



ウディタリアンはどのように3Dを作ってきたか

ぽり0655

自己紹介

ぽり0655

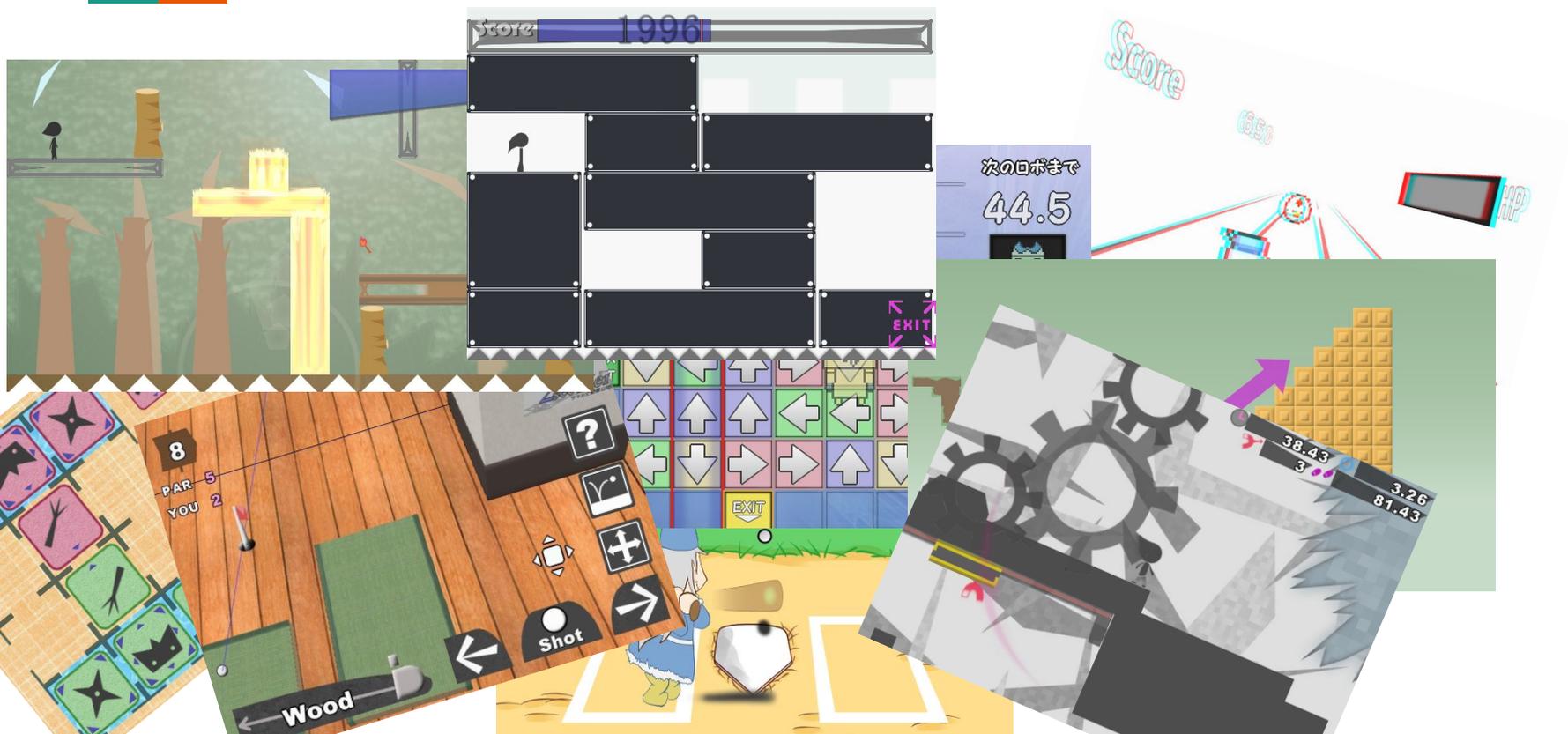
<https://senobishiten.cyber-ninja.jp/>

- ウディタ使って11ねん
- へんなことやって11ねん
- つくったゲームは数知れず
- つくったゲーム以外のものも数知れず
- IT系の人ではない(驚愕のじじつ)



自己紹介 (つくったもの)

こういうのつくってます



自己紹介（つくったもの）

こういうのもつくってます



第10回 WOLF RPGエディターコンテストほり視点レビュー

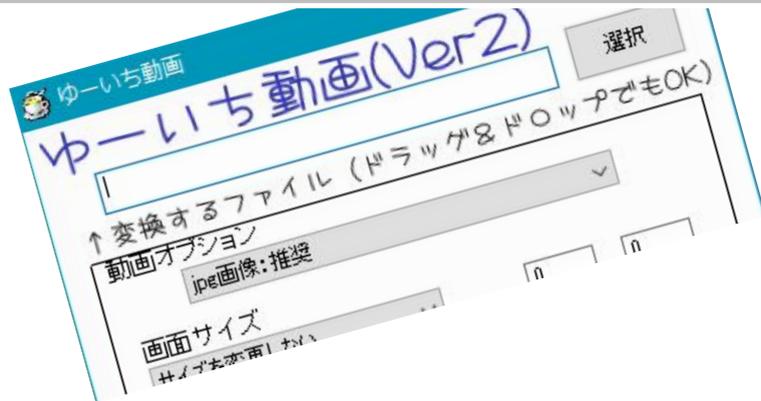
第10回 WOLF RPGエディターコンテスト

ついでに結果発表！ 目的はわからないが参加！

こんにちは。ほり0655です。

さて、今年も恒例のウディタオンリーのコンテスト、「WOLF RPGエディターコンテスト」が開催されました。

今年も昨年同様、「作者さんへ向けた指摘」と「プレイヤーさんへ向けたゲーム紹介」の二方向からレビューを構成していきます。



たぶん慣れないことも
たくさんあるでしょうけど、
だいたい気合でなんとかなります！

NEXT

はじめに



ウディタはとても

高性能な**2D**ゲーム作成ツールです

3Dゲームを作る機能はありません。



はじめに



ウディタで3Dゲームは
作れないが、
ウディタで3Dゲームを
作った人はたくさんいる

**支離滅裂な
思考・発言**

本日のテーマ



ウディタで3Dに挑んだ

数々の挑戦者の歴史をここに残します

学会ですが技術発表はあまりしません

ウディタ3D用語解説

このプレゼン中では以下の用語を使用します



疑似3D: 表示座標の演算を行わずウディタの機能で再現した3D
→ 計算ではなくアイデアで作った3D

ガチ3D: 表示座標の演算を行って実装した3D
→ ちゃんと計算して作った3D

どっちが偉いとか偉くないとかはない。いいね？

ウディタ3Dの歴史年表

ウディタ3Dの歴史を発表します

※ぽりの記憶に基づく年表なので
抜けがたくさんあるかもしれません。

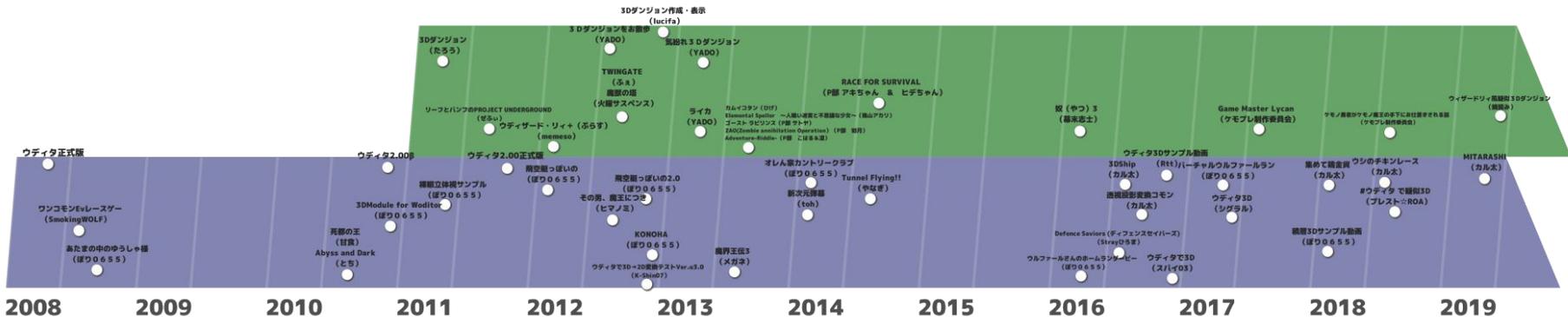
※時間の都合上、全部は紹介できません。
特に「ウディタ3Dの歴史に大きく影響を残した作品」優先です。

あとぽり0655作品も優先してるけどそれぐらいは許してね。

※各作者様の許可無く紹介しているので
ご意見お叱りはぽり0655まで。



ウディタ3Dの歴史年表



※ぼり0655の記録に基づく

ウディタ3Dの歴史年表

勝手にまとめると5つの時代がある



「5つの時代」という考え方を軸に紹介します

ウディタ3D黎明期(2008～)



ウディタ正式版(Ver1.00)の公開は2008年3月15日

では、史上初のウディタ製3Dゲームは
いつ公開されたのでしょうか？

ウディタ3D黎明期(2008~)

ワンコモンEvレースゲー(SmokingWOLF様)

2008/07/27公開

- ウディタ作者様がウディタ3Dの始祖
- 横の拡大率を変えた道路ピクチャを縦に積み重ねたもの



← 横拡大率90%



← 横拡大率95%



← 横拡大率100%

- 現在入手不可。お持ちの方情報求む！
※追記
とある筋よりデータ頂いたので差し替えました！



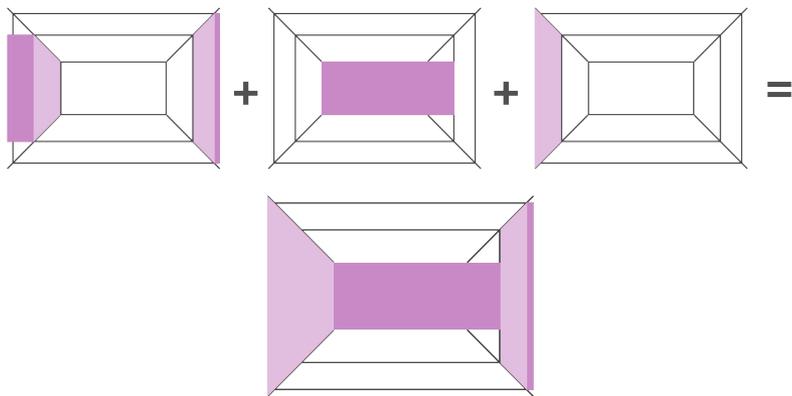
疑似3D ← — ★ — → ガチ3D

ウディタ3D黎明期(2008~)

あたまの中のゆうしゃ様(ぽり0655)

2008/09/26公開

- 現在DL可能な中で最古(?)のウディタ3D
- 3D計算は一切していない
- マップ情報に合わせてピクチャを重ね合わせているだけ



疑似3D ← ★ → ガチ3D



(C)ぽり0655

<https://senobishiten.cyber-ninja.jp/>

ウディタ3D黎明期(2008～)

Abyss and Dark(とち様)



- これも恐らくピクチャの重ね合わせ
- ウディタ3Dは「技術デモ」としての短い作品が多い中、初めてのじっくり腰を据えて遊べる長編作品
- 以降、ウディタ製3DダンジョンRPGは一大ブームを築く
- 今はスマホに移植されて遊べるよ！

2010/08公開(第2回公式ウディコン)

Name	Class	AC	Hits	Status
アラン	G-FIG	5	12/12	正常
ボルテア	G-FIG	5	14/14	正常
ナルニス	G-PRI	5	8/8	正常
ミールン	N-THI	6	8/8	正常
フレイア	G-BIS	6	5/5	正常
ライルト	G-MAG	9	4/4	正常

サブメニュー[消去]

疑似3D ← ★ → ガチ3D

(C)とち

<http://www.silversecond.com/WolfRPGEditor/Contest/result02.shtml>

ウディタ3D黎明期(2008~)

死都の王(甘食様)



- ワンコモンEvレースゲーと同様、拡大率を変えて表現
- アナグリフ(3Dメガネ)対応。恐らく決め打ちの座標演算？
- 「ウディタで3Dは可能である」という事実を界限に突きつけた素晴らしい作品

疑似3D ← ★ → ガチ3D

2010/08公開(第2回公式ウディコン)



(C)甘食

<http://www.silversecond.com/WolfRPGEditor/Contest/result02.shtml>

ウディタ3Dの歴史年表

2.00β期(2010~2012ぐらい)

- 2.00新機能「自由変形」が全てのはじまり
- スーフファミ程度の3Dゲームなら作れる
(という希望をみんな持っていた)
- 挑戦していた方はたくさんいたが
あまりデータが残っていない(´・ω・`)

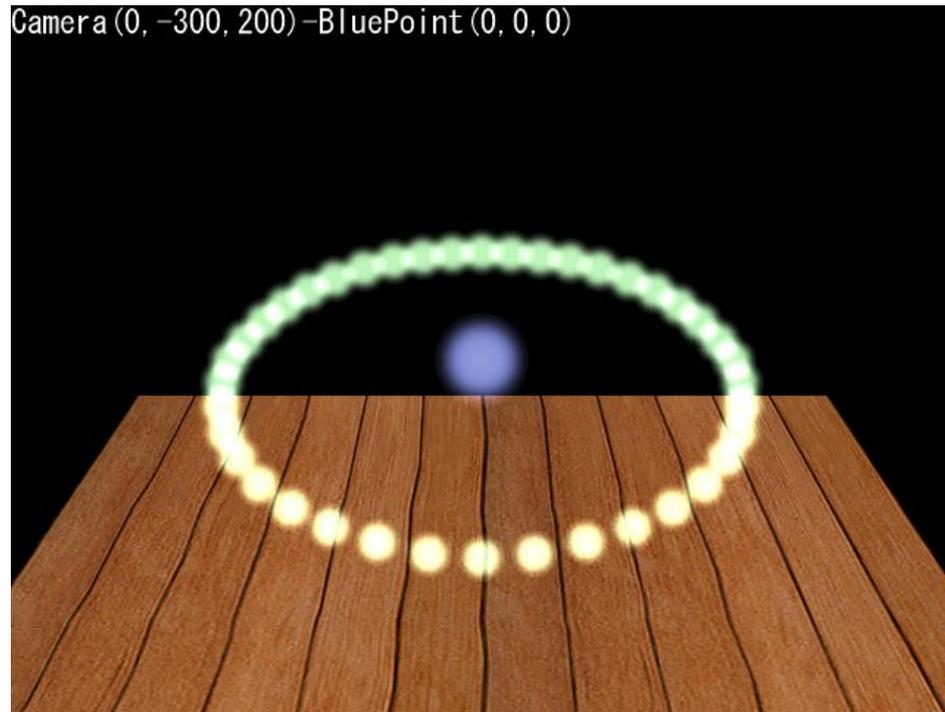


2.00β期(2010~2012)

3DModule for Woditor(ぼり0655)

2010/11/22公開

- ウディタ2.00βが2010/11/01に公開された1ヶ月後に作った
- 「透視投影行列変換」つまりガチ3D計算
- 処理の基本はHSPの3Dモジュールから参考にさせていただいた
- ぼり0655=3Dの人となった日



疑似3D ← ————— ★ ————— → ガチ3D

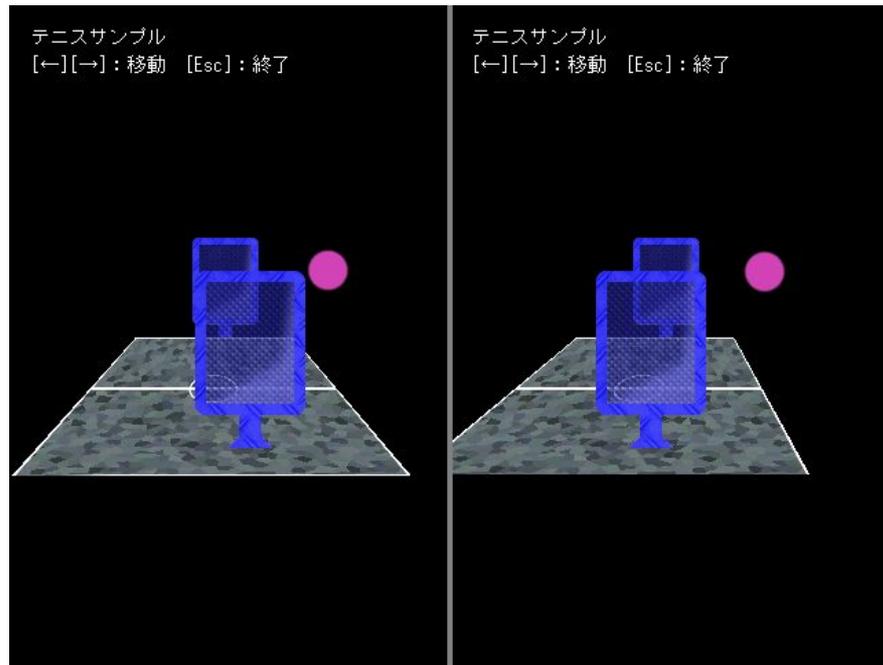
2.00β期(2010~2012)

裸眼立体視サンプル(ぽり0655)



- 「3D Module for Woditor」を完成させた
ぽりが調子に乗って作った立体視技術
- これを作ろうと思わなかったら、きっと
「ウディタで3D」は一発ネタだった

2011/04/18公開



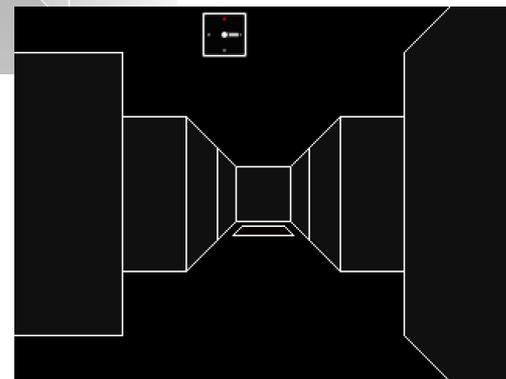
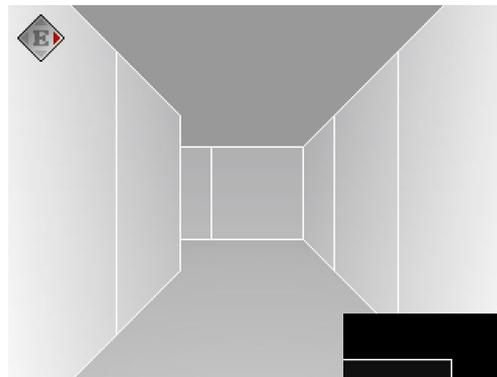
疑似3D ←————★————→ ガチ3D

2.00β期(2010~2012)

リーフとパンフのPROJECT UNDERGROUND(ぜふい様)
ウディザード・リィ+ (ぶらす) (memeso様)

2011/08公開(第3回公式ウディコン)
2012/02/14公開(ウディフェス2012)

- ウディタが成熟してコモンイベント素材が増えてきた頃
- 「お手軽3Dダンジョンコモン(花菖蒲様)」や「3Dダンジョン(たろう様)」等、3Dダンジョンのコモンイベント素材が登場する
- ここから3Dダンジョンがめっちゃくちゃ増えて新時代へ

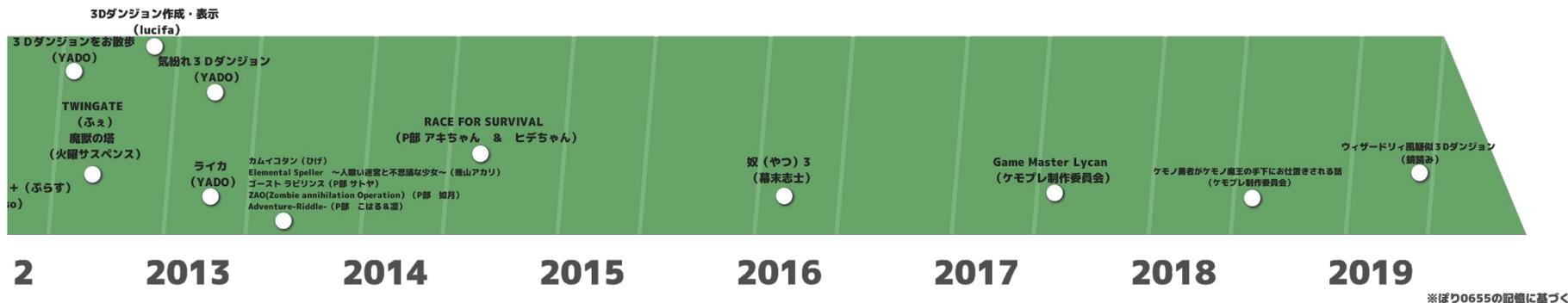


疑似3D ← ★ → ガチ3D

ウディタ3Dの歴史年表

3Dダンジョン期(2012～)

- 2013年前後に2つの3Dダンジョンエンジンが誕生。
- ウディタ3Dから分岐して一つのジャンルとして発展する
- ぶっちゃけめちゃくちゃ多すぎて調べきれない



※ぼり0655の記憶に基づく

3Dダンジョン期(2012～)

3Dダンジョン作成・表示(lucifa様)



2012/11/29公開

- コモンイベント集で人気の3Dダンジョンコモン
- 多機能



疑似3D ← ——— ★ ——— → ガチ3D

気紛れ3Dダンジョン(YADO様)

2013/03/17公開

- ツクール界限で有名な3D作者様の3Dダンジョンコモン
- より3D感が強い



疑似3D ← ——— ★ ——— → ガチ3D

3Dダンジョン期(2012～)

2つのシステムを使用したゲームの時代

2012年

- TWINGATE(ふえ様)
- 魔獣の塔(火曜サスペンス様)

.....

2013年

- ライカ(YADO様)
- カムイコタン(ひげ様)
- Elemental Speller ～人喰い迷宮と不思議な少女～(幾山アカリ様)
- ゴースト ラビリンス(P部 サトヤ様)
- ZAO(Zombie annihilation Operation)(P部 如月様)
- Adventure-Riddle-(P部 こはる&凜様)

.....

2014年

- RACE FOR SURVIVAL(P部 アキちゃん & ヒデちゃん様)

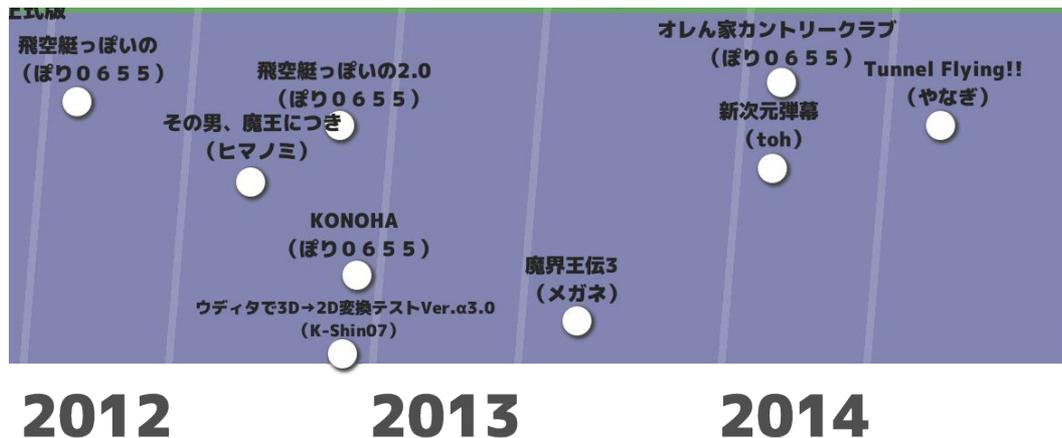
.....

ほりの記憶にあるものだけでもこんなにいっぱい

ウディタ3Dの歴史年表

KONOHA期(2012～2014ぐらい)

- 3Dダンジョンから分岐して独自進化
- 第一次ウディタ3Dブーム
- 3Dのなかでもどれだけ「ガチ3D」出来るかで評価される時代だったような記憶



KONOHA期(2012~2014)

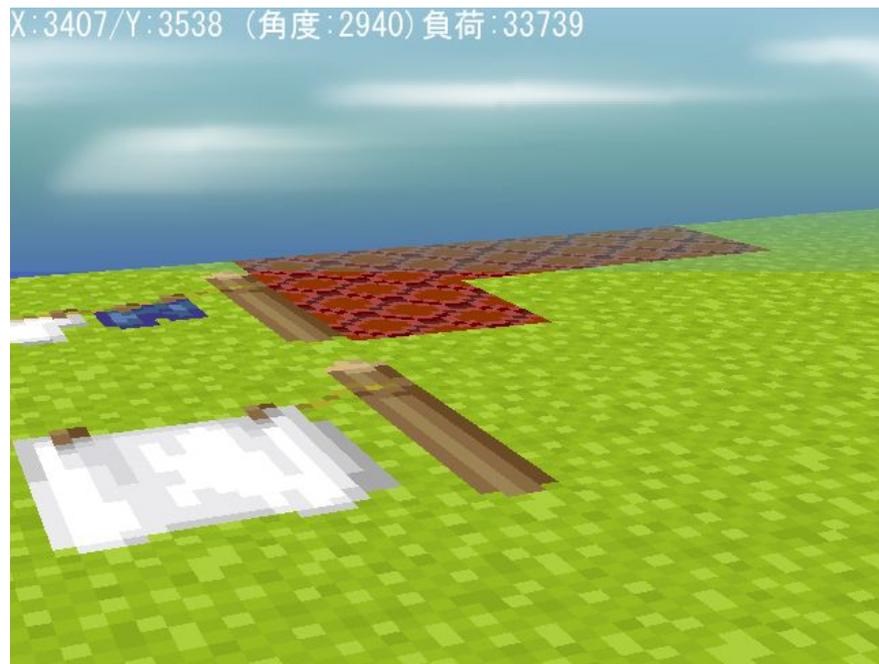
飛空艇っぼいの(ぼり0655)

飛空艇っぼいの2.0(ぼり0655)

2012/02/05公開

2012/11/25公開

- FF6のアレを再現しようとした技術
- 「スーフファミ程度の3Dゲームなら作れる(キリッ)」という2.00β期の希望を2年越しに実現
- 次の特異点への足がかり



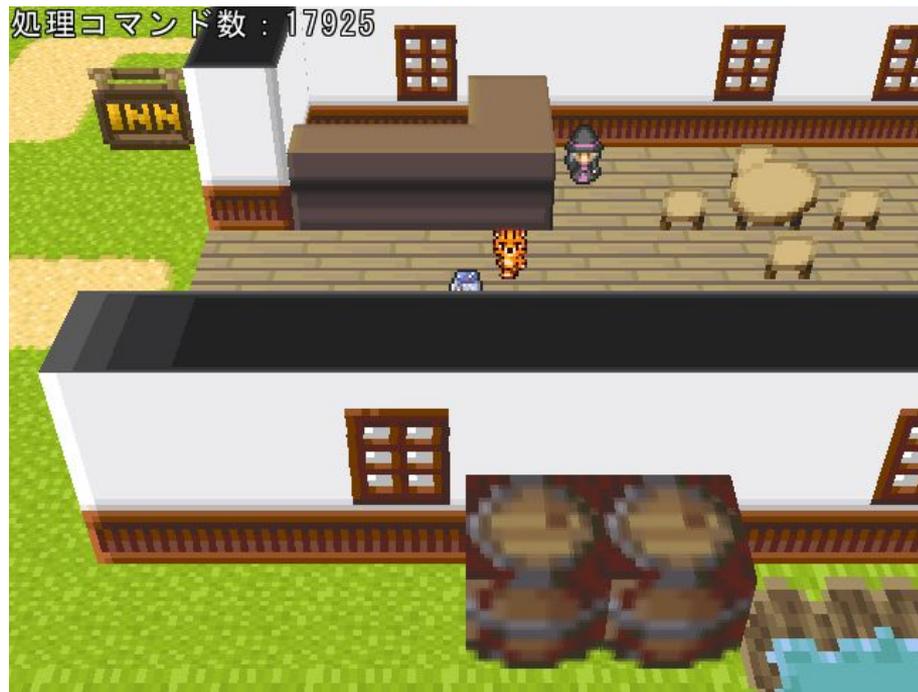
疑似3D ←—————★—————→ ガチ3D

KONOHA期(2012~2014)

KONOHA(ぽり0655)

2012/12/10公開

- ゲームではなく技術サンプル
- 今までのぽり0655が研究してきた3D技術の集大成
- 「ウディタ3Dの歴史」と言われてこれを一番最初だと考えてる方も多い
- でも今までの歴史あってこそ



疑似3D ←————★————→ ガチ3D

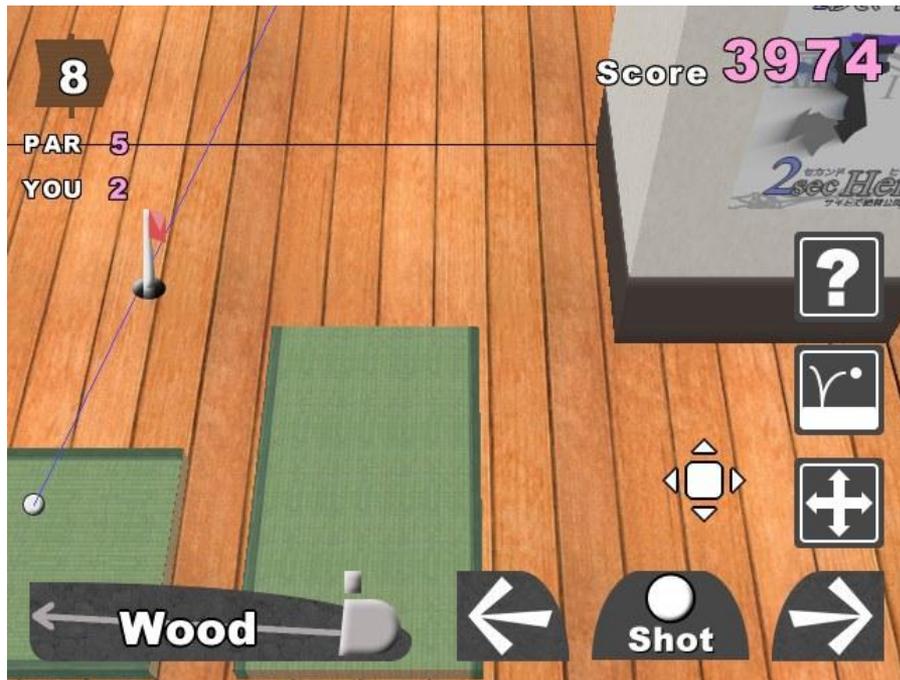
KONOHA期(2012~2014)

オレン家カントリークラブ(ぽり0655)

2014/02公開(ウディフェス2014)

- KONOHAの技術を使用したフル3D技術
- ぽり=これの方もいるよね
- みなさん本当に評価してくれてありがとう

疑似3D ← ————— ★ ————— → ガチ3D



(C)ぽり0655

<https://senobishiten.cyber-ninja.jp/>

KONOHA期(2012~2014)

ウディタ3Dブームが来る

ウディタで3D→2D変換テストVer. α 3.0(K-Shin07様)

2012/12/09公開

疑似3D ←———— ★ → ガチ3D

(C)K-Shin07

https://twitter.com/K_Shin07/status/277446159532957696



新次元弾幕(toh様)

2014/02公開(ウディフェス2014)

疑似3D ←———— ★ → ガチ3D

(C)toh

<http://www.toh-csecb.wkeya.com/index.html>



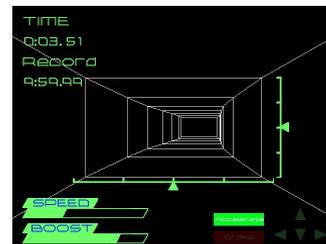
Tunnel Flying!!(やなぎ様)

2014/08公開(第6回公式ウディコン)

疑似3D ←———— ★ → ガチ3D

(C)やなぎ

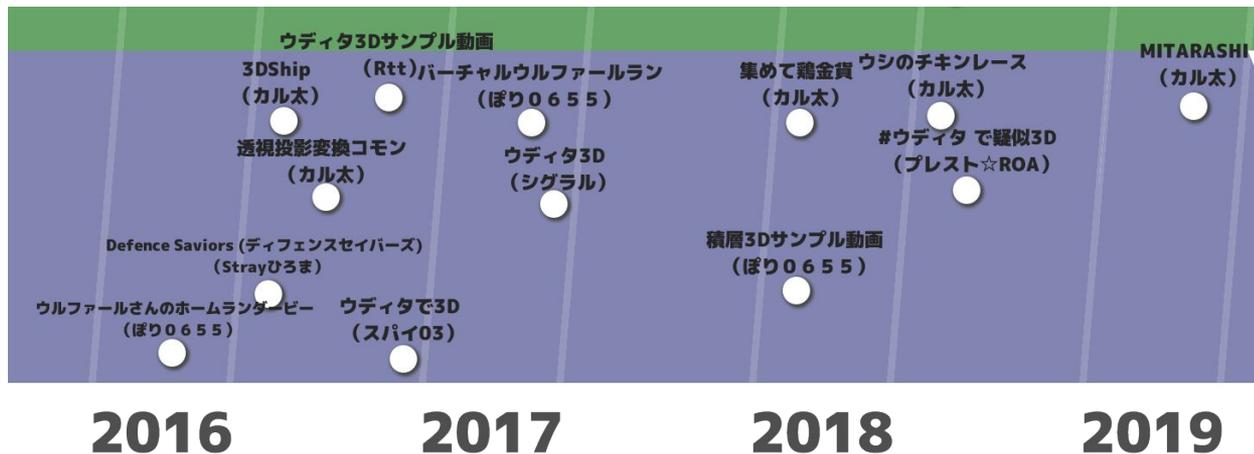
<https://ameblo.jp/t-takayanagi/>



ウディタ3Dの歴史年表

MITARASHI・積層期(2016～)

- 少し間を開けて第二次ウディタ3Dブーム
- 「ガチ3D」演算と「疑似3D」の長所を兼ね合わせたハイブリット型の3Dが生まれる

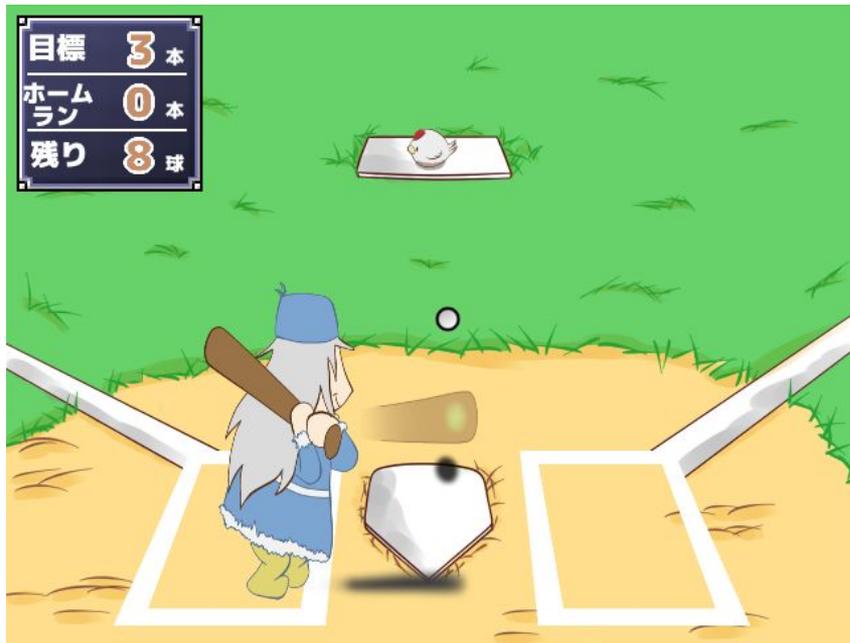


MITARASHI・積層期(2016～)

ウルファールさんのホームランダービー(ぽり0655)

2016/04/01公開

- 某社のFlashゲームのパロディ
- 当時は誰も気づかなかったけど、実は2Dイラストと3Dオブジェクトの併用
(ボールとウルファールさんが半3D、バッターボックスはフル3D)
- 「3Dを使っているから評価される」でなく、「評価される作品が3Dを使っている」という時代になったとき、真にウディタ3D技術の成熟と言えるのではないか
(てきとう)



疑似3D ← — ★ — → ガチ3D

MITARASHI・積層期(2016～)

3DShip(カル太様)

透視投影変換コモン(カル太様)

2016/07/17公開

2016/09/05公開

- 透視投影変換技術を簡易的に実装したもの
- カル太さんという黒船(茶色い)がウディタ3D界限に襲来



疑似3D ←————★————→ ガチ3D

(C)カル太

<https://twitter.com/IroKaru/status/754929950067609600>

MITARASHI・積層期(2016～)

触発されてウディタ3Dブームが再び来る

ウディタ3Dサンプル動画(Rtt様)

2016/10/15公開

疑似3D ←————★————→ ガチ3D

(C)Rtt

<https://twitter.com/rtt398/status/786997423067410432>



ウディタ3D(シグルル様)

2017/05/24公開

疑似3D ←————★————→ ガチ3D

(C)シグルル

<https://twitter.com/shiguraru/status/867033243731738626>

X:78, Y:63, Z:33, 巻数:1094



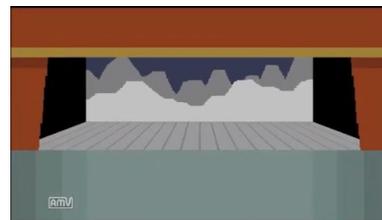
#ウディタ で疑似3D(プレスト☆ROA様)

2018/08/06公開

疑似3D ←————★————→ ガチ3D

(C)プレスト☆ROA

<https://twitter.com/prestoROA/status/1026414790611107840>



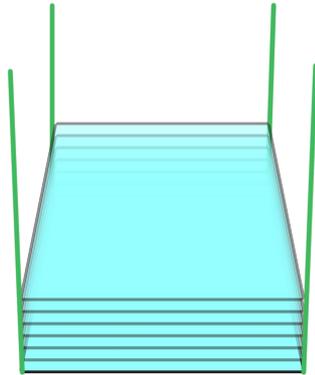
MITARASHI・積層期(2016～)

集めて鶏金貨(カル太様)

ウシのチキンレース(カル太様)

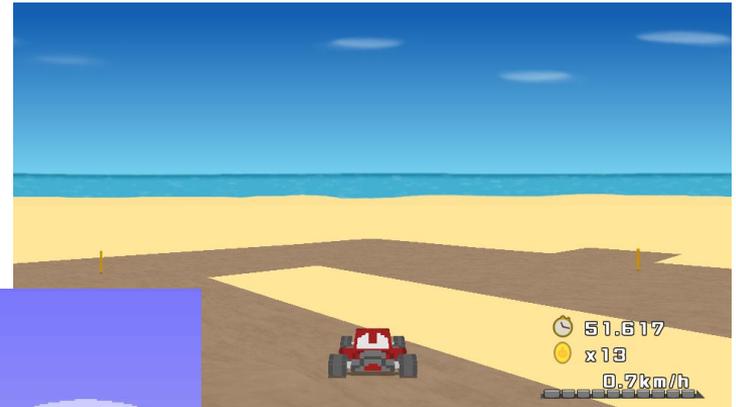
2018/02公開(ウディフェス外伝)
2018/07公開(第10回公式ウディコン)

- 新技術「積層3D」
- ピクチャをミルフィーユのように重ねて3Dを作る発想



- ウディタにしかできない3D

疑似3D ←————★————→ ガチ3D



MITARASHI・積層期(2016～)

MITARASHI(カル太様)

2019/04/01公開

- 透視投影変換技術ベース(積層ではない)
- 2019/5/18現在で最新の3D技術
- 今後の発展に期待



疑似3D ←————★————→ ガチ3D

