

作品一覧集

個人製作

一年生時制作

一個目:「Adhesive」

使用エンジン DXlib

文房具の世界のシューティングゲーム。初めて制作した作品。



二個目:「TURTLE・DEATH」

使用エンジン DXlib

亀をゴールまでやられないように移動させるホラーアクションゲーム



二年生時制作

一個目:「RGB」

仕様エンジン DirectX

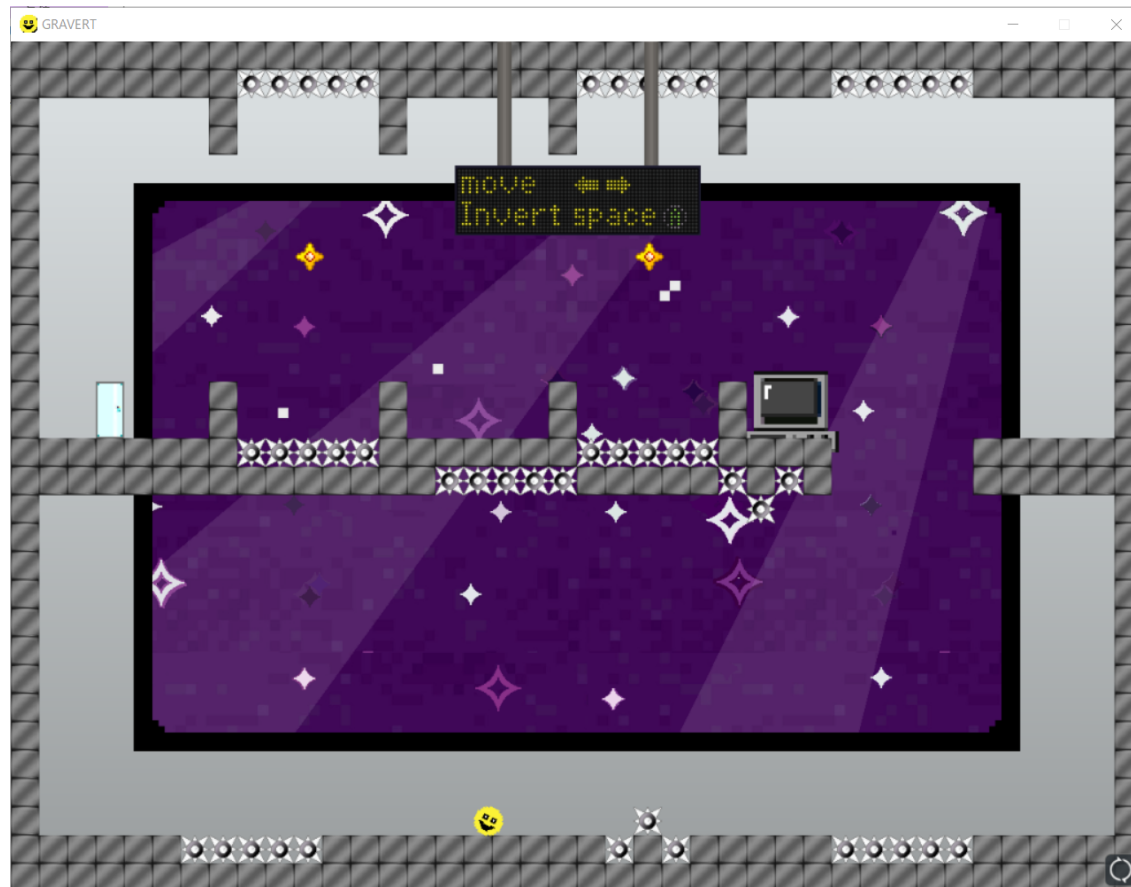
3Dシューティングゲーム。初めて3Dゲームを制作した作品。初めてDirectXで制作した作品。



チーム制作

一年生時制作

一個目:「GRAVERT」(SOS) メインプログラム担当 使用エンジン DXlib
重力反転を利用しながらギミックをよけてゴールまで目指すゲーム。



二個目:「Slimerun」 リソース全般担当 使用エンジン DXlib
一定の高さまでしか飛べないスライムをブロックを置いてあげてゴールまで導くゲーム。



三回目:「For Someone」 レベルデザイン担当 使用エンジン DXlib

白と黒のキャラクターがそれぞれでしか動かせないブロックを動かしながらそれぞれゴールを目指す、パズルゲーム。



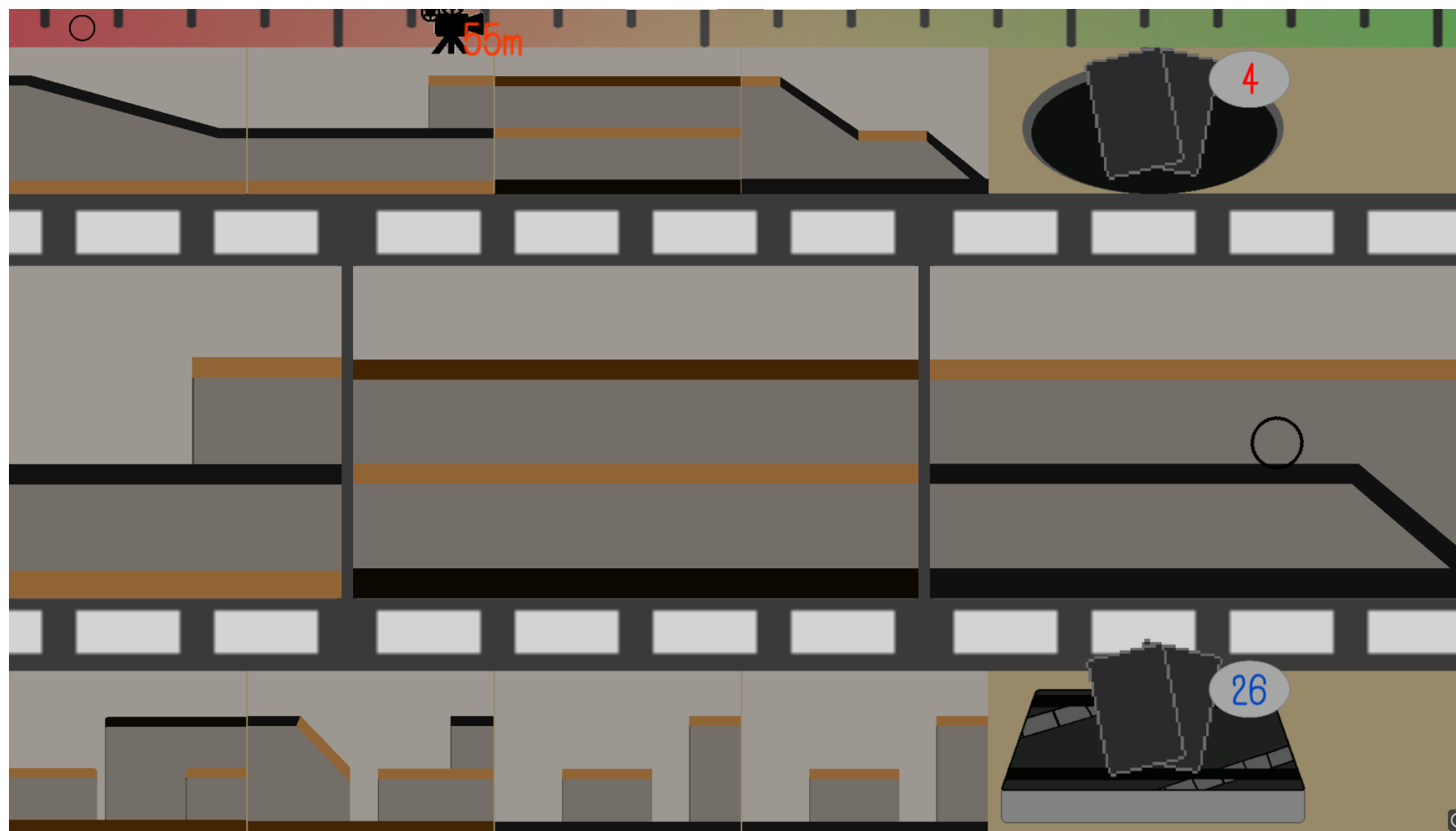
二年生時制作

一個目:「EscapeFromCinema」 エフェクト担当

使用エンジン Unity

映画のコマをどんどん配置してどんどんコマを巻いていって迫ってくる映写機から逃げるラン

ゲーム。

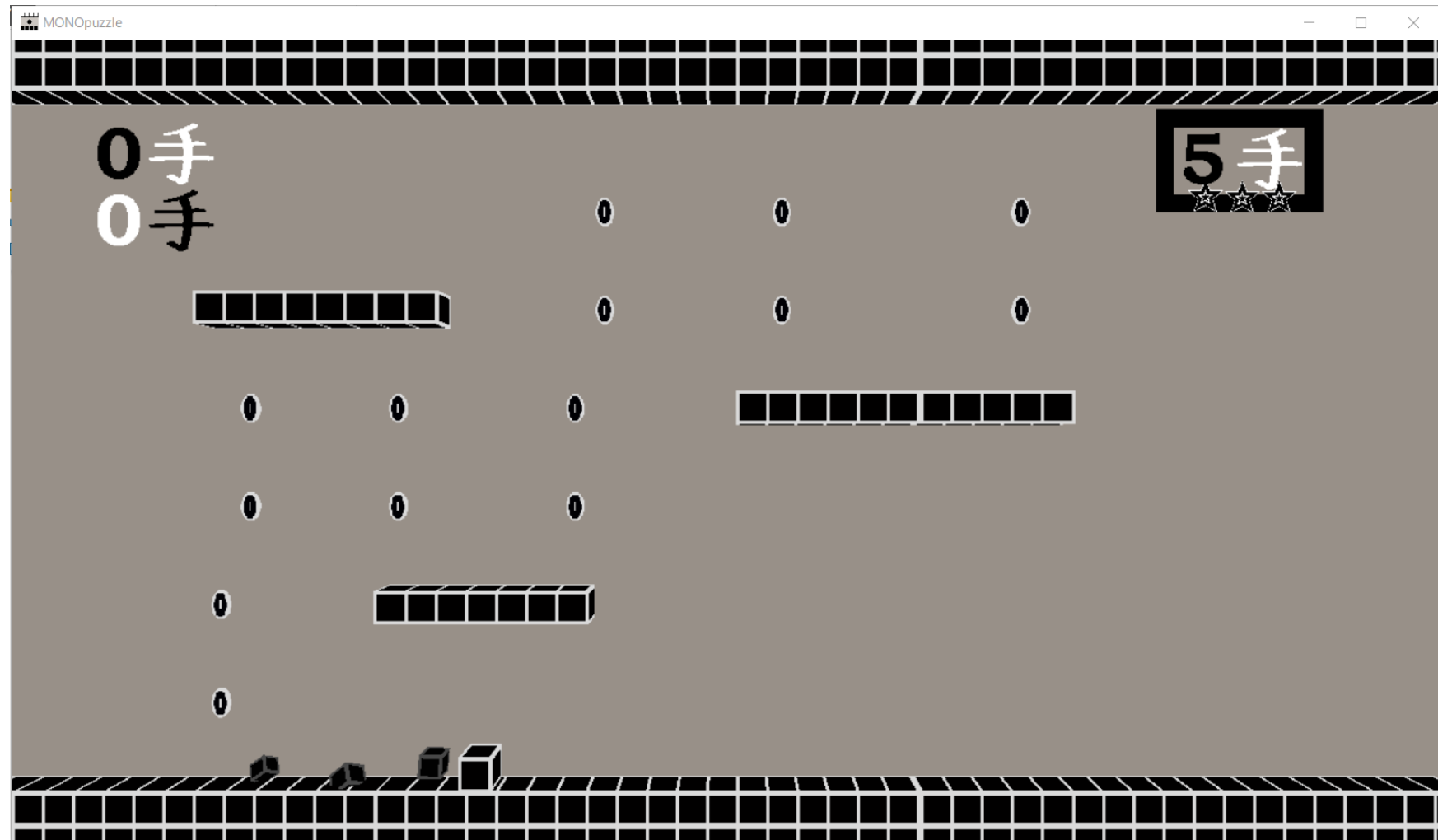


二個目:「MONOpuzzle」

メインプログラム担当

使用エンジン DirectX

色反転をしてプレイヤーとブロックの色の反発をさせて収集物を集めるアクションパズルゲーム。



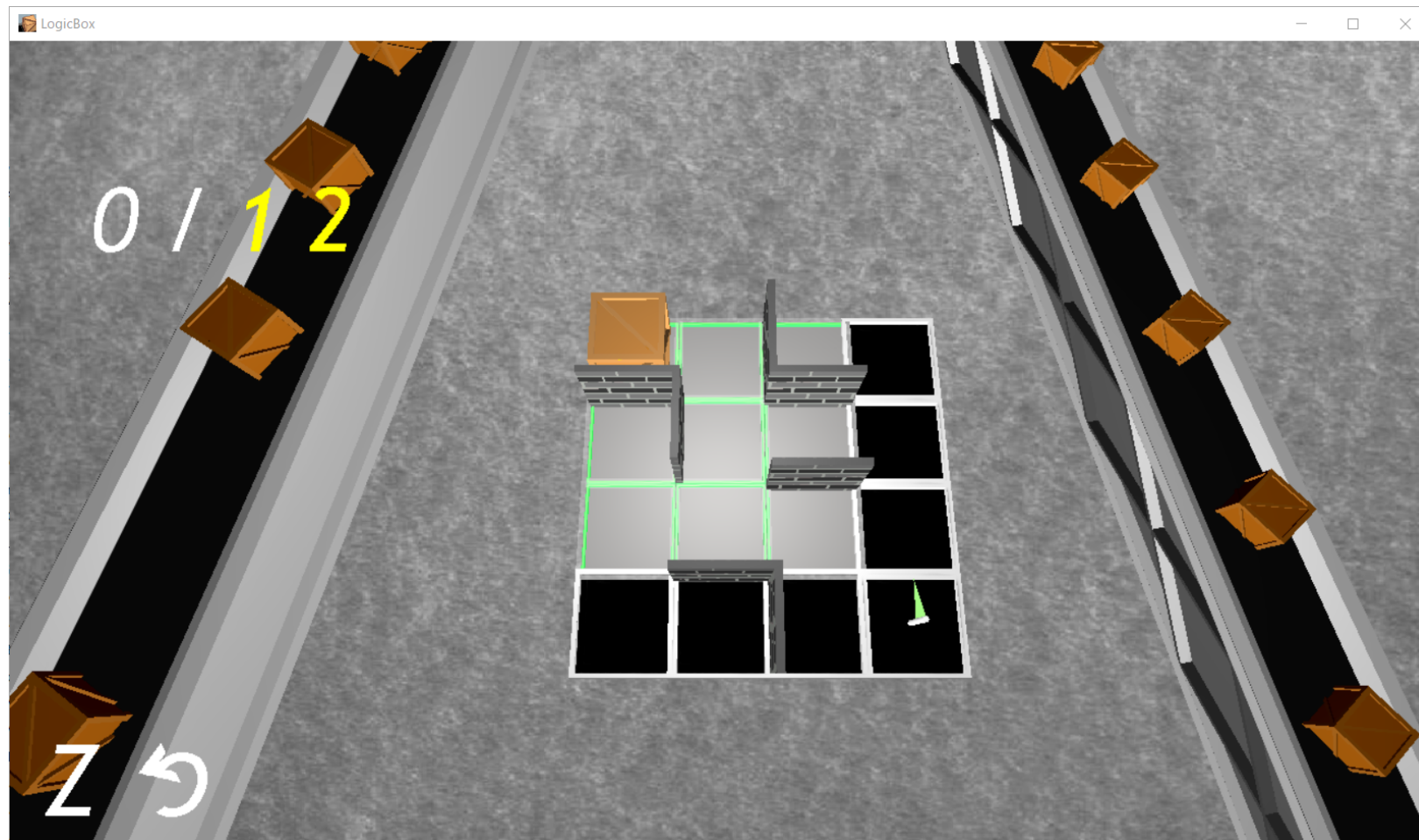
三回目 : 「LogicBox」

レベルデザイン担当

使用エンジン DirectX

形がステージごとで変わるプレイヤーをスライドパズルのように移動させていって荷物をゴール
くパズルゲーム。

まで導



三年生時制作

一個目:「HA-RI-TE -the ultimate sumo wrestler showdown-」

アニメーション担当

使用エンジン DirectX

ゲーム大賞に応募した作品。目の前を攻撃する力士を操作してどんどん敵を倒してハイスコアを
すアクションゲーム。

目指

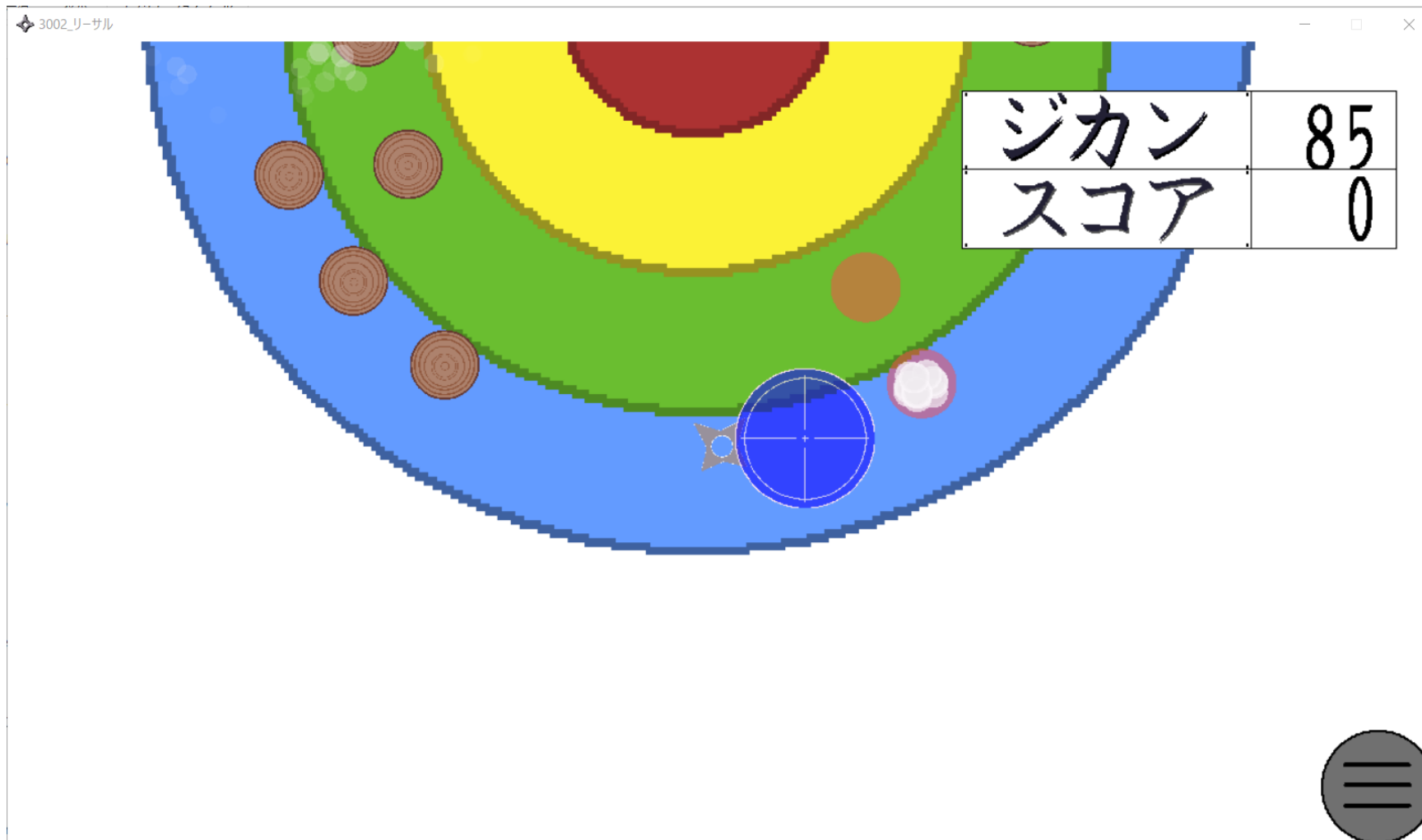


二個目:「リーサル」

リソース・サブプログラマ

使用エンジン DXLIB

敵と敵とのつながりをたどりながら敵を倒していくアクションスコアアタックゲーム



過去の全作品のgitのリンク

<https://github.com/fu-ma/Game>