

卒業制作発表

白雪姫をモチーフにした
オリジナル脱出ゲームのPV制作

...

2GDI_65_林 早紀

『白雪姫をモチーフにしたオリジナル脱出ゲームのPV制作』

～目的～

- ・ 一年生の時の制作したオリジナル脱出ゲームのリメイク・発展系の制作。
それをPVにしてで発表する！！

～経緯～

- ・ 制作が中途半端になっていたのが心残りだった。
- ・ 2年間で学んだことを全て生かして作品を作りたかった。

ゲーム概要

ゲームジャンル:脱出アドベンチャーゲーム

モチーフ:白雪姫

プラットフォーム:スマートフォン

ターゲット:10～30代 男女 脱出ゲーム好き 童話が好き

お妃様が白雪を暗殺しようとした後の時間軸。

仲違いが解消された白雪と妃を中心に展開される

お妃様が主人公の、

森が舞台の脱出アドベンチャーゲーム。



制作物

そのまま使用



制作物をリメイク



追加制作



成果物



これらを使用して

1. プロモーションビデオ

2. 制作資料集

PV

1分35秒のプロモーションビデオ。

最後まで見てほしい、時間足りないので口頭説明省きます。



▲YouTubeにて限定公開

動画で伝えたい内容

ストーリー

×

キャラクター

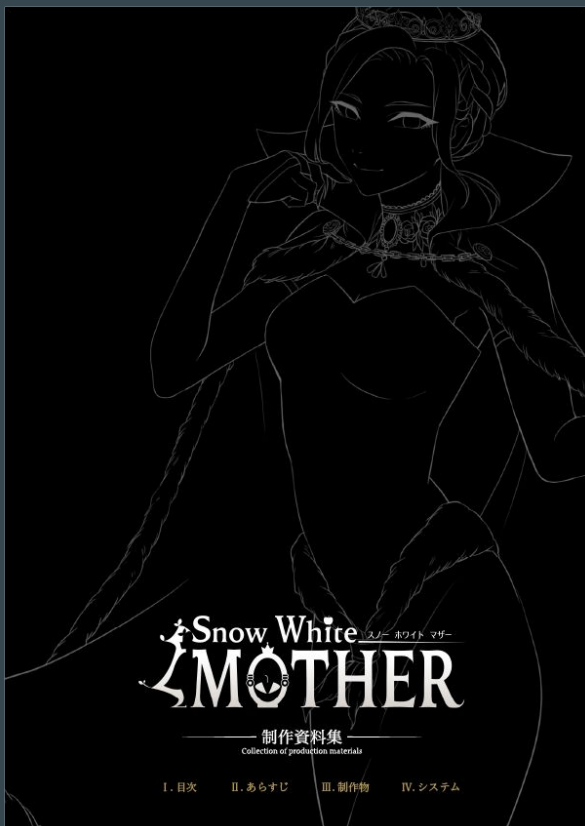
×

世界観

制作資料集

PV制作で生じた制作物をまとめた資料。

合計:17ページ



II. あらすじ | ストーリー

ストーリー



お母様が言っていたの、
この森には **秘密**があるって。

舞台は白雪姫の世界。
白雪姫暗殺に失敗した妃は、寛大な白雪姫によって今までの悪事を許されることとなった。
白雪姫は王子様と結婚し女王となった。
しかし、幼い白雪の代わりに政務をする者が必要となり、
妃は白雪姫に頼まれ、政務を全うするために城に残ることとなった。
ある日、小人の家に遊びに行く白雪に連れられて森へ行くことになった妃一行。
しかし、突如森に異変が起こる。
森の植物は生き物のように動き変形し、森から出られなくなりました。
謎を突き止め無事脱出するために森の奥へ進むが、
一行がそこで目にしたものは_____。

III. システム | システム

システム

ノベル × 探索のマルチエンディング

本作品は、数々の謎解きをして進行する「探索パート」と、物語の真相に迫る「ノベルパート」の2つにわたって展開していきます。
選択肢や使用するアイテムによって物語の結末が変化するマルチエンディングです。

ノベルパート

メインストーリーは主に「ノベルパート」で展開されています。
選択肢や使用するアイテムによってエンディングに変化が occurs。選択分岐で展開するマルチエンディングです。



探索パート

背景の気になる部分をタップして、アイテムをゲットしたりギミックを解いて、ストーリーを進行させていきましょう。



▼ 合成 ▼

ゲットしたアイテムはそのままでは使えない場合もあります。
その時は、右下にある手持ちアイテム開き、「合成」タブを開き、アイテムを組み合わせてみましょう。

制作資料集

PV制作で生じた制作物をまとめた資料。

合計:17ページ

IV. 制作物 | キャラクター

キャラクター CHARACTER

ヒルデ

[Hild]

【 PROFILE 】

年齢：30 歳 身長：171 cm
役職：お妃・摂政 元ネタ：お妃様

【 PERSONALITY 】

本作の主人公。
白雪姫設計前後、白雪からの命令で幼い女王の代わりに政務を行っている。軽佻しい態度は健在だが以前よりかき置いている。白雪にお断りされて政務を行うのは辛さではない。

今はいわずで
女王様のお守りといふところかしら。



IV. 制作物 | 背景

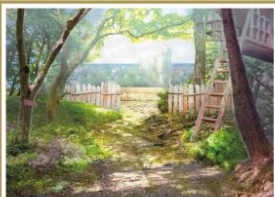
背景 BACKGROND PICTURE



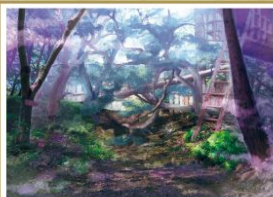
森 麓山入り口



森 麓山入り口 (差分)



森入り口



森入り口 (差分)



王座前



城下町

IV. 制作物 | UI

UI USER INTERFACE

— ストーリー画面 —



パーツのみ

城 王座前



MENU

サンプルサンプルサンプルサンプルサンプル

サンプルサンプルサンプルサンプルサンプル



セーブ



AUTO

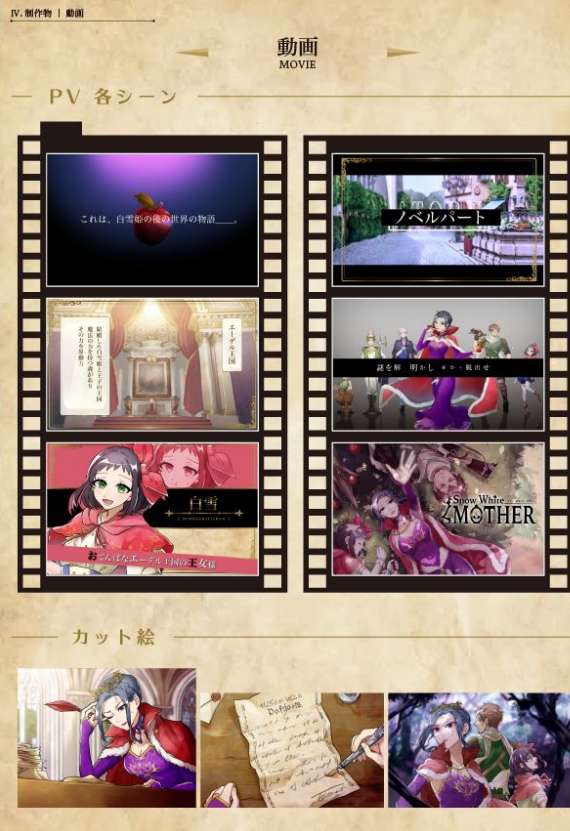
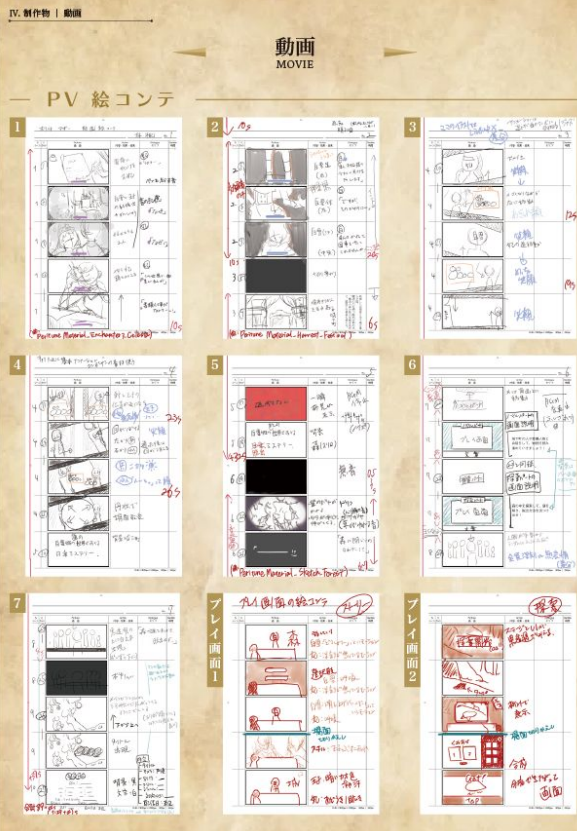
名前

サンプルサンプルサンプルサンプルサンプルサンプルサンプル
サンプルサンプルサンプルサンプルサンプルサンプルサンプル
サンプルサンプルサンプルサンプルサンプルサンプルサンプル

制作資料集

PV制作で生じた制作物をまとめた資料。

合計:17ページ



まとめ

- 企画書の時点で「本当にできるの!？」と心配されていたので、ひとまず完成できてホッとしました。
- 二年間の集大成として、私の持っているスキルをフル活用し、現段階の自分がやれるところまでやったんじゃないかなと思います。
- 脱出ゲームが好きなので、最後に楽しく制作することが出来ました。

以上で発表を終わります。

ご静聴ありがとうございました。