

Portfolio



ヒューマンアカデミー横浜校

CG1年 近藤京花

ゲーム制作 『Rolling Snow』

プレイ画面



タイトル画面



プレイ画面2



Rolling Snowは、雪だるまを転がして大きくしながら障害物を乗り越え、夜が明ける前にゴールのログハウスを目指すスピードアクションです。私はこのゲームで、背景の一部とUIを担当しました。

ゲーム制作

3D作品

総ポリゴン数:1540

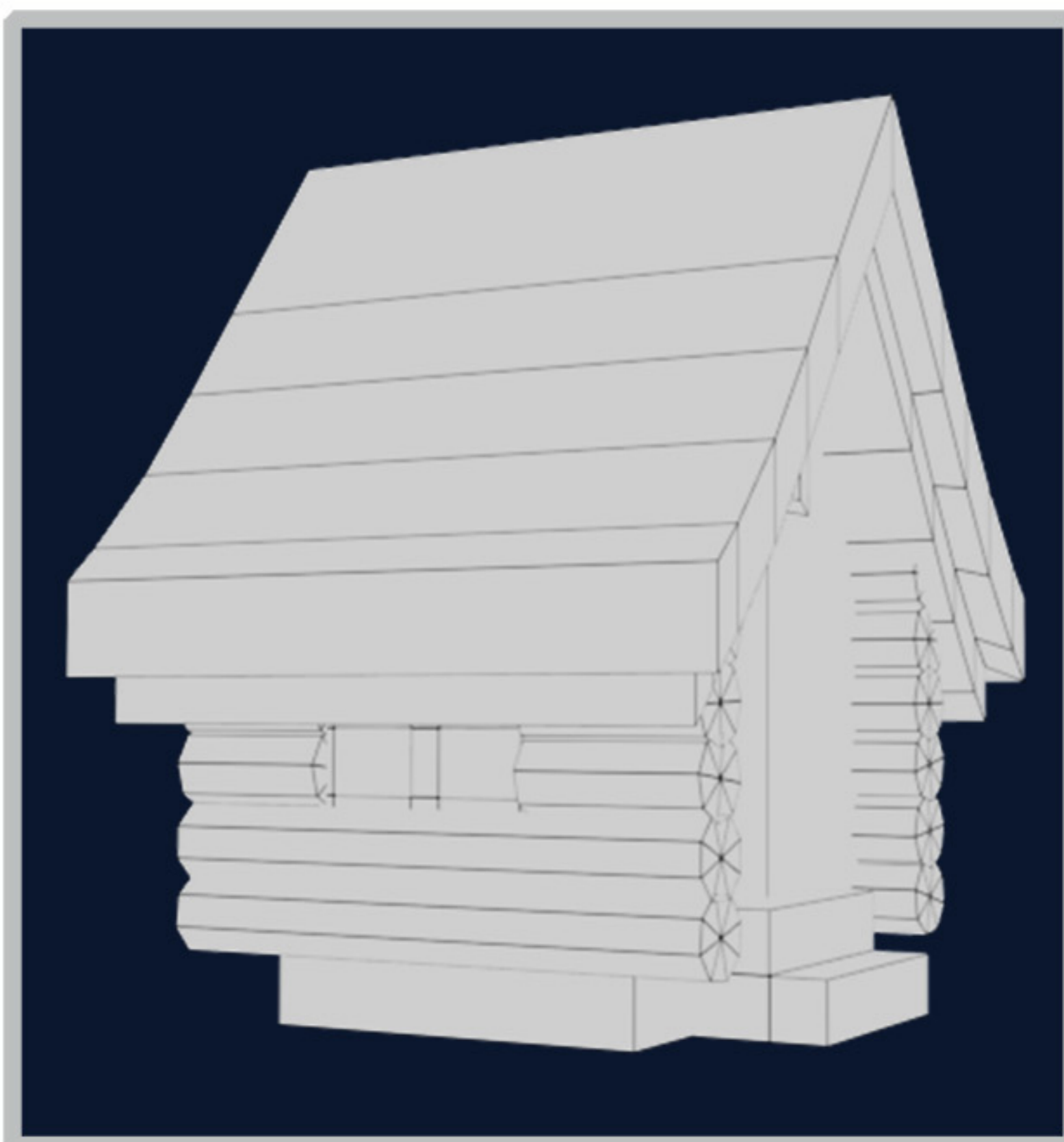
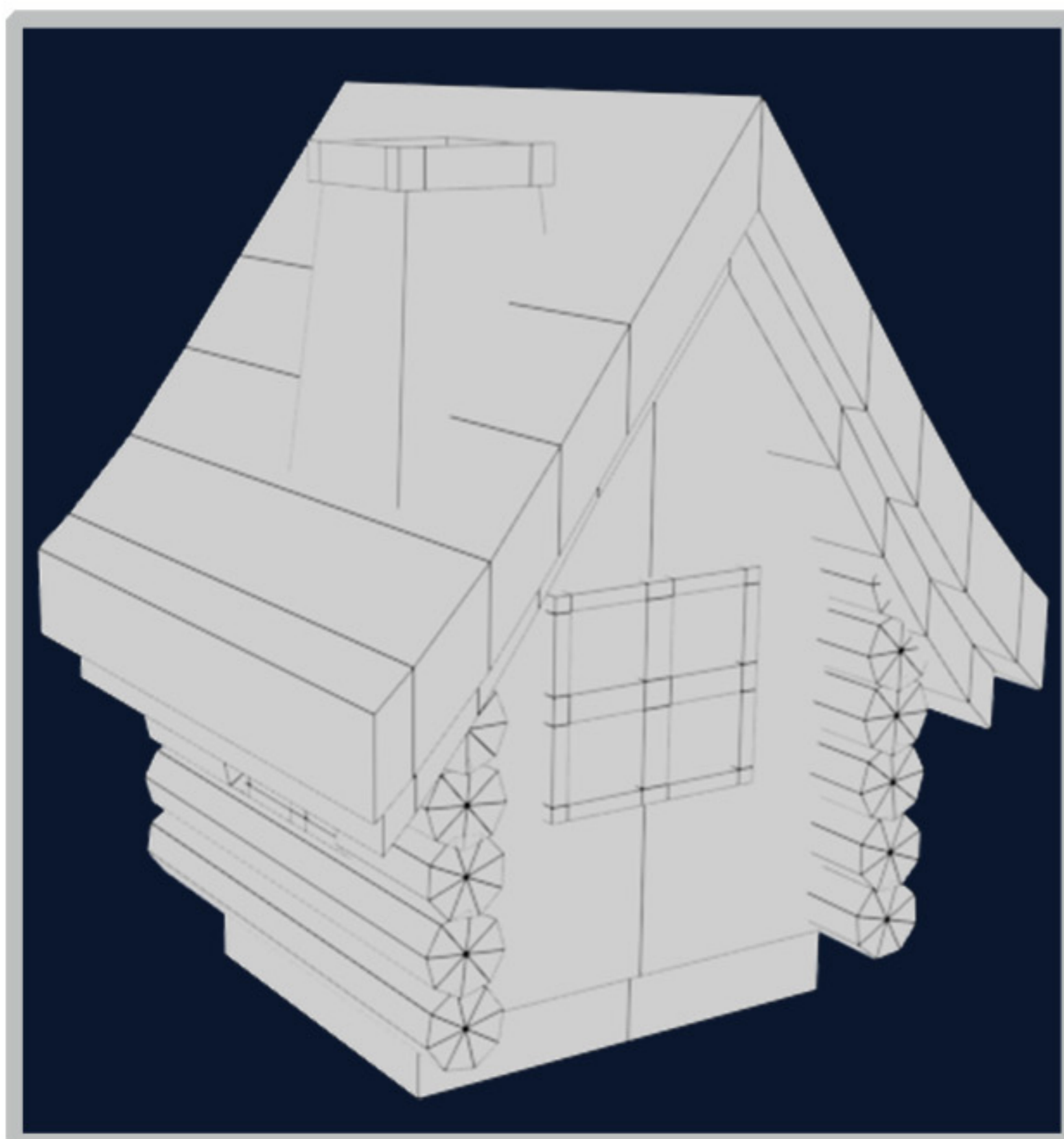
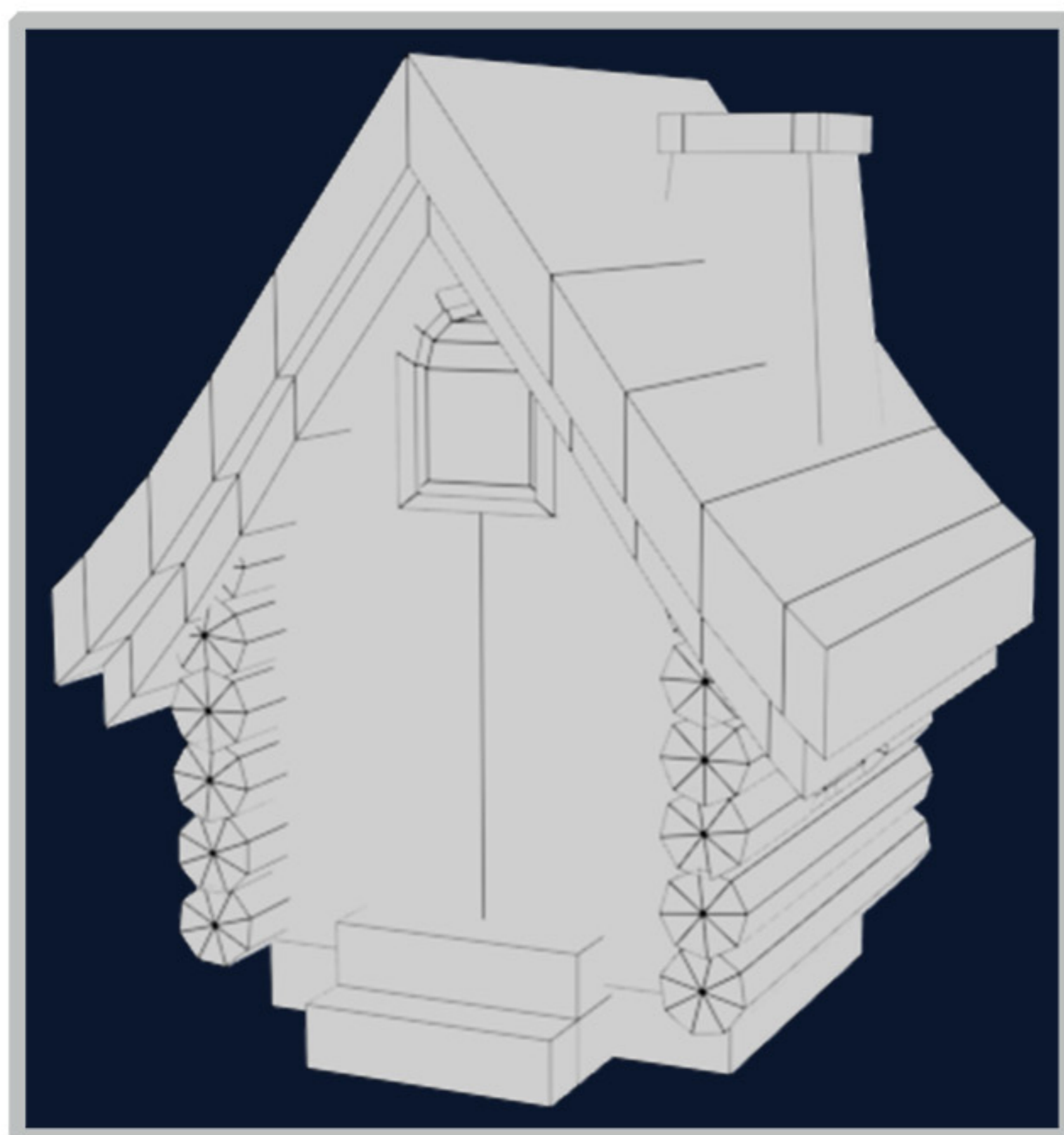
使用ツール:



ログハウス 制作時間:10時間

ゲーム中に、ゴールとして使用したログハウスです。世界観に合うようにデフォルメをして制作をしました。影や光の色を考えてテクスチャを描いています。

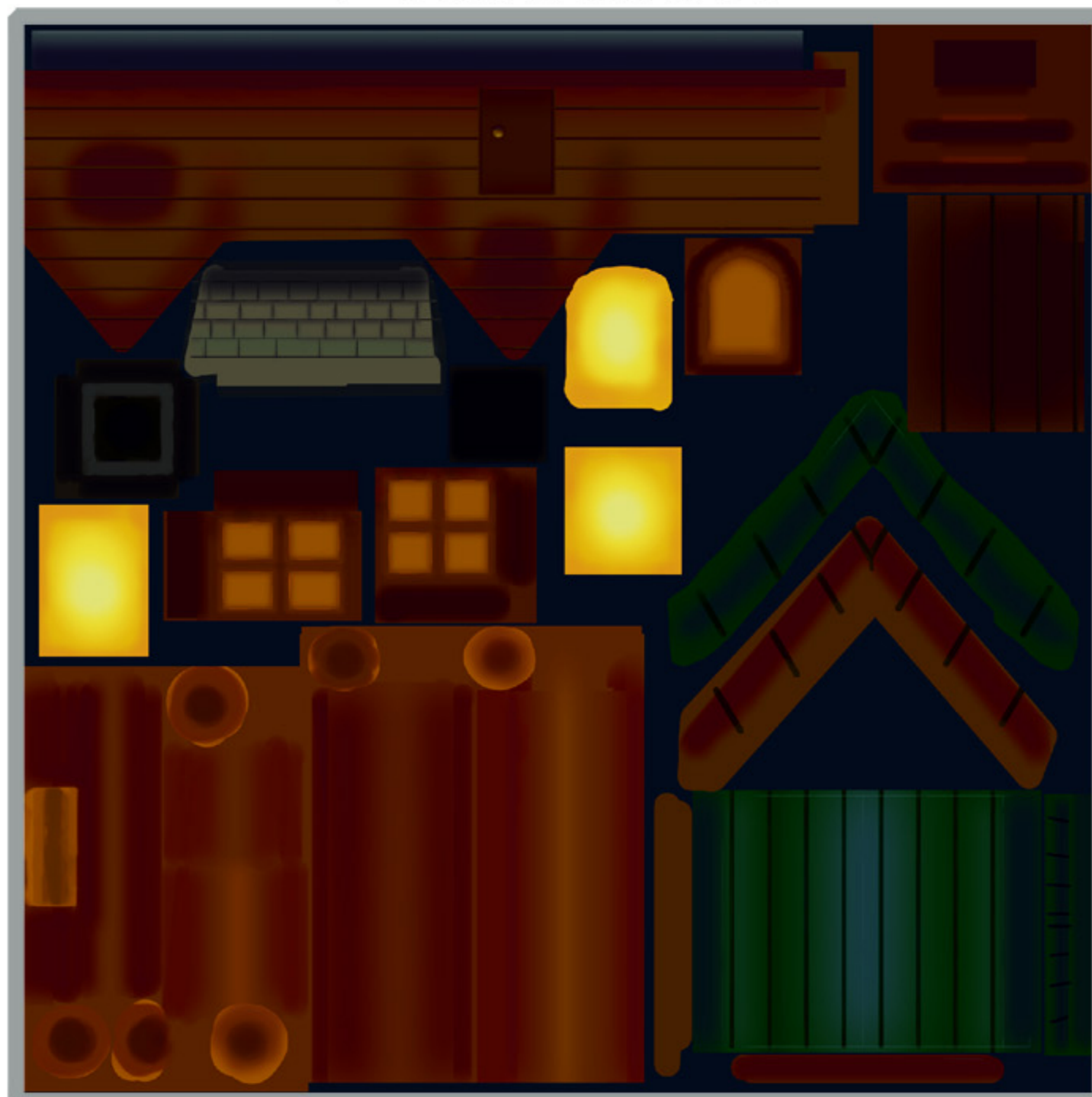
ワイヤーフレーム



テクスチャ



Emission



ゲーム制作

2D作品

使用ツール:   

タイトル



ステージクリア



雪だるまサイズ表示



使用されたゲームが、雪だるまを主体としたゲームなので、かなり雪のモチーフを多く使用しています。見やすさをかなり意識しