
ARTWORKS
デザイン設定資料集
※ゲームのネタバレを含みます
OVER GRIND

PLAYER









Rev-Ripper（レブリッパー）

切削 , 切断に特化した解体道具。
背中のタンクで溜めたエネルギーを放出
することで加速もできる。

廃工場の近くに住む「**解体屋**」の少年

スクラップを集め、解体道具を自作している。
スクラップを集めに工場に訪れるも
とあるハプニングに巻き込まれてしまう…

デザイン画

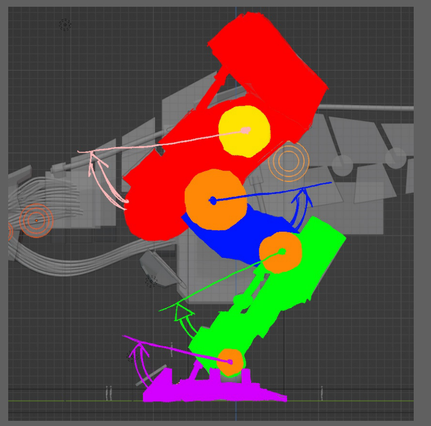


BOSS1

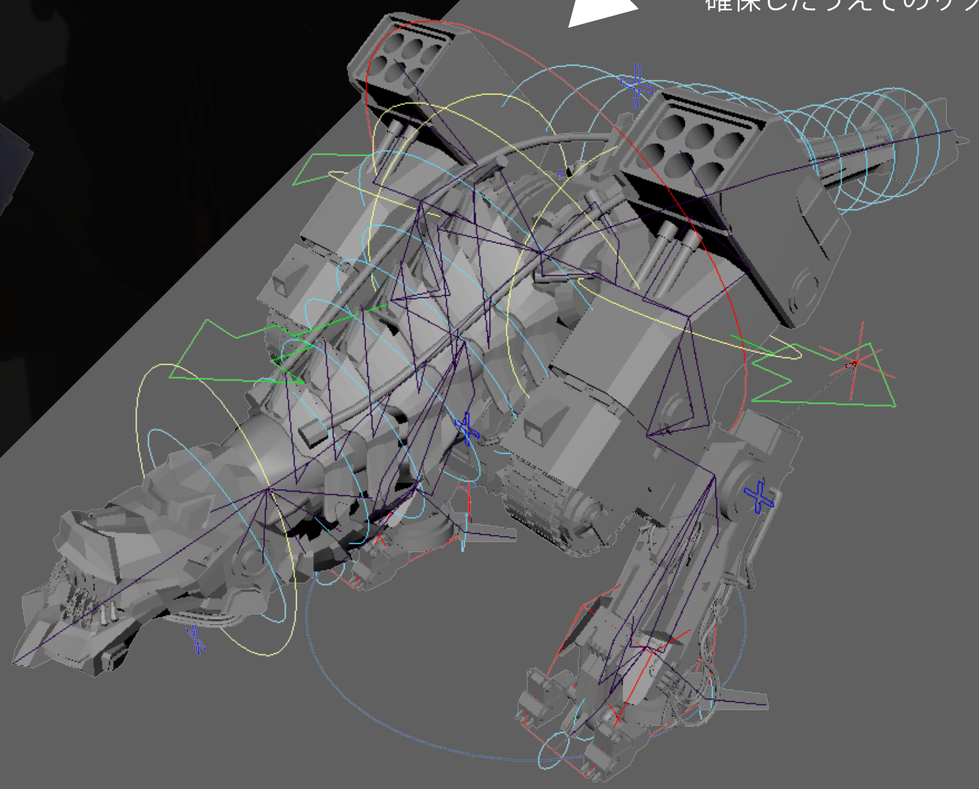
ティラノサウルスを原型として進化したメカ

重厚な装甲から繰り出す肉弾攻撃や
体内で生成された高出力エネルギー放射が特徴的。





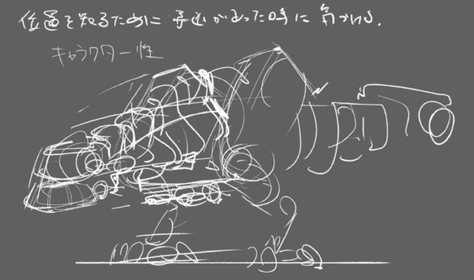
可動構造の成立性を
確保したうえでのリグ



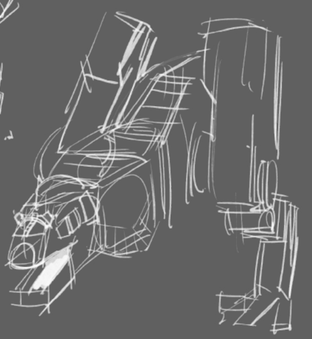
BOSS1

デザイン画



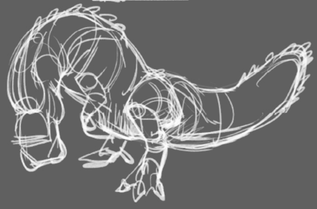










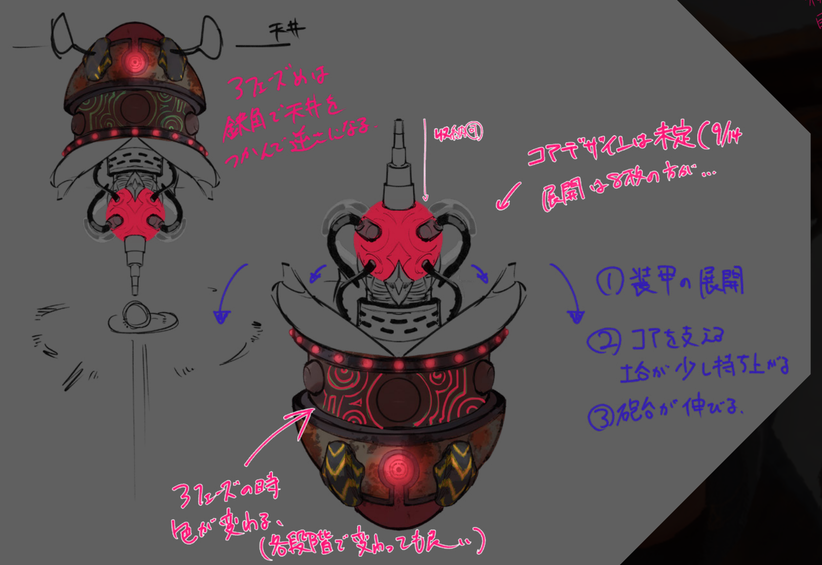


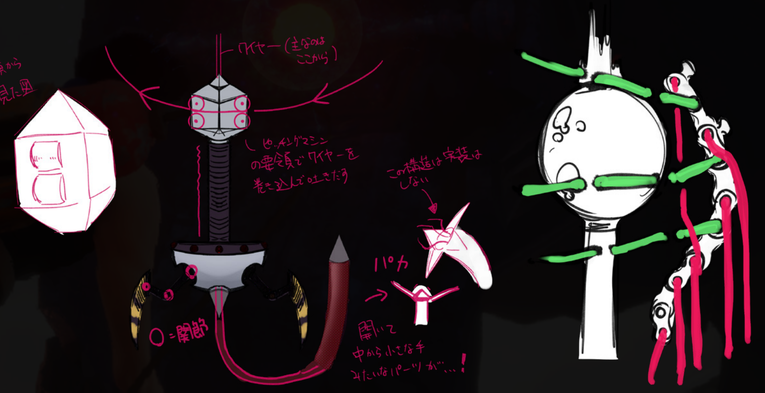
BOSS2

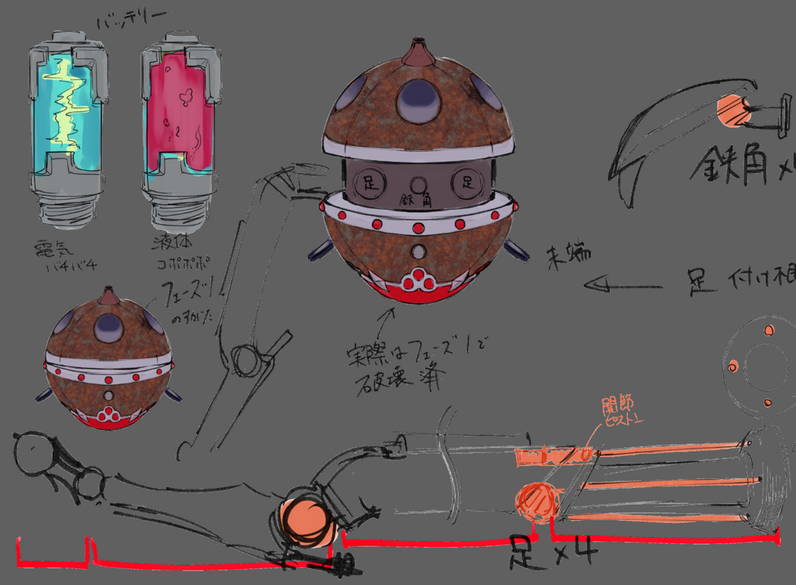
蜘蛛を原型として進化したメカ

長大な足による立体起動と
糸を伝う電撃攻撃が特徴的。

デザイン画

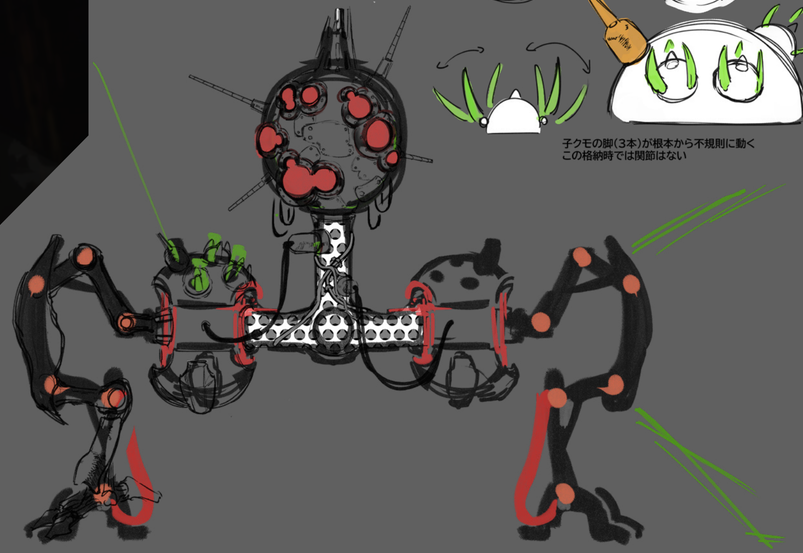


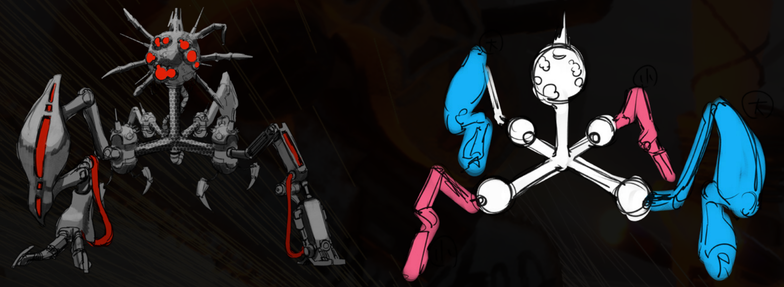












※こちらは構想段階のスケッチであり、実際のゲームには実装されていません。

ENVIRONMENT

質感やディティールを細部までこだわり、
ライティングや水面の反射まで表現。









ENVIRONMENT



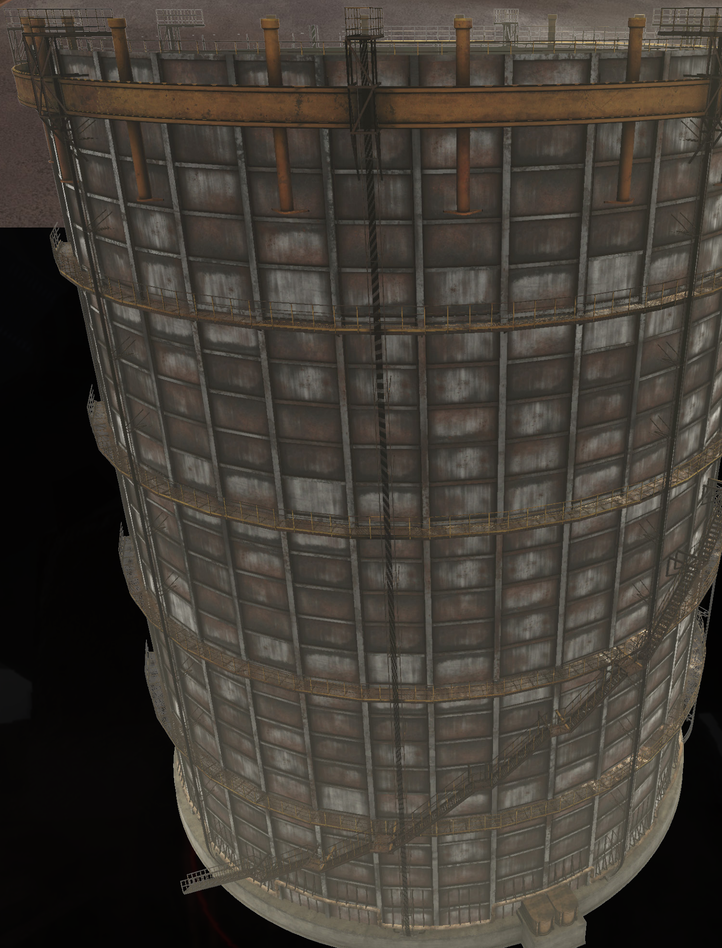










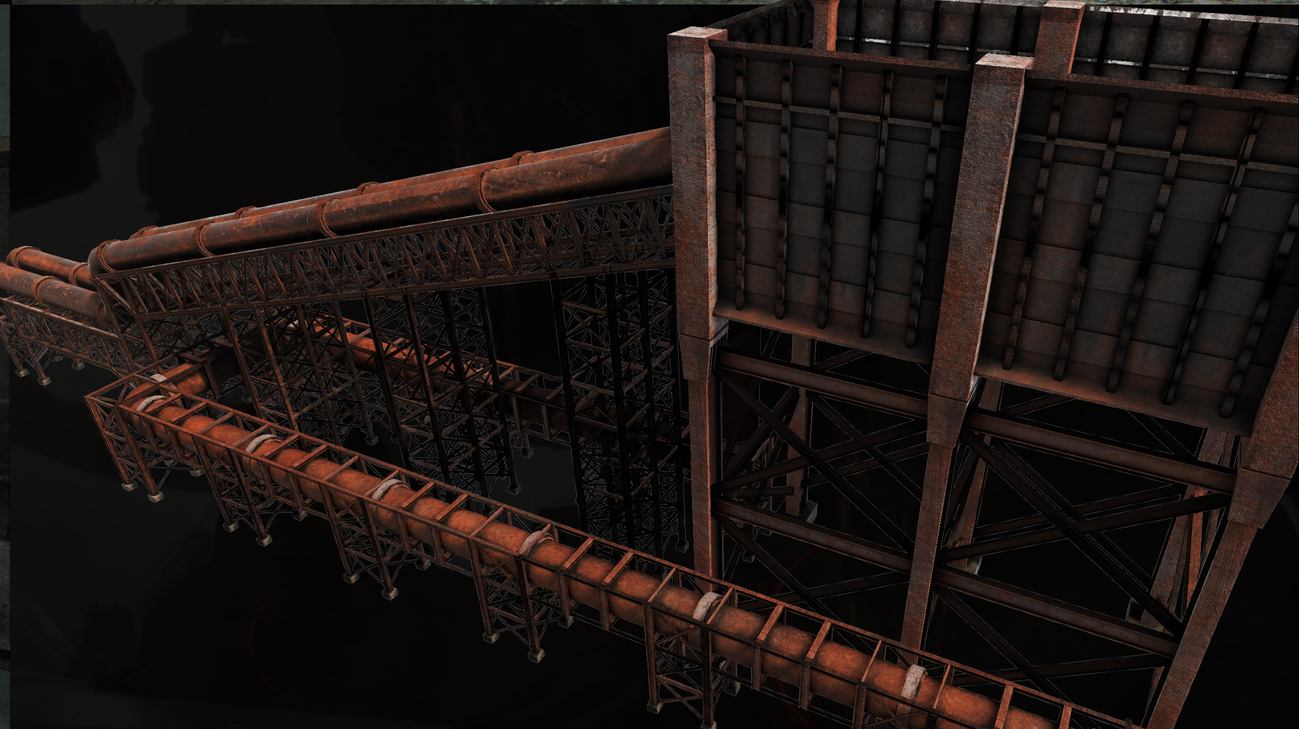


ENVIRONMENT



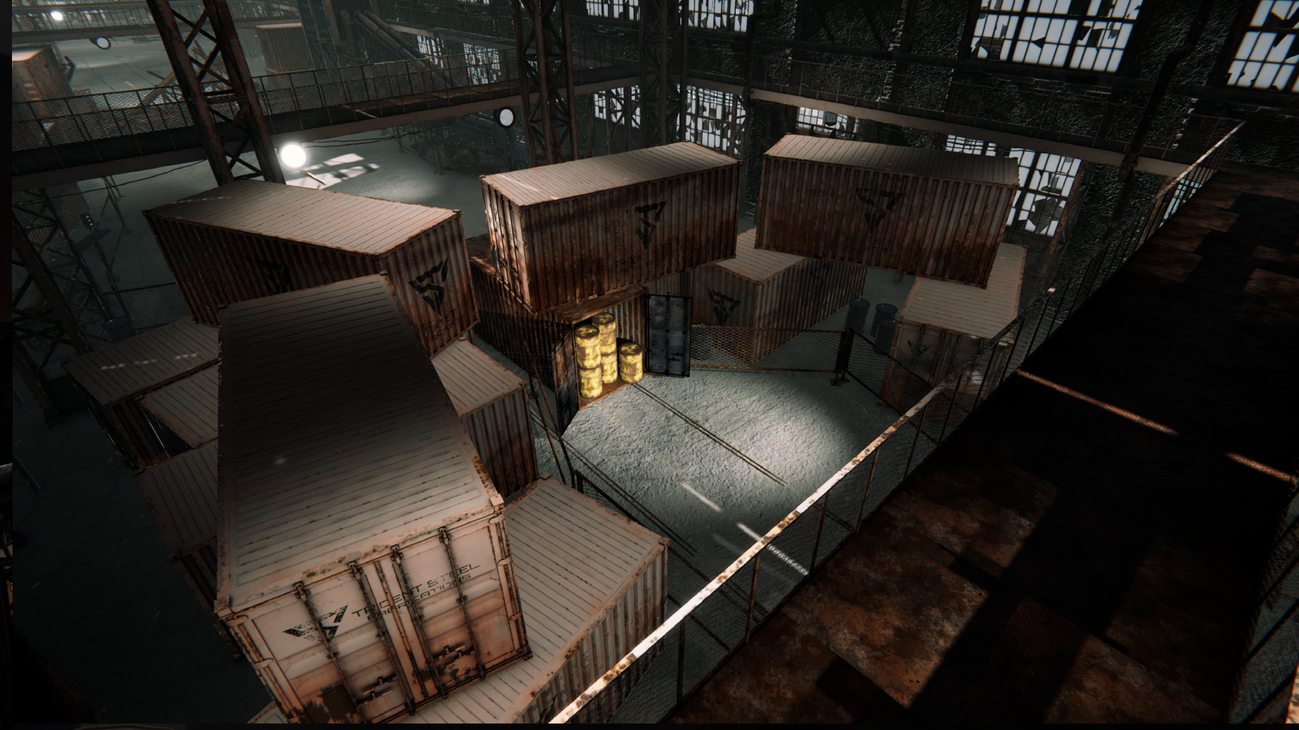




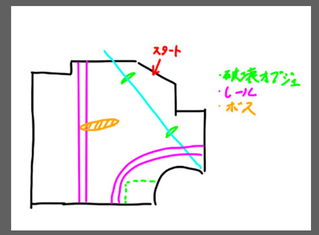


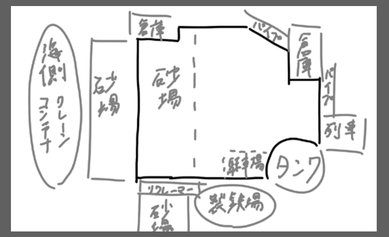
ENVIRONMENT







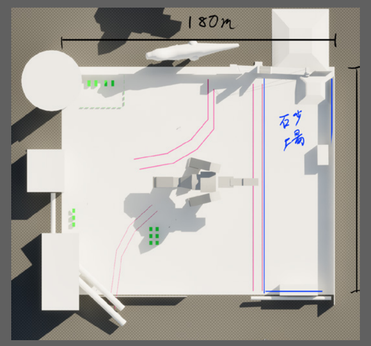






デザイン画

ブロックアウトから制作。
スケール感やレベルデザインを考慮。





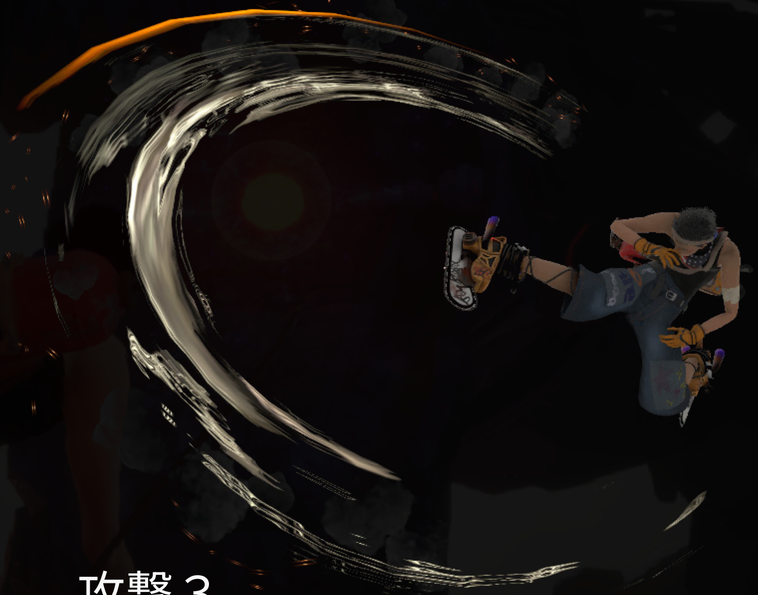
EFFECT



EFFECT

レール移動





攻撃３



攻撃４



EFFECT



EFFECT

フェーズ移行



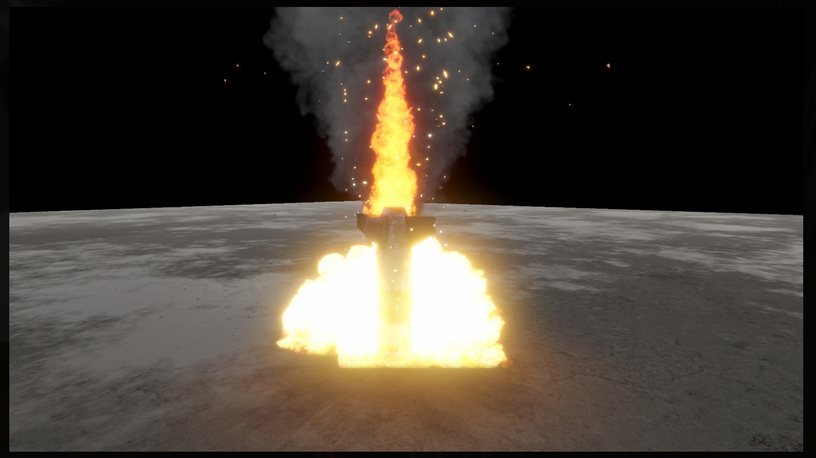




ミサイル攻撃

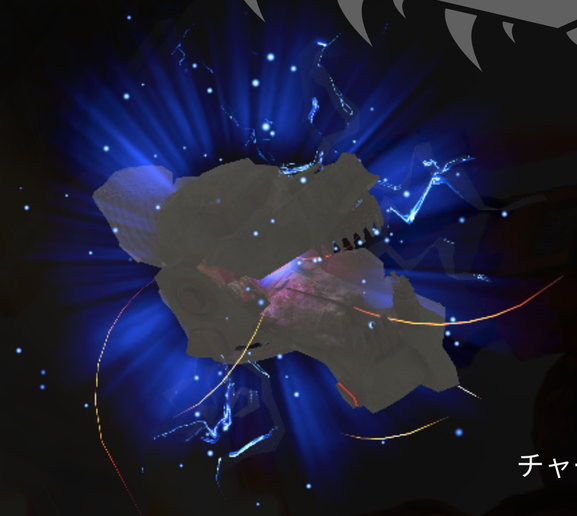




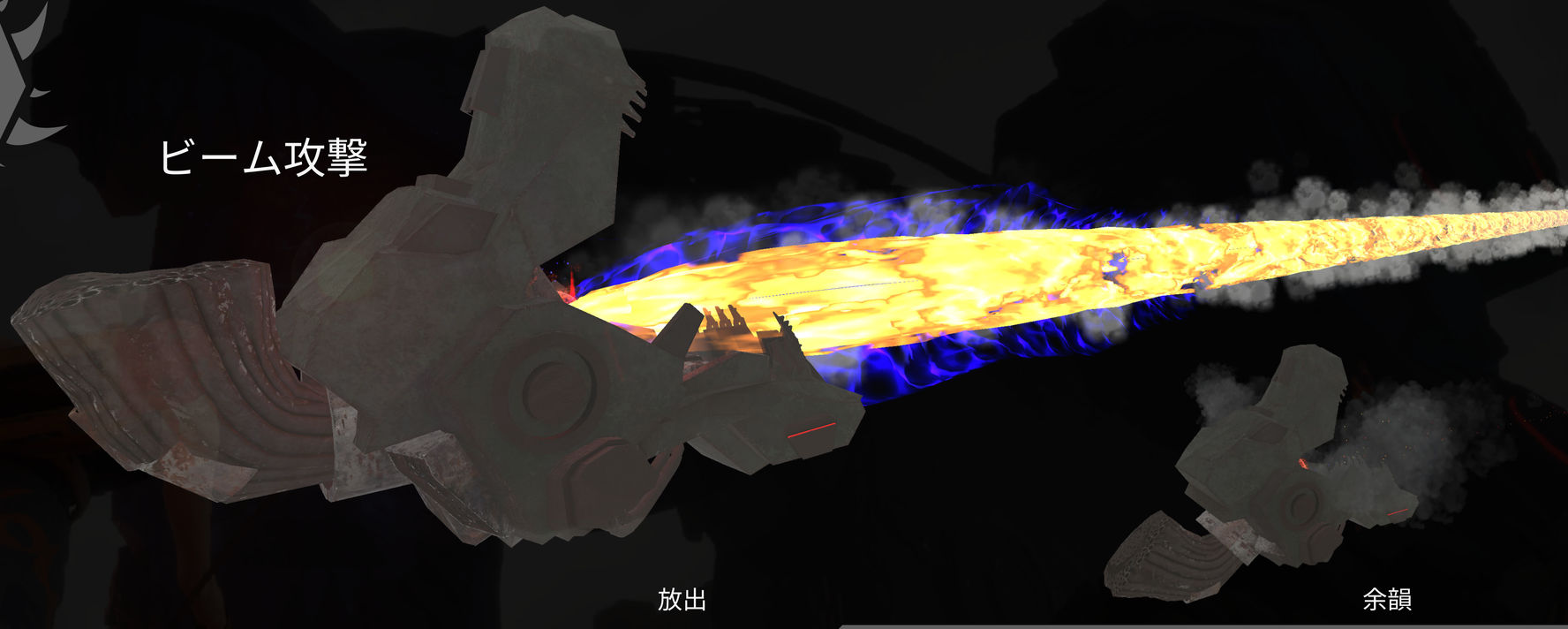


EFFECT

ビーム攻撃



チャージ



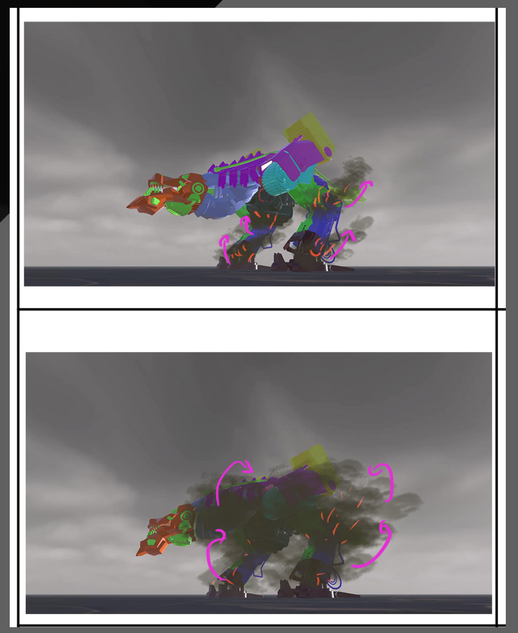
放出

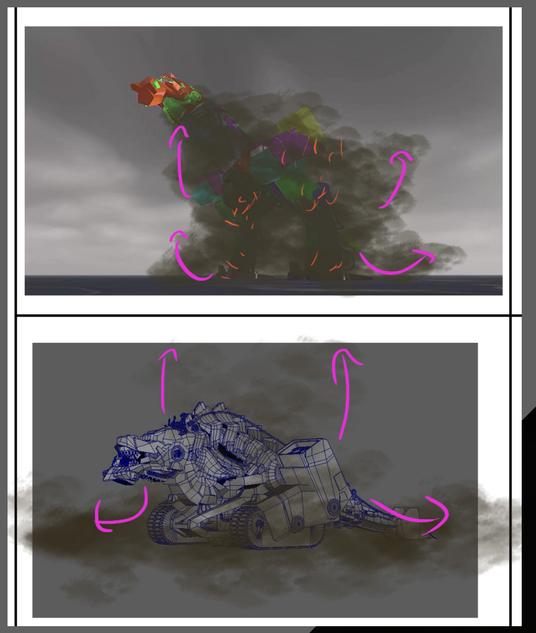
余韻

突進攻撃



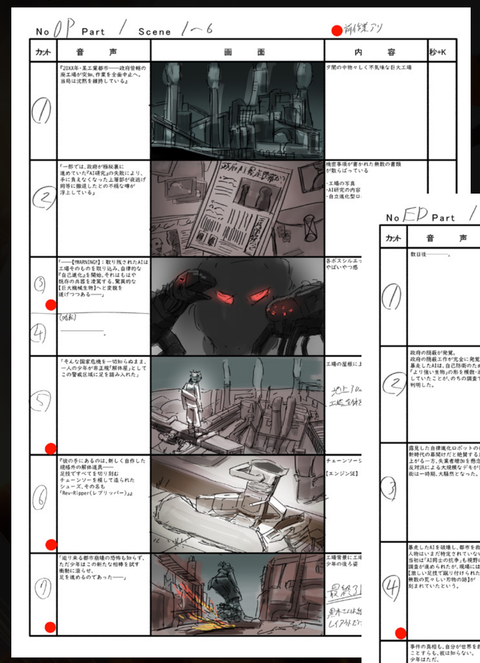
絵コンテ

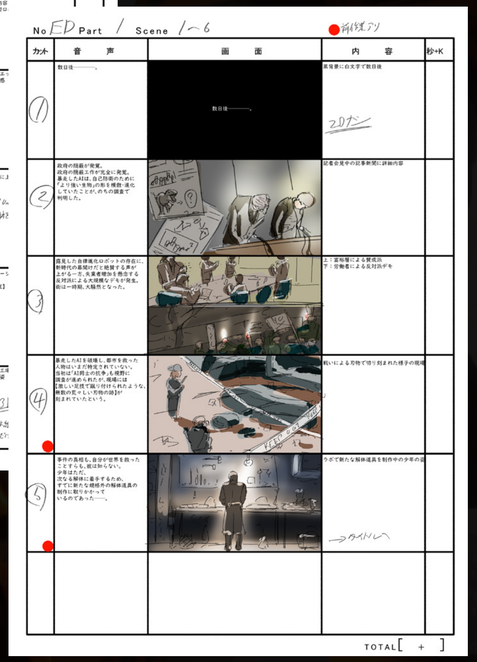




MOVIE

▼絵コンテ





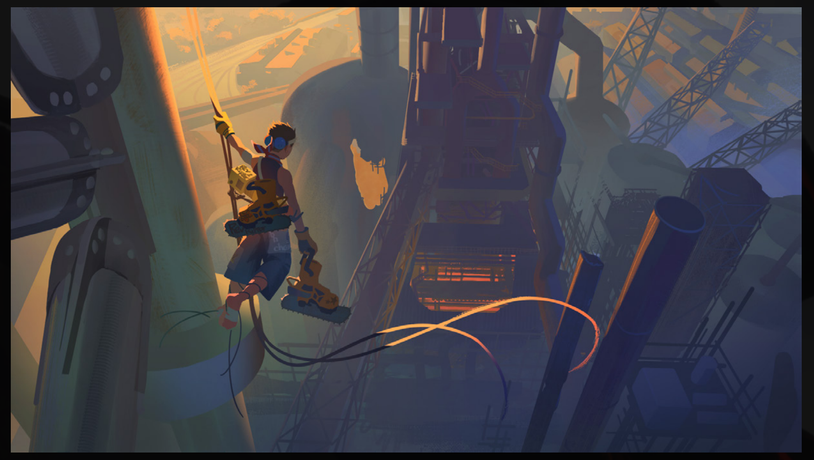
即興的 × **印象重視**のカッコ良さを目指して作られてた

OP と ED

AI が及ぼす社会的影響を加味して、王道少年漫画のような

ストーリーに仕上げられている。













CUTSCENE

エフェクトやカメラワークをつけることで臨場感をプラス。
ゲーム全体のリズムを考慮しコンパクトに制作。

▼QTE シーン



▼ボス登場シーン

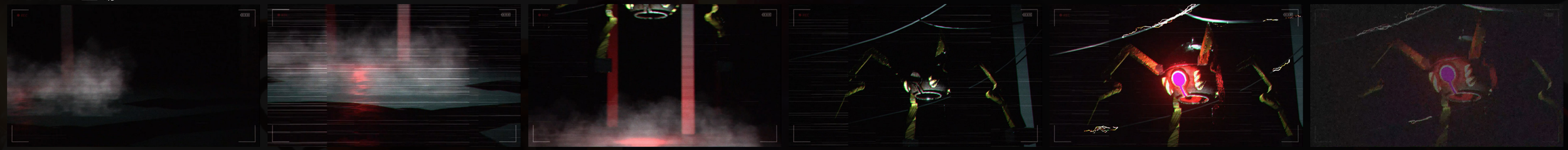


