

作品説明書

氏名 : 当摩好弘
学校名 : HAL東京 ゲーム制作学科4年

成果物1 VIVID HERO

制作環境 : Windows 8、Direct3D9
制作期間 : 2015年11月～2016年2月(4ヶ月)
メンバー : 1人(個人製作)
参考にしたもの : 機動戦士ガンダムなど、ロボットアニメやゲームなど。
自身の評価 : アクションと表現の両方を努力し、達成目標としていた宇宙空間での戦闘を体験できるゲームに仕上がりました。
授業で習っていない技術も実装出来て、ゲームにうまく活かせることが出来たおかげで、素晴らしいものに仕上がりました。
周りの評価 : 三種類の攻撃手段がとてもきれいで、私の表現したかったものをしっかり感じ取ってくれました。

成果物2 トロッコガンマン

制作環境 : Windows 8、Direct3D9
制作期間 : 2015年1月～2015年3月(2ヶ月)
メンバー : 1人(個人製作)
参考にしたもの : ゲーム「ドンキーゴング64」内のミニゲーム
自身の評価 : ゲームの企画を考えるのにひとまず限界を感じ、既存のものに工夫を加えていく方針で制作し始めました。ゲームとしての面白さも洞窟の表現もよく出来た作品に仕上がりました。
周りの評価 : ライトの工夫がよく、ゲームの臨場感がよく出ていると言われました。

成果物3 AKRカバディ

制作環境 : Windows 8、Direct3D9
制作期間 : 2014年9月～2014年10月(1ヶ月)

メンバー : 1人(個人製作)
参考にしたもの : 巨神兵 (天空の城ラピュタより)
自身の評価 : 劇中の巨神兵の攻撃である、「薙ぎ払え!」をゲーム内で何とか使えないかと思い制作しました。ゲームが完成していざプレイした時、想像していた以上の快感が得られました。
周りの評価 : 学内での発表でしたので、先生を使用したネタはとても笑っていただけました。ランキングなどを入れていき、もっとゲーム性をあげてほしいといわれました。

成果物4 Animal Racing

制作環境 : Windows 8、Unity
制作期間 : 2015年10月～2015年11月(1ヶ月)
メンバー : 4人(チーム製作)
担当した部位 : 2DのUI全般
担当箇所の解説 : タイトル、ゲームメニュー、ミニマップなど、ゲームのわかりやすさをよくするために努力しました。
参考にしたもの : スマートフォンアプリの傾けるタイプのゲーム
自身の評価 : Unityの技術を最大限に生かしていいものに仕上がったと思いました。
ですが、実装前まではとてもよかったのですが、スマートフォンにインストールした時にでる機種ごとのバグが出てきて、結果的には経験不足でまだまだだと感じました。
周りの評価 : スマートフォンアプリとしてアクション性が高く、とても高評価をいただき、UIもとても分かりやすいと褒めていただきました。