

The background is a deep blue gradient with a subtle pattern of white dots, resembling a starry sky. Overlaid on this are several white geometric elements: a large circular scale on the left with numerical markings from 160 to 260 in increments of 10; several concentric circles of varying sizes, some solid and some dashed; and curved arrows indicating a clockwise direction of movement. The overall aesthetic is clean, modern, and technical.

進捗報告

石橋 叶恵

現在やっていること・やったこと

- 新規企画書の作成 × 2
- チーム制作進捗管理(ガントチャート作成) × 6
- チーム制作仕様書作成 × 1
- CGへのオブジェクト等の発注書 × 1
- チーム制作ゲーム内UI作成
- チーム制作ゲーム内オブジェクト用テクスチャ作成
- 個人制作者のゲーム内UI作成

企画書

夜叉の暗刃

プラットフォーム

PC

ジャンル

ステルスアクションゲーム

ターゲット

アクションゲームが好きな人

制作者

福岡情報ITクリエイター専門学校
ゲームクリエイターコース 二年 石橋叶恵

ステルスアクションゲーム企画

完成済み

SPACE SURVIVE

プラットフォーム

PC

ターゲット

宇宙をイメージしたゲームが好きな人

ジャンル

制作者

福岡情報ITクリエイター専門学校
ゲームクリエイターコース 2年 石橋 叶恵

米満君就職用企画

作成中

夜叉の暗刃

プラットフォーム

PC

ジャンル

ステルスアクションゲーム

ターゲット

アクションゲームが好きな人

制作者

福岡情報ITクリエイター専門学校
ゲームクリエイターコース 二年 石橋叶恵

背面からの奇襲攻撃 ①

『しゃがみ』や『ローリング』で
進むと敵から見つかりにくい

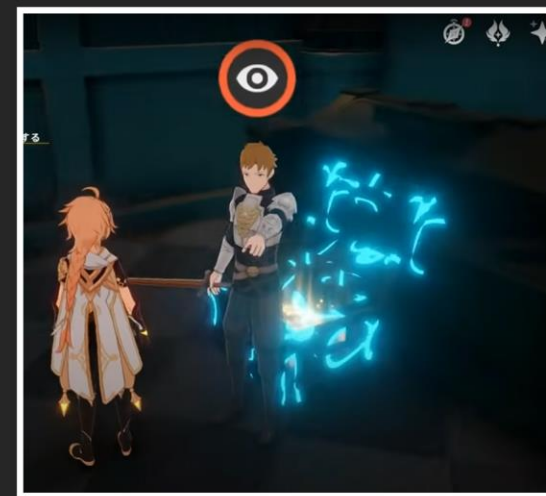


敵が後ろを向いている間に近づく



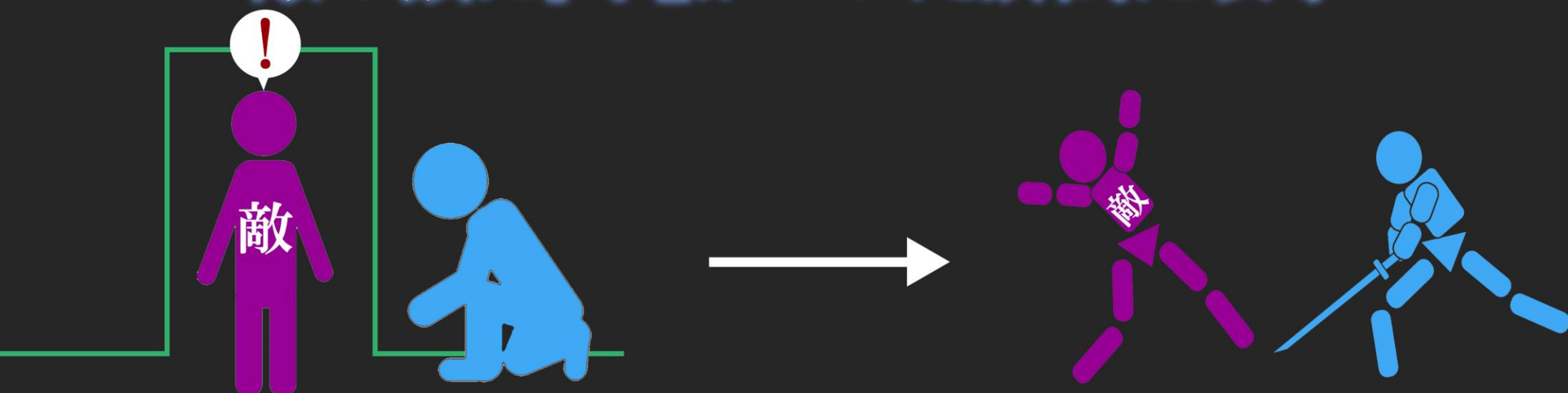
敵の視野内に入りすぎるとばれてしまう

ゲームオーバー



背面からの奇襲攻撃 ②

敵の頭に『！』がついた瞬間に攻撃



タイミングが遅すぎると返り討ちにあってしまう

ゲームオーバー



早撃ちゲームのような一瞬のボタン判定

背面からの奇襲攻撃 ③

派手なエフェクトと攻撃で敵を一掃せよ！

一定数奇襲を成功させると

バーサーカーモードへ



バーサーカーモード中は敵を無双！

ゲーム画面イメージ

ゲームパッド操作



三人称視点

制限時間

99:99

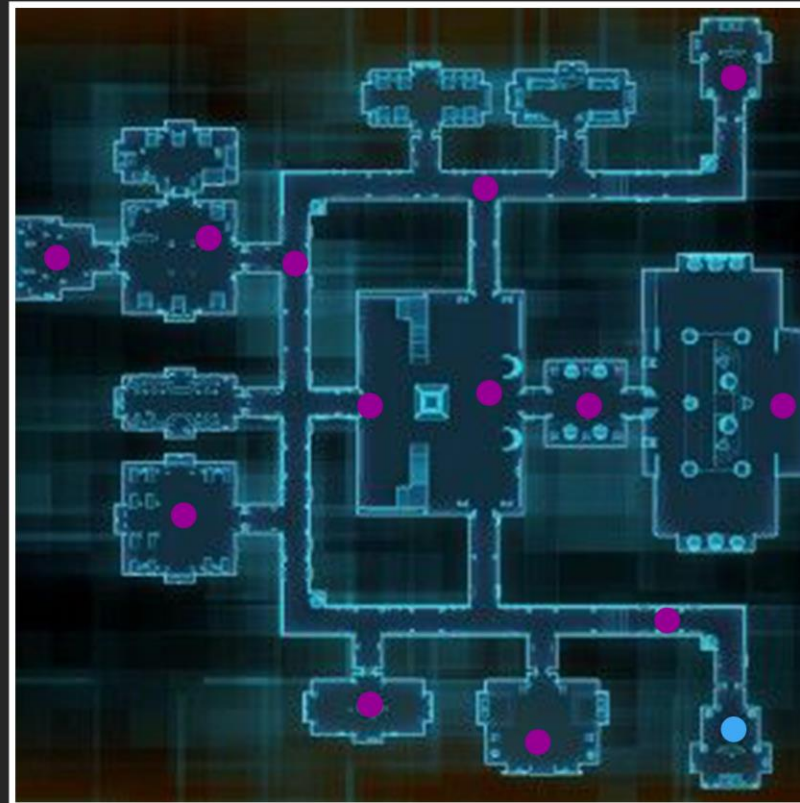
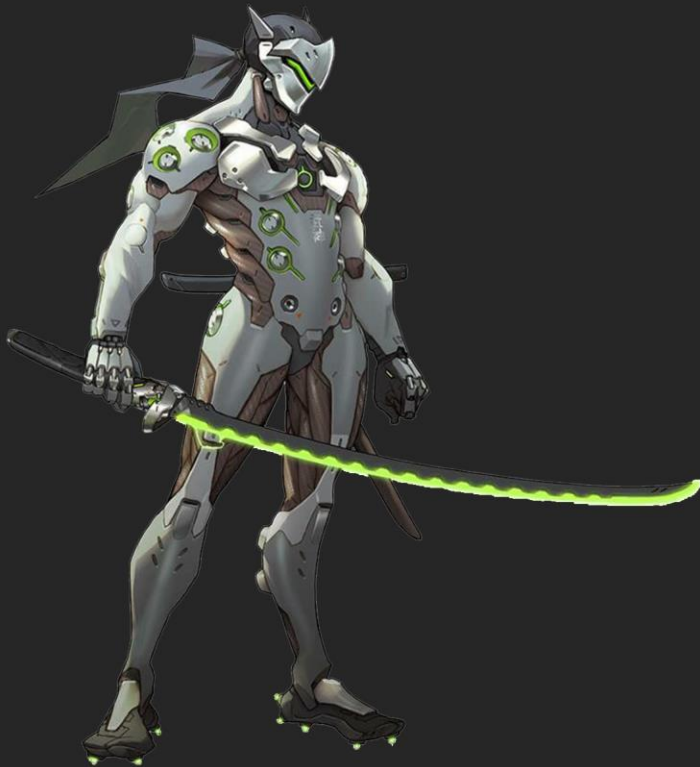


