

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. Minecraft2.....	11
7. k2SLEditor.....	13

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 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](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。



配置情報を出力。

```
3
14,k2SEditor_red,64,.../Sample/Sample_21/Game/Assets/level2D/k2SEditor_red.png,-960.0,540.0,1253,
14,k2SEditor_red,64,.../Sample/Sample_21/Game/Assets/level2D/k2SEditor_red.png,960.0,-540.0,720,1
15,k2SEditor_blue,65,.../Sample/Sample_21/Game/Assets/level2D/k2SEditor_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>