内容

1.	UnityChanOffline1	2
2.	I'll be bird!!!!	4
3.	induction	6
4.	Capture Chicken!!	8
	カタタママリシイ	
6	Minecraft2	11
	k2SLEditor	

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

<u>https://github.com/komura-athushi/Hiro-Komura.git</u> エンジン部分

 $\underline{\text{https://github.com/ShanzhongXinzhijie/DemolisherWeapon.git}}$ 実行ファイル

 $\underline{https://github.com/komura-athushi/UnityChanOffline1.git}$ 動画

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

2. I'll be bird!!!!



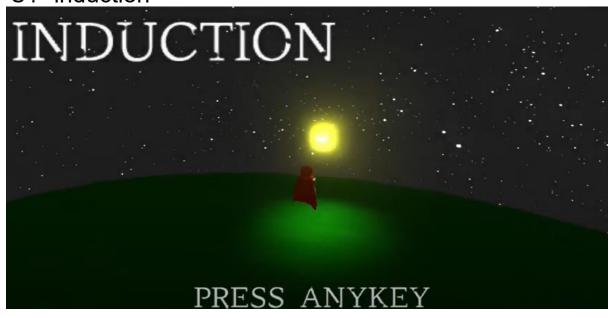
- ・概要 アクション、Global Game Jam 2019 で制作しました。
- ・対応ハード PC Windows10
- 製作人数5人
- ·製作期間 2019年1月25日~ 2019年1月28日
- ・製作環境 エンジン 学校内製のエンジン(DirectX11) ツール Microsoft VisualStudio2017 GitHub 使用言語 C++
- 担当箇所 プレイヤーなど

• 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

 $\underline{https://www.youtube.com/watch?v=fSubVCBsTj0\&feature=youtu.be}$



• 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

 $\underline{\text{https://github.com/komura-athushi/yoshimoto.git}}$ プレイ動画

 $\underline{https://www.youtube.com/watch?v=3dbYzUUmTr4}$

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 Minecraft2



- ・概要卒業制作です。Minecraft を再現したゲームです。
- ・対応ハード PC Windows10 (マウス、キーボード)
- 製作人数4人(エンジン1人)
- ·製作期間 2020年9月~2021年3月
- ・製作環境 ツール Microsoft VisualStudio2017 GitHub 使用言語 C++

• 担当箇所

マップの生成 (Perlin、RandomMapMaker) プレイヤーやカメラの動き(Player、GameCamera) ゾンビなどのスポーン その他 etc...

• URL

GitHub のリポジトリ

https://github.com/kyotento/TeamF.git

7 k2SLEditor



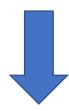
• 概要

画像を読み込んで配置して、その座標やスケールなどを外部ファイルに出力するツールです。出力された情報を C++側で読み込んで、画像を配置します。





3
14,k2SLEditor_red,64,../../../Sample/Sample_21/Game/Assets/level2D/k2SLEditor_red.png,-960.0,540.0,1253,
14,k2SLEditor_red,64,../../../Sample/Sample_21/Game/Assets/level2D/k2SLEditor_red.png,960.0,-540.0,720,1
15,k2SLEditor_blue,65,../../../Sample/Sample_21/Game/Assets/level2D/k2SLEditor_blue.png,-477.88461538461



配置情報をゲームで読み込む。



実際に学生がゲーム制作で使用しています。

- ・対応ハード PC Windows10 (キーボード)
- 製作人数1人
- ·製作期間 2020年1月~2020年3月

・製作環境 ツール Visual Studio Code GitHub 使用言語 Python

• URL https://github.com/komura-athushi/k2SLEditor.git