バーサーカーメーター
(バーサーカーモードになるためのメーター)

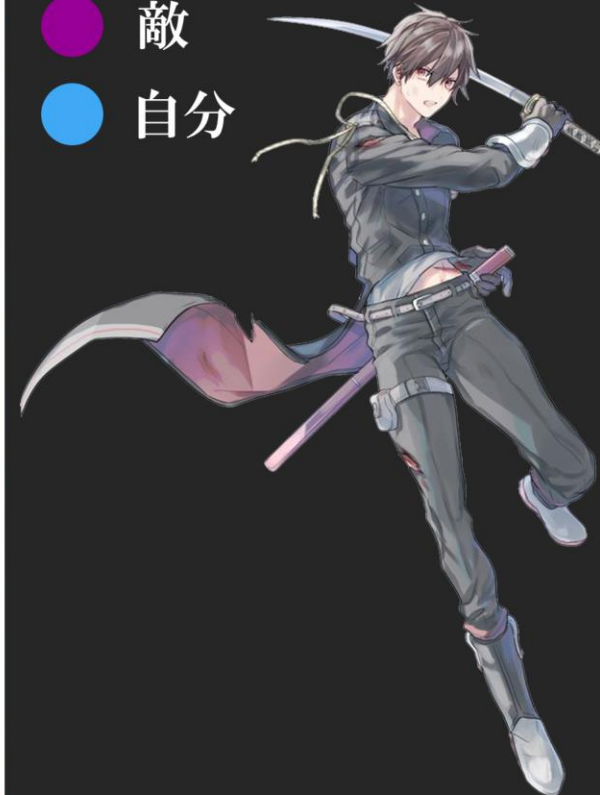
現在の敵の討伐数/残り敵数

ゲーム目標

制限時間内にフィールド上に
配置されている敵を全滅させる



● 敵
● 自分



SPACE SURVIVE

プラットフォーム

PC

ターゲット

宇宙をイメージしたゲームが好きな人

ジャンル

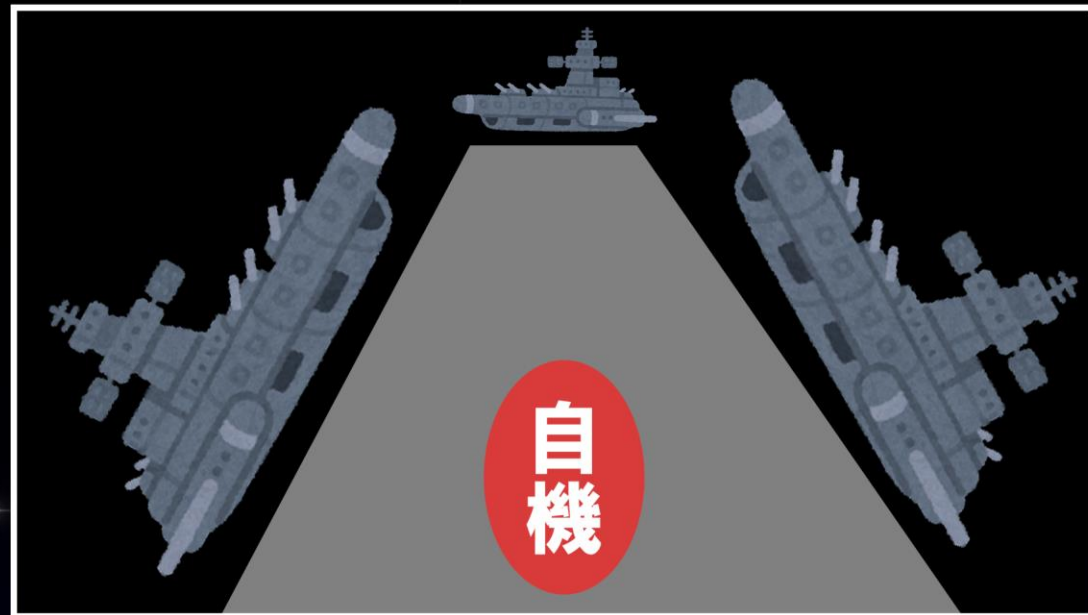
制作者

福岡情報ITクリエイター専門学校

ゲームクリエイターコース 2年 石橋 叶恵