▼プレイヤー登場シーン



CUTSCENE

▼BOSS2 登場ムービー



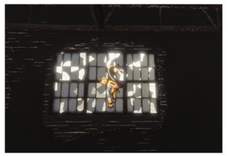
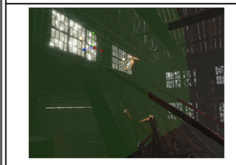
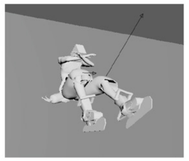
▼OP ラストムービー

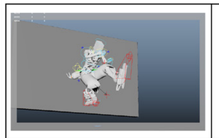
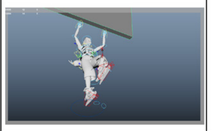
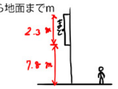
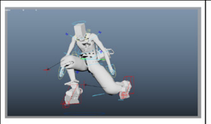




◀タイトルシーン

絵コンテ▶

	チュートリアル最後の空中攻撃 レールにのって窓に向かう ↓
	窓攻撃 窓は破壊オブジェクトとして処理 （窓だけ別パーツとして攻撃されたときに割れたメッシュに差し替えて飛び散る）
	Box Volumeにより、窓に近づくにつれて白飛びしていく （ブレンド範囲が緑のところ） ↓
	窓の外に出たあたりでシーン切り替え （白飛びしてそのままホワイトアウト） ↓ プレイヤー登場カットシーン再生

	チュートリアルステージの窓を攻撃して割って外に出る（直前のプレイヤーの操作として内側から空中攻撃をしている） シーン切り替わりからの最初のムービーなのでモーションはオリジナルでもいい	0~1s
	そのまま下に飛び降りる 窓の下の面から地面までm 	2~3s
	地面に着地 着地の仕方は任せます （プレイヤーの視線の先にボスがいます）	4~5s
ボスのカットシーンに移行		
	OverGrindContents\03_共有フォルダ\受け渡しSM_group_01.fbx 飛び出す窓枠の倉庫のメッシュ	

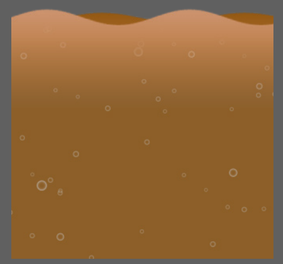
UI & SCENE

▼インゲーム

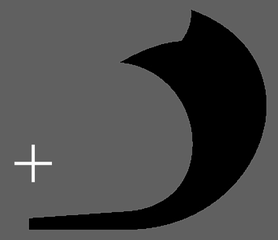




▲ベース

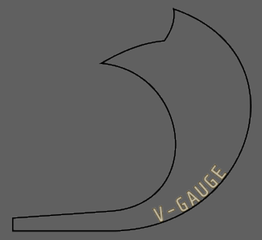


アニメーション



マスク

▲ゲージアニメーション



▲フレーム

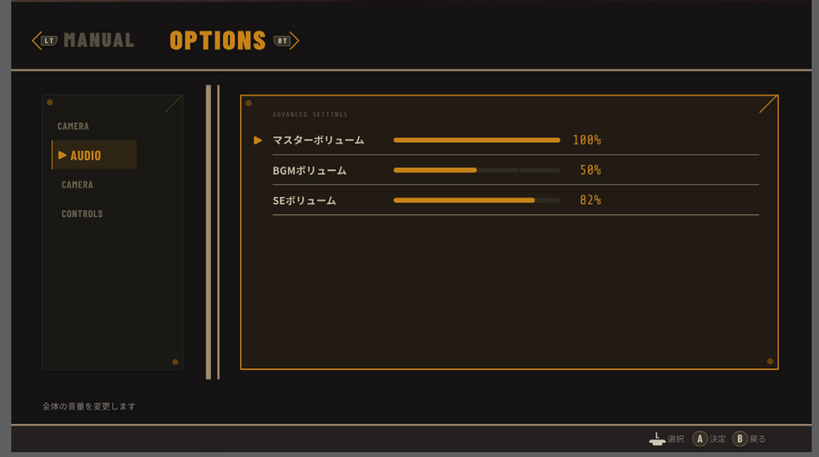
リザルト▶



ゲームオーバー▶



設定画面▶



UI & SCENE

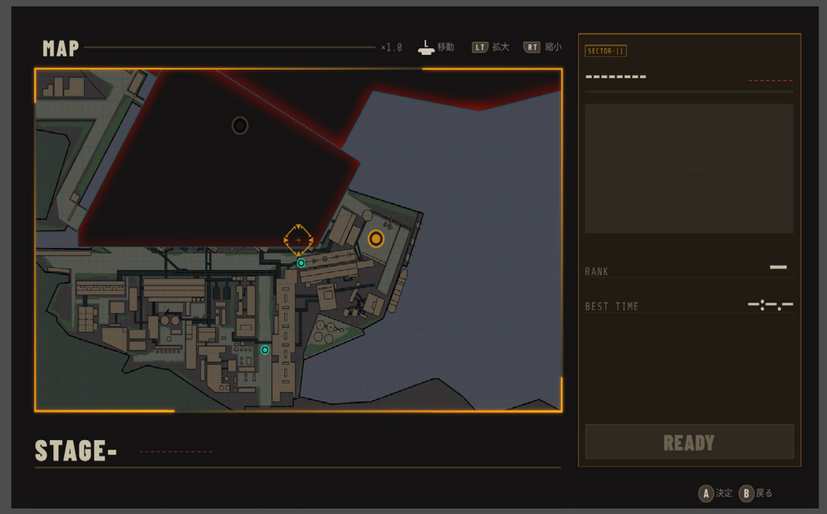
▼コントローラー推奨ウィンドウ



▼宣伝画面



▼ステージセレクト

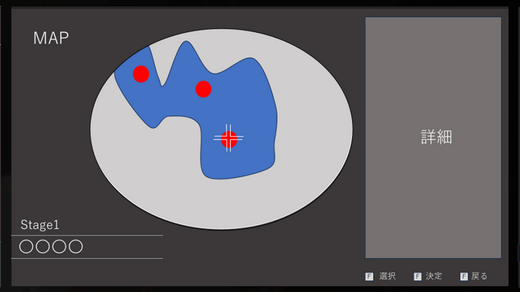


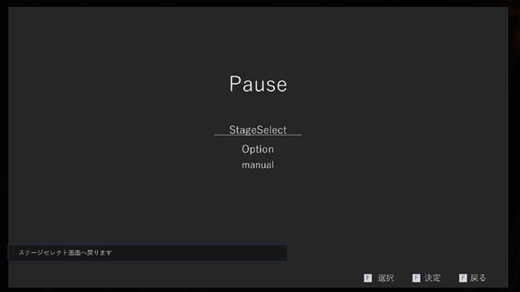
▼ポーズ画面

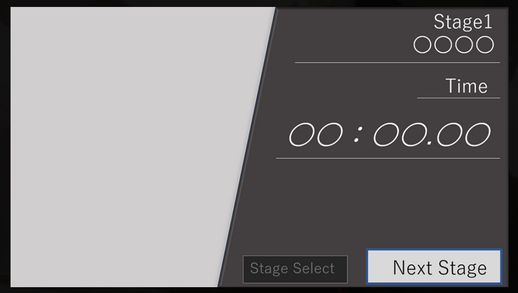


▼ラフ







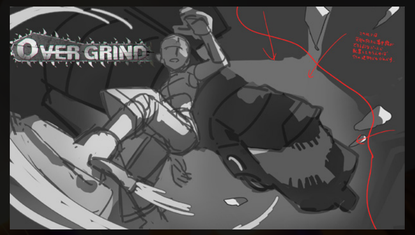




KEYVISUAL

















決定▶



▼ロゴ

OVER GRIND

GRIND WORKS

CG GAME

Thank you for watching.