

# 手作りリズムゲーム

谷下 慈冬

[21811219@tama.ac.jp](mailto:21811219@tama.ac.jp)

---

## 1, 初めに

このプロジェクトが始動したきっかけは、制作側がリズムゲームを好んでおり、自らの手でリズムゲームを作成したかったからだ。リズムゲームを知らない人に端的に説明すると、音楽とともに流れてくるノーツをタイミングよく正しい入力または動作をして楽しむゲームである。ほとんどのリズムゲームでは、スコアがありスコアが高ければ高いほど正確にコンボを繋いでいるとされる。

## 2, 制作内容

今回制作するにあたって使用したツールは、3DCGソフトBlender、ゲーム開発ツールUnityである。役割分担を行いそれぞれ技量の可能な範囲で制作。役割は2年生がBlenderによる3Dモデル（犬や建物）、3年生以上がUnityでのプログラミング、全体の調整を行った。

## 3, 結果

類似リズムゲームの違いとしては、現在はキーボードでの操作だが後にVRでも対応可能を視野に入れ、進めていきたいと考えている。そのためVRでのプレイが可能になった際、多方向から飛んでくるノーツなどを表現可能になる。

また、自分たちが作ったオブジェクトや道具、背景等を自由に配置することで「手作り」感をうまく表現することができた。

