

内容

1 . UnityChanOffline1.....	2
2 . I'll be bird!!!!.....	4
3 . induction	6
4 . Capture Chicken!!	8
5 . カタタママリシイ	10
6 kgEngine2.....	11

河原電子ビジネス専門学校 ゲームクリエイター科
小村 篤

1. UnityChanOffline1



- 概要
アクション RPG、初めてのチーム制作です。
PhantasyStarOnline2 を目指して制作しました。
- 対応ハード
PC Windows10
- 製作人数
3 人
- 製作期間
2018 年 11 月～ 2019 年 4 月
- 製作環境
エンジン
エンジンプログラマーの開発したエンジン(DirectX11)
ツール
Microsoft VisualStudio2017
3DSMAX2018
FireAlpaca
GitHub
Effekseer
使用言語
C++

- 担当箇所
ゲーム部分全般

- URL

GitHub のリポジトリ

ゲーム部分

<https://github.com/komura-athushi/Hiro-Komura.git>

エンジン部分

<https://github.com/ShanzhongXinzhijie/DemolisherWeapon.git>

実行ファイル

<https://github.com/komura-athushi/UnityChanOffline1.git>

動画

<https://www.youtube.com/watch?v=hiVi-xTtXDo>

2. I'll be bird!!!!



- ・ 概要
アクション、Global Game Jam 2019 で制作しました。
- ・ 対応ハード
PC Windows10
- ・ 製作人数
5 人
- ・ 製作期間
2019 年 1 月 25 日～ 2019 年 1 月 28 日
- ・ 製作環境
エンジン
学校内製のエンジン(DirectX11)
ツール
Microsoft VisualStudio2017
GitHub
使用言語
C++
- ・ 担当箇所
プレイヤーなど

- URL

Global Game Jam のページ

<https://globalgamejam.org/2019/games/ill-be-bird-0>

3. induction



- ・ 概要
アクション、2019 年度日本ゲーム大賞アマチュア部門一次審査通過
- ・ 対応ハード
PC Windows10
- ・ 製作人数
3 人
- ・ 製作期間
2019 年 2 月～ 2019 年 5 月
- ・ 製作環境
エンジン
学校内製のエンジン(DirectX11)
ツール
Microsoft VisualStudio2017
GitHub
使用言語
C++
- ・ 担当箇所
タイトル、ステージセレクト、クレジット、バグ修正

• URL

GitHub のリポジトリ

<https://github.com/ishikawa-yuuki/yoshikiawa.git>

プレイ動画

<https://www.youtube.com/watch?v=fSubVCBsTj0&feature=youtu.be>

4. Capture Chicken!!



- 概要
アクション、Unity を使用しました。
校内 Game Jam で制作しました。
- 対応ハード
PC Windows10
- 製作人数
3 人
- 製作期間
2019 年 10 月 7 日～ 2019 年 10 月 11 日
- 製作環境
エンジン
Unity
ツール
Microsoft VisualStudio2017
GitHub
FireAlpaca
使用言語
C#

- 担当箇所

プレイヤー、ゲーム制御

- URL

GitHub のリポジトリ

<https://github.com/komura-athushi/yoshimoto.git>

プレイ動画

<https://www.youtube.com/watch?v=3dbYzUUmTr4>

5. カタタママリシイ



- ・概要

アクション、塊魂を目指して制作しています。

詳細はカタタママリシイ__ポートフォリオをご参照下さい。

6 kgEngine2

- ・概要

卒業制作で使用するためのエンジンを開発中です。

- ・対応ハード

PC Windows10

- ・製作人数

1 人

- ・製作期間

2020 年 6 月～

- ・製作環境

エンジン

DirectX12

ツール

Microsoft VisualStudio2019

GitHub

RenderDoc

使用言語

C++

- ・担当箇所

Deferred Rendering,Cascade Shadow Map

- ・URL

GitHub のリポジトリ

<https://github.com/komura-athushi/kgEngine2.git>