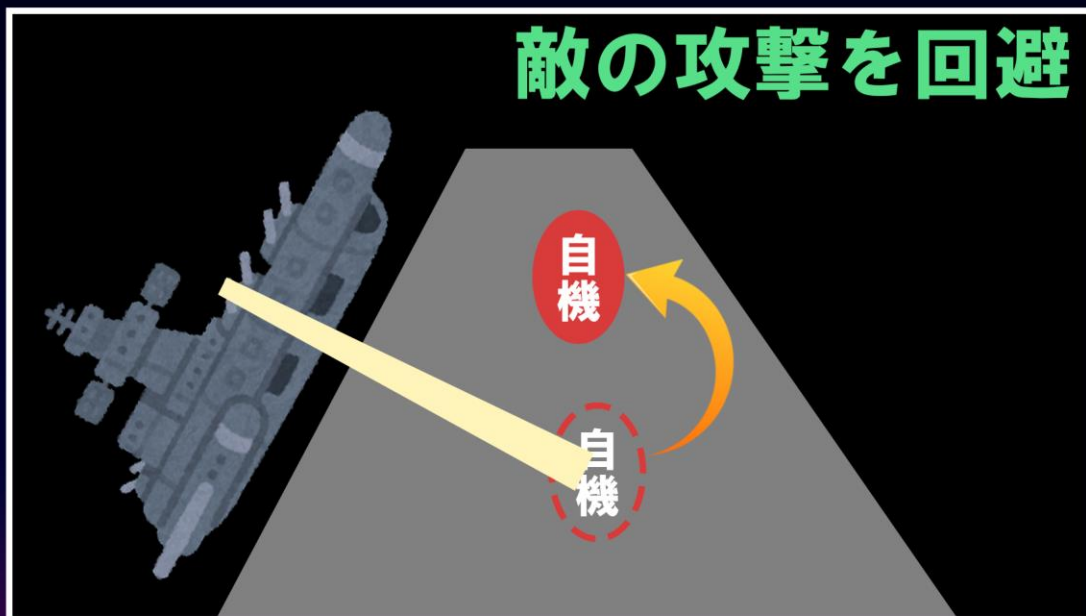
ゲームプレイ ①

敵はプレイヤーの
『正面・左・右』に
現れ攻撃をしてくる

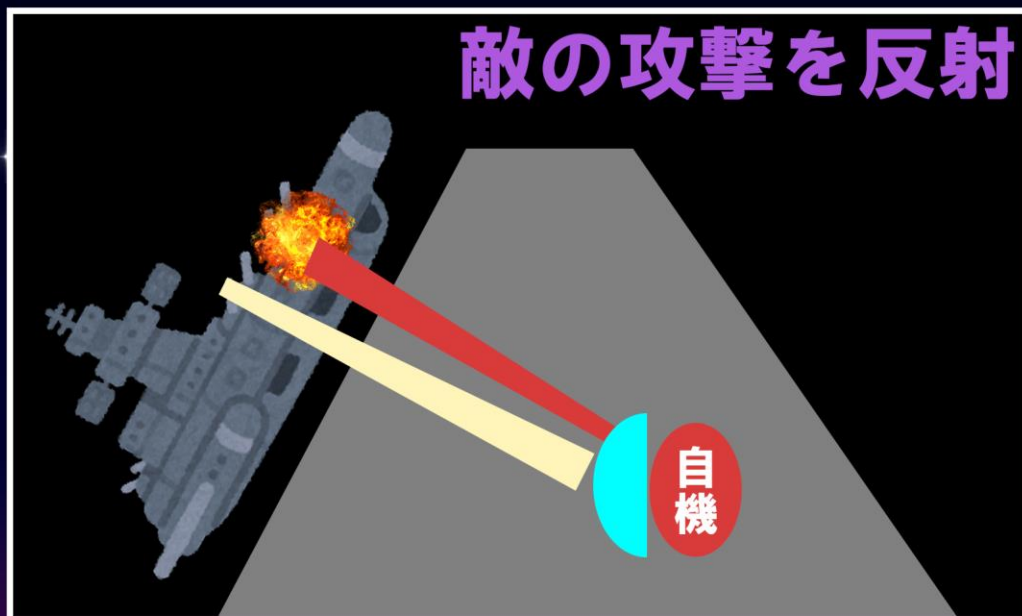


敵の攻撃を回避するか反射させて反撃せよ！

敵の攻撃を回避

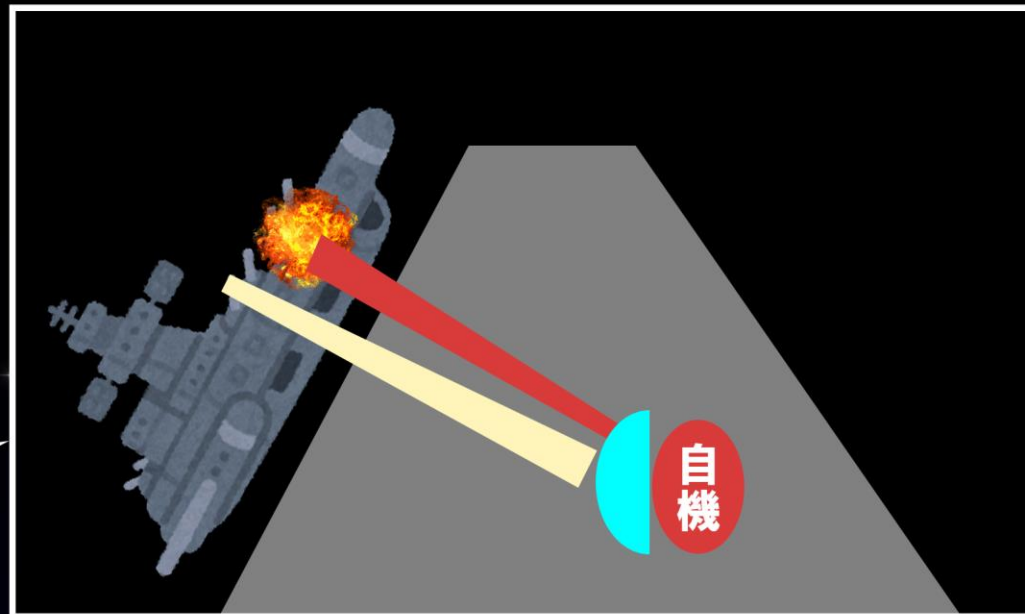


敵の攻撃を反射



ゲームプレイ ②

反射板を出している間、
攻撃を吸収することができ
敵に跳ね返すことができる。



敵の攻撃の色に注意！

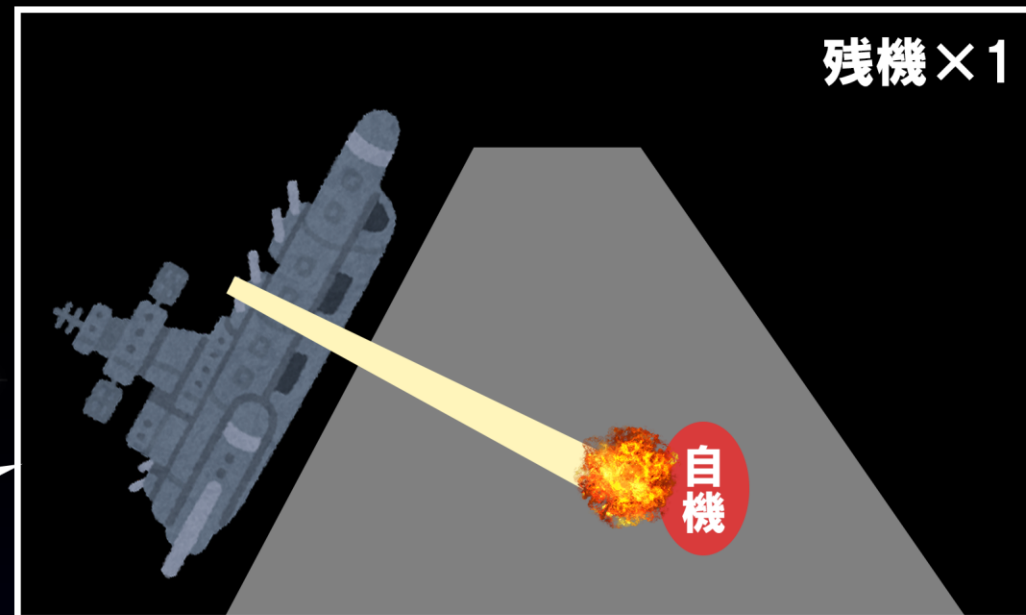
赤レーザーは避けて
黄レーザーは反射して
ダメージをあたえよう！

黄レーザー：反射可能

赤レーザー：反射不可

ゲームプレイ ③

敵の攻撃を受けると残機が
減ってしまう残機を全て失うと
ゲームオーバー



バリエーションがある敵の攻撃

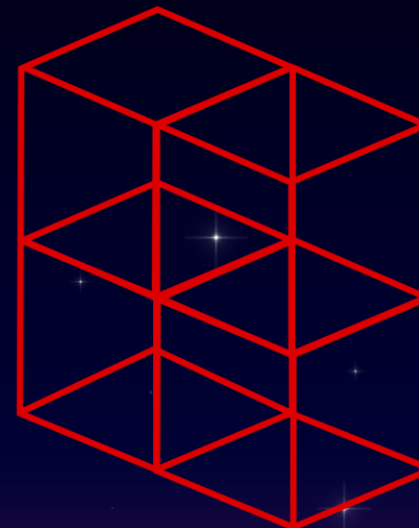
見栄えもきれいに！



クリスタル型レーザー



ペンタゴン型レーザー

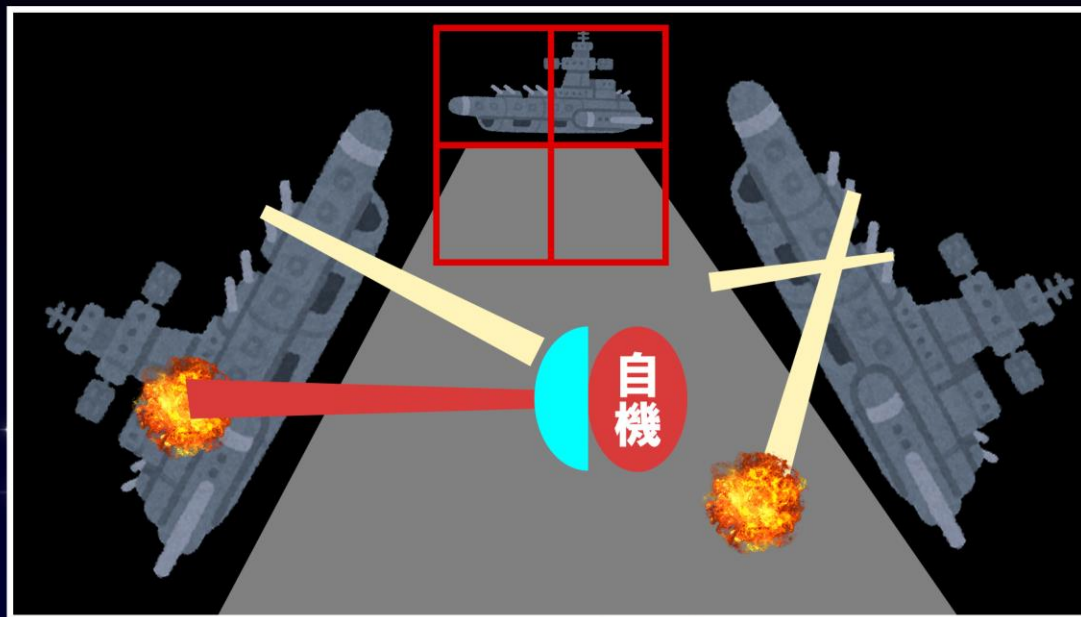


キューブ型レーザー

ゲームプレイ ④

敵の集中攻撃がきたときのハラハラ感！

避けながら跳ね返して敵を倒していく爽快感！



※敵の集中攻撃イメージ画像

多彩な敵の攻撃でプレイヤーの判断力が試される！

ゲーム目標

敵の攻撃を回避・反射し敵のHPを0にする

制作者

プランナー・制作進行













石橋 叶恵

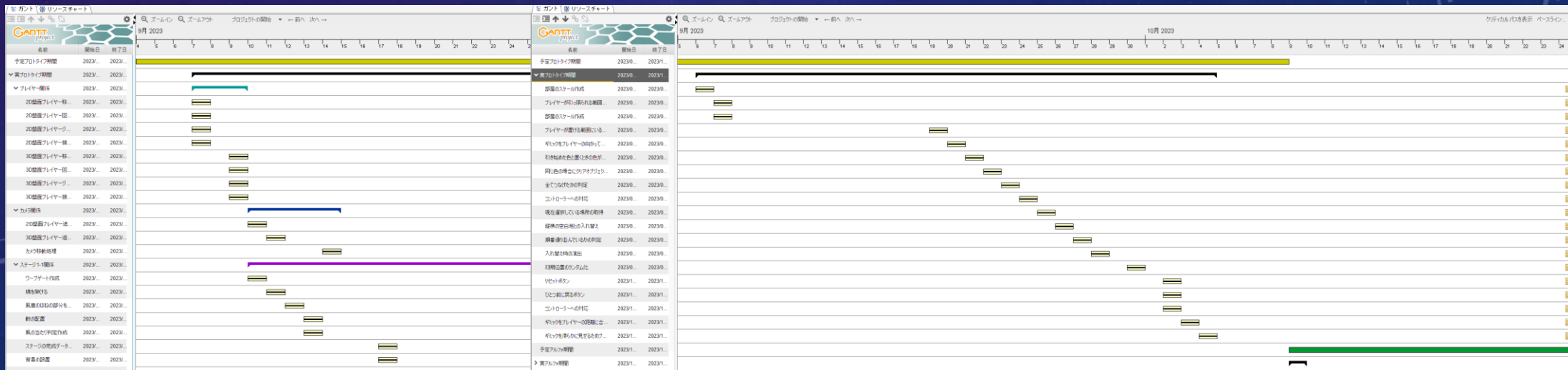
プログラマ

米満 悠人

ガントチャート

チームメンバーのプログラマ用ガントチャートを作成

 FoxProject_Hamamatu.gan		2023/10/17 12:20	GanttProject File	18 KB
 FoxProject_Kaneko.gan		2023/10/17 10:26	GanttProject File	8 KB
 FoxProject_Koumoto.gan		2023/10/17 10:47	GanttProject File	8 KB
 FoxProject_Oono.gan		2023/10/17 11:17	GanttProject File	10 KB
 FoxProject_Sakamoto.gan		2023/10/17 11:27	GanttProject File	7 KB
 FoxProject_Tashiro.gan		2023/10/20 10:27	GanttProject File	14 KB



ゲーム内UI

モンスターハンターのUIを再現して作成

