

# ともしびあつめ



-Hit SPACE Key!-



(c) 2021 KBC学園未来高等学校・宮里ひなた

## 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ステージ探索ゲーム
- UnityRoom URL: <https://unityroom.com/games/tomosibiatume>

# ●ゲーム概要・クリア方法

このゲームは3D探索ゲームで、プレイヤーは「セカイのともしび」の「回収係」としてステージ上にある全部で8つの「セカイのともしび」を回収する任務を行います。

ゲームをクリアするためには「セカイのともしび」を全て集め、最後に出現する帰還用エリアに向かい、その中心にある帰還ポイントに触れることで任務終了となりゲームクリアになります。

ナビゲーターからの会話は全部見なくてもクリアすることはできます。



ゲームスタート直後



帰還用エリア前

## ●企画趣旨・テーマ

---

真っ暗な世界で光を集めることをテーマとしたゲームを作ろうと思い、このゲームを作りました。

ただ暗いだけの空間を探索するのはおもしろくないと思い、様々な形をもった世界を作り、視覚的に楽しめるようにしたり、このゲーム内での世界観を知ることができるストーリーも作りました。

タイトルはそのまま「光」を集めるので「ともしびあつめ」

## ●ターゲット層イメージ

---

- ・ 不可思議な世界観が好きな人
- ・ SF系の世界が好きな人
- ・ 戦闘よりも探索するゲームが好きな人

## ●セールスポイント(作品の魅力ポイント)

- ①一つ一つの独特なオブジェクトによって作られた世界
- ②ナビゲーターからの不思議なセカイについての会話
- ③タイトル画面で空っぽだった容器の中に  
エンド画面で集めたともしびが入れている仕掛け



## ●作品の世界観(設定含め)イメージ

「セカイの欠片」が集まる真っ暗な空間

暗い世界の中を探索するのがテーマなので基本真っ暗で「セカイの欠片」がある場所だけが明るくなるようにしている。

「セカイの欠片」はそれぞれ名前が割り振られていて名前をモチーフにした独特な空間が作られている。

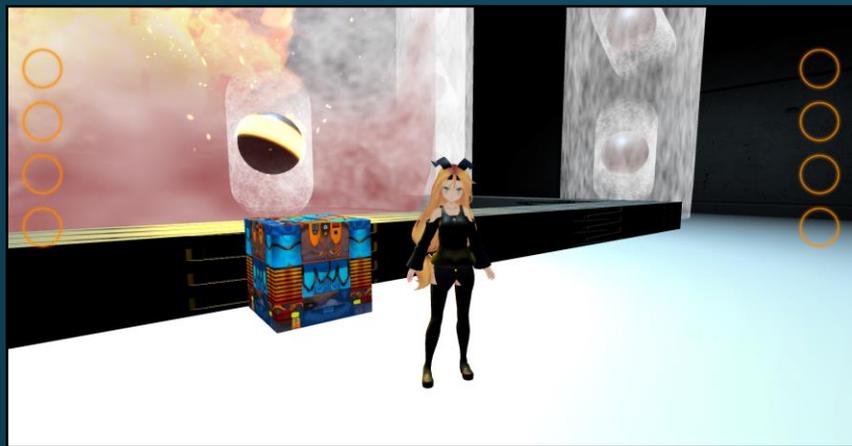


## ●世界観の設定

---

- ・プレイヤー：主人公「回収係」  
任務の「セカイのともしび」の回収を達成することが目的
- ・ナビゲーター：姿はない声だけの存在  
「回収係」の任務をサポートしたり「セカイの欠片」について「回収係」と話をしたりする
- ・「セカイの欠片」：物語が終わったセカイの一部  
空間の中に「セカイのともしび」が存在する
- ・「セカイのともしび」：「セカイの欠片」から回収することができる  
膨大なエネルギーを持っていて新しいセカイを作る際に必要なもの
- ・「セカイの終着点」：プレイヤーが探索する場所  
「セカイの欠片」たちが流れ着く終着点  
定期的に担当者が来て「セカイのともしび」を回収する場所

# ●ゲーム中の売りシーン(見せ場シーン)



研究のセカイ 炉心前



天球儀のセカイと星々



空想のセカイへ続く道



帰還用エリア内に展示される  
集めた「セカイのともしび」

# ●《仕様》ゲーム画面・基本操作

「セカイのともしび」を回収すると、オレンジの枠内にイラストが表示され、どれだけ集めたのかが画面上で確認できます

青いオブジェは「回収ポイント」で、触れることにより「セカイのともしび」を回収することができます。

「セカイのともしび」を回収した時、各エリア1回限りですがナビゲーターからの「セカイ」についての話を聞けます

ナビゲーター

これは「天球儀のセカイ」の欠片のようです。  
とある銀河の様子が収められているものみたいですね。 ▼

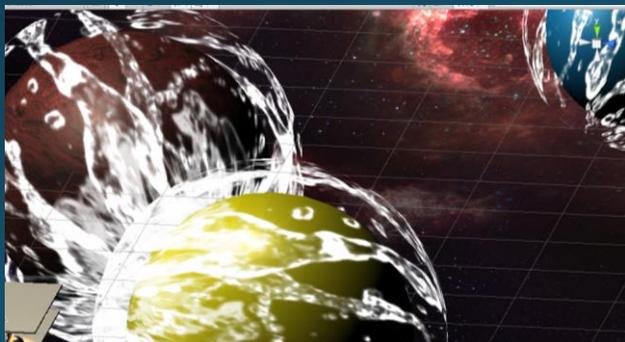
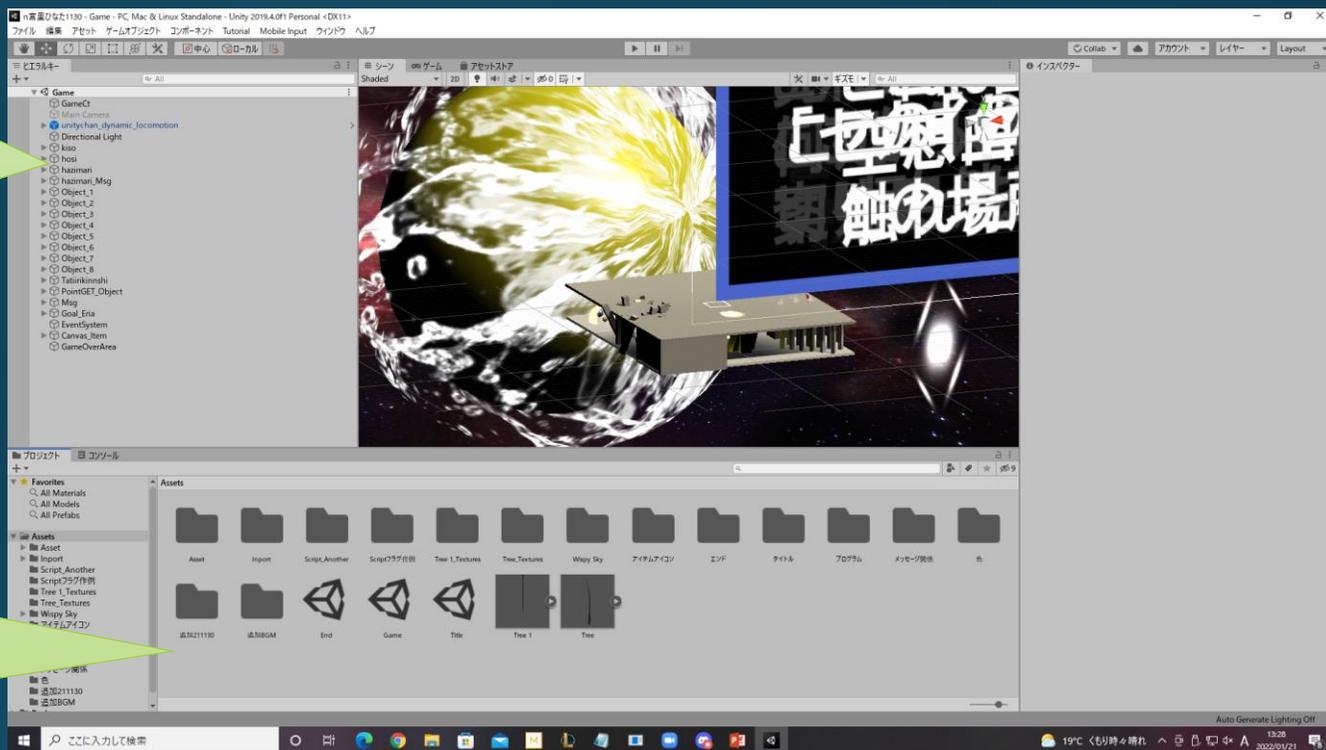
## 【基本操作】

- ◎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

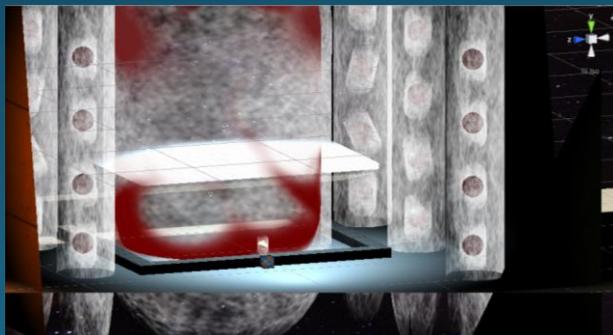
# ●《仕様》Unity制作画面

ファイルを整理して  
作業がやりやすくなるように工夫する

ファイルを素材ごとに  
分けて混ぜてしま  
うことがないように  
工夫



水の材料を  
使用して星を覆う雲を表現



カプセルと球体のオブジェクト  
を用いて研究室を表現



光る材料を活かして  
神秘的な雰囲気表現

# ● ≪資料≫ 使用したフリーアセットや素材

---

BGM

◎ [魔王魂](#)

アセット

◎ [Standard Assets](#)

◎ [Unityちゃん](#)

◎ [Yughues Free Concrete Materials](#)

◎ [Yughues Free Ground Materials](#)

◎ [SpaceSkies Free](#)

◎ [Unity Particle Pack 5.x](#)



## ●制作後記

---

この作品を制作して、自分の世界観を表現しつつちゃんとゲームとして成り立つものを作るのはとても大変だということを感じることができました。

ステージを作っているときは「あれも作りたい」「こうした方がもっと良くなるかも」と色々考えながら形を作ったり、ちゃんとゲームとして成り立たせるためのプログラムを組み込んでいるときは「あれ？なんか違う動きだな」となったり不具合がでて何処が間違えているのか分からなくて直すのにすごく苦戦したりしました。

だから作品を完成させた時、「やりきった！！」と「疲れた・・・」という気持ちが同時に生まれました。

この作品は一つのゲームとしてはまだまだ未熟ですが自分の持つ世界観を頑張って組み込んで作り上げたので、ぜひゲーム内の独特な世界やストーリーを見て楽しんでほしいです。