

## 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、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  
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>