

このゲームのコンセプトはいくつかあ

りますが、その中でも一番大きなものは、「3D ゲームや Unity の特徴を精一杯生かし、かつ悪用すること」です。

例えば、せっかく 3D ゲームを作ったのに、一本道のアクションゲームというのはどうなのでしょう。2D ゲームであっても、土管で別ルートに行けるようにしたりと、ただの一本道にならないような工夫がされています。そこで、私は繰り返し遊んでもらうという意味も含めて、複数のルートを用意すべきだと考えました。以下のゲーム攻略の項で示す通りこのゲームにはいくつかの攻略ルートが存在します。ぜひ、プレイヤーの皆さんには全ルート攻略を目指してもらいたいです。

また、Unity では RigidBody と呼ばれる物理エンジンを搭載したスクリプトをゲームオブジェクトに組み込むことができます。物理エンジンというのは、重力や作用反作用の法則など日常的に受ける物理的な力をゲーム内のオブジェクトにも適用させるというスクリプトです。これはもちろんプレイヤーにも組み込まれていますが、これを悪用したトラップもあります。それはゲームをプレイしてもらえればわかるかもしれません。

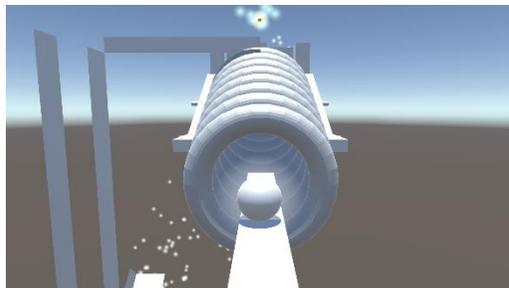


トラップがありそう…

4. ゲーム攻略

まず、このゲームを攻略する上で知っておきたい機能について説明します。このゲームでは物理エンジンを採用しており、力を加えることでプレイヤーの移動を可能にしています。そのため、十字キーを押すのをやめても物体は動き続けます。それに対応するため、このゲームでは逆方向に入力することで即座にプレイヤーを止められるように設定しています。また、特定のボタンを押すことでカメラの視点を変えられたり、何か物体に触れながら、ジャンプボタンを押せば壁キックができたりします。これらの機能は UNFALLABLE をプレイする上では必要不可欠な機能となっているので、ぜひ活用していきましょう。

続いて、ステージ概要です。ステージ 1 は時間がかかるが易しめのコースと時間はかからないが高難度コースの 2 つがあります。分岐は最初のドーナツをくぐるか超えるかです。



分岐地点

くぐるのはジャンプボタン連打のgori押しで進めますが、超えるのはかなり（このステージで最も）難しいので覚悟しましょう。ステージ 2 は鋭意制作中です

が、隠しルート等の実装を予定しています。

5. BGM 製作者からのコメント

ステージ 1 の BGM 製作者である S. ベリーさんから以下のようなコメントを頂きました。

「私が彼から BGM 制作の依頼を受けたのは、連休最終日の夜でした。起用してもらえるのは嬉しいけれど、もう少しこう、タイミングってものがあるだろと言いたいですね。「球体を動かす系のシンプルな 3D アクションゲーム」に使う「明るい感じ」というオーダーに 1 枚の簡素なスクリーンショットが添えられていました。とにかくシンプルな印象が強かったものですから、あまり音を増やさず、手癖をほとんどそのままアウトプットしたような構成に仕上げました。

発表会直前、テストプレイに立ち会い笑ってしまいました。スピード感が全然合ってなかったんです。ゲームのプロデューサー様が満足しているようなのでリテイクはしませんでした。もう少しやりようがあったなと思います。皆さんが作品の一部を外注して仕上げる時は、十分に資料を渡して、雰囲気の整合性を取ることをお勧めします。」

唐突な BGM 発注については反省しております。皆さんも気を付けましょう。

6. 今後の展望

まずは新ステージの追加です。追加したいトラップ、エフェクトはまだたくさんあります。むしろ実装したトラップより新たに思いついたトラップの方が多いくらいです。また、ゴールを目指すステージだけでなく、指定された敵を倒すボスステージの実装も計画しています。来年の調布祭ではさらにパワーアップした UNFALLABLE をプレイしてもらいたいです。

今回初めて Unity を使いましたが、この経験を生かして UNFALLABLE とは別に 3D 対戦ゲームの製作も進めています。いつ完成するか分かりませんが、多くの人に遊んでもらえるよう、いずれ公開するつもりです。

7. 最後に

3D ゲーム制作はとても楽しいです。特にこのようなアクションゲームはステージ製作にこだわることが多いですが、Unity だと直感的にオブジェクトを設置出来たり、デバックが簡単にできたりするため、自分自身も楽しみながらゲーム製作をすることができます。この記事を読んだ人や UNFALLABLE をプレイした人が Unity に興味を持ってもらえれば幸いです。