

# 3Dゲームをおもしろくする技術

## Chapter.1 プレイヤーキャラの技術

- 2Dゲームプレイヤーを3Dゲームに引き込む技術
- 臨場感あふれるゲームを演出するプレイヤーアクションの技術
  - プレイヤーが思った通り操作でき感
    - プレイヤーとキャラの一体感
  - e.g. 「GOD OF WAR III」
- スラッシュゲームがおもしろくなる攻撃アクションの技術
  - 操作の自動化による初心者でも楽しめる
  - e.g. 自動ロック、長押しコンボ (GOD OF WAR II)
- 濃密なプレイヤーアクションを実現する技術
  - 簡単な操作でも緊張感と失わないリスクとリターンを伴うアクションの仕組み
  - e.g. 崖のふちを歩いても落ちない仕組み
  - 「ゼルダの伝説 スカイウォードソード」
- 脳も体もおもしろがるチャンバラアクションの技術
  - 「ゲーム体験のリアルさ」や「運動を通じた身体拡張による一体感」も重要
- ヒーローになりきれるプレイヤーアクションの技術
- プレイヤーがスーパーヒーローになれる技術
  - アフォーダンス指向ゲームデザイン
    - シンプルで簡単な操作性
    - 状況に応じたアクションから得られるリアルでクールなゲーム体験
  - e.g. 「BATMAN: ARKHAM CITY」
- ロボットアニメを再現できるプレイヤーアクションの技術
  - プレイヤーを重力から解放した操作感
  - e.g. 「ANUBIS ZONE OF THE ENDERS」
- 残虐プレイが癖になるプレイヤーアクションの技術

続く、、、、

- 何度も再挑戦しにくくなるプレイヤーアクションの技術
- 思わぬ怖くなるホラーゲームのプレイヤーアクションの技術
- 映画のようにリアルなプレイヤーアクションの技術
- FPSで見る体感アクションの技術
- 「駆け引き」をおもしろくするアクションの技術
- 「争奪戦」が変わるプレイヤーキャラの「旋回」と「振り返り」の技術
- ゲームシステムを大きく左右するプレイヤーの「ダメージアクション」と「無敵」の技術
- 3Dゲームをおもしろくするリアクションの技術

## Chapter.2 敵キャラの技術

- 敵キャラの個性が光る技術
- プレイヤーキャラを圧倒的に強く見えるように演出する技術
- どんなに敵が多くてもチャンバラバトルを実現する技術
- 「カンフーバトル(格闘バトル)」を実現する技術