



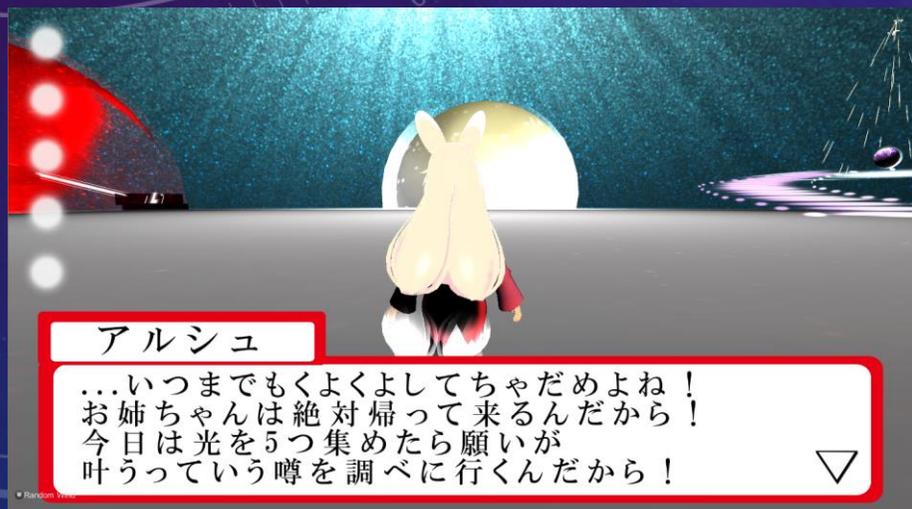
# 企画概要・作品概要

- プラットフォーム：PC Unityゲーム
- ゲームジャンル：3D探索ゲーム
- UnityRoom URL：[https://unityroom.com/games/r\\_leporis\\_konoe](https://unityroom.com/games/r_leporis_konoe)

# ●ゲーム概要・クリア方法

このゲームは3D探索ゲームで、合計5つの「星の光」を取ることで月への道が現れ、月へ行くことを目標としたゲームです。

また、うさぎに話しかけることでおおまかなストーリーが分かります。うさぎ達に話しかけなくてもクリアはできますが、世界観を味わいたい方は話し掛けることをお勧めします。



5つの光を集める



5つすべて集めるとゴールエリアが出現

## ●企画趣旨・テーマ

---

「月とウサギ」をテーマにしたゲームが作りたく、このゲームを作りました。  
ただ探索するだけではなく、世界観に入り込めるようなストーリーや設定を作りたいと考えて作りました。

—設定—

ウサギ座に住む主人公とうさぎ達

—あらすじ—

主人公の「アルシュ」は行方不明になった姉に会いたいが、どうすればわからない。そんな中”星の光を5つ集めたら願いが叶う”という噂を聞き…

## ●ターゲット層イメージ

---

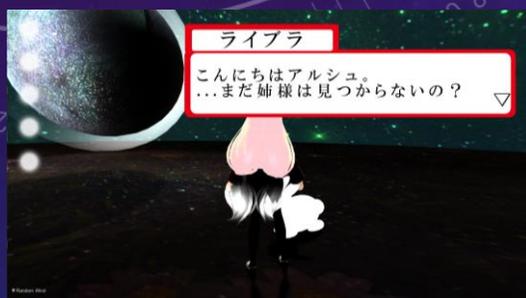
女性

月や星、ウサギが好きな人

難しい操作が苦手な人

# ●セールスポイント(作品の魅力ポイント)

- ①各エリアを違う色で統一し、エリアの区別が分かりやすいように
- ②主人公を含めたうさぎたちの性格違いが会話に出ている。
- ③タイトル画面では2匹のウサギが離れていて、ゲームクリアの画面では2匹のウサギが近づいている



# ●作品の世界観(設定含め)イメージ

主人公は 他のうさぎとは違う  
人+ウサギ をイメージ  
テーマが月とうさぎなので  
メインエリアでは赤い色が特徴的な星、うさぎ  
座をイメージ。  
タイトルの“R Leporis”もうさぎ座の名前から。



# ●各エリアのイメージ



カノープスの星  
紫、光をイメージした星



ライブラの星  
緑、葉をイメージした星

# ●各エリアのイメージ



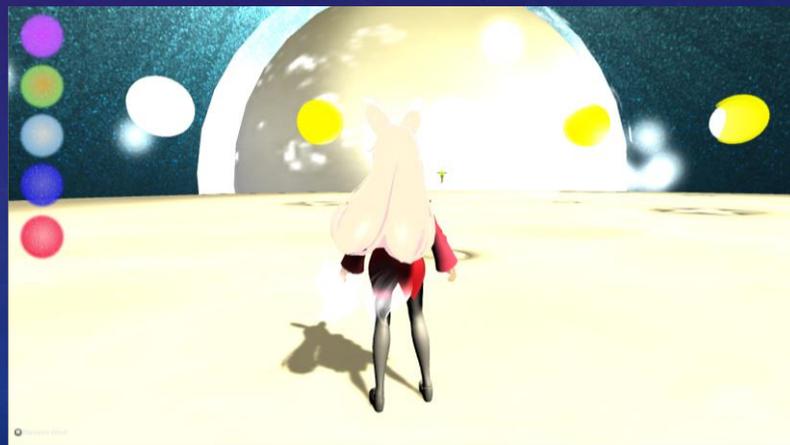
ベガの星  
水、優しい色をイメージした星



カノープスの星  
青、水をイメージした星



アンタレスの星  
赤、炎をイメージした星



月  
目的地、最後の場所

# ●《仕様》ゲーム画面・基本操作

星の光に触れると  
光に色がつく  
5つ集めよう



うさぎの近くに行くとうさぎ  
達と会話できる  
Zキーを進める

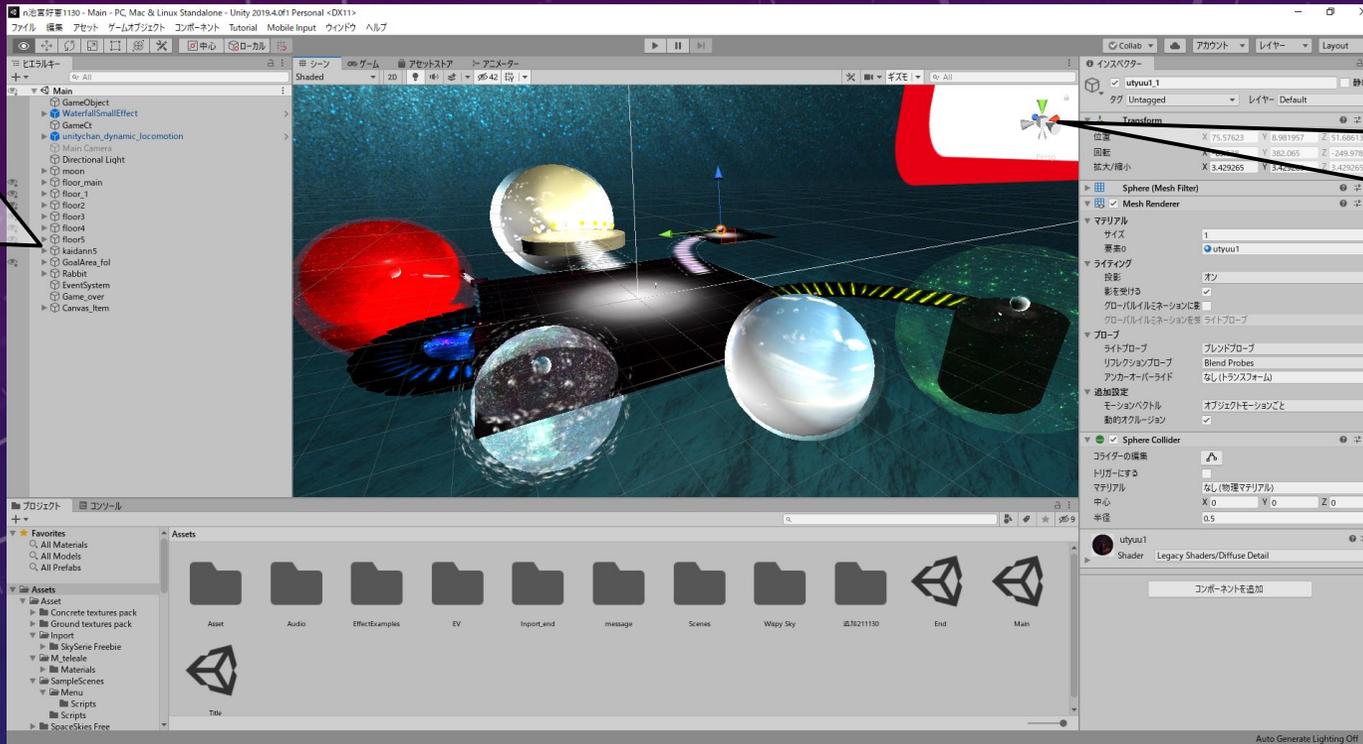
↑ で前に進む  
↓ で後ろに進む  
⇔ で視点移動

## 【基本操作】

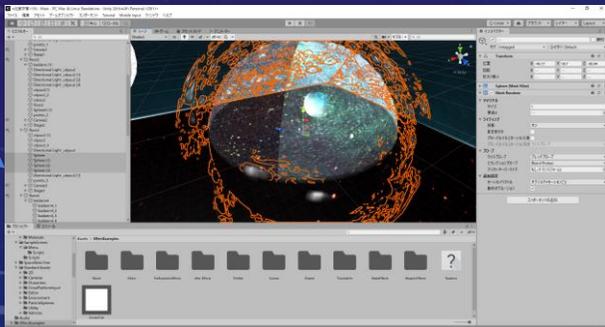
- ◎キャラクターの移動：方向キー 又は、WASDキー
- ◎ジャンプ：スペースキー
- ◎メッセージ送り：Zキー

# ● 《仕様》Unity制作画面

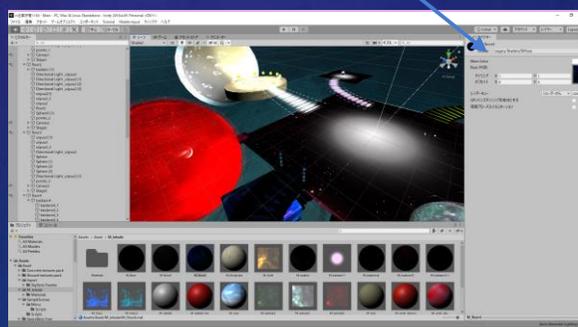
ファイルは整理して、どこに何があるかわかるように。



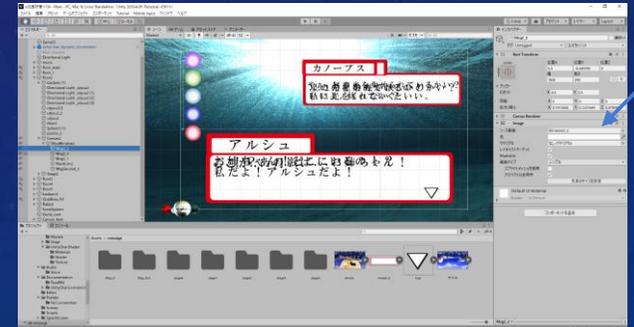
最初のレスポンス地点でどこに行けば分かるようにした



水のエフェクトを3重にして重ねている



格エリアの材質 Shaderの部分を変えることによっていろんな材質が作れる



メッセージ、タイトル画面などテキストではなく画像で

# ● ≪資料≫使用したフリーアセットや素材

---

## ★ BGM

◎ [魔王魂](#)

◎ [musmus](#)

## ★ お借りしたイラスト

◎ [うさぎ](#)

## ★ アセット

◎ [Standard Assets](#)

◎ [Unityちゃん](#)

◎ [Fantasy Skybox FREE](#)

◎ [FREE Stylized PBR Textures Pack](#)

◎ [Unity Particle Pack 5.x](#)

◎ [Yughues Free Concrete Materials](#)

◎ [Yughues Free Ground Materials](#)

◎ [SpaceSkies Free](#)

◎ [Normal Map Maker](#)

## ●制作後記

---

作品を作り終わった直後はやっと完成できたという達成感と疲れでした。

ストーリーやマップの作製は初めは考えたりするのが楽しかったのですが、作るにつれて、他の部分と被っていたり、なにか違う…といったことが起き、設定を変えたり、自分ができる範囲で工夫したりと大変でした。

そして結構苦戦したのがメッセージ部分です。メッセージを表示させるのもそうですが、ウサギたちの個性を出すのにも苦労しました。各星のイメージを考え、最終的にはみんな違う個性を出せたかなと思います。

満足できた部分はやはりエリア世界観を表現することかなと思います。実際にある星の名前を調べ、それぞれの星を作ることができました。カノープスの星は特に個人的に気に入っています。

最後にゲームを作り終えて、あまり納得いかなかった前回作ったゲームに比べると、今回のR Leporisは成長できたゲームかなと思います。

# ゲームクリア

遊んでくれてありがとう！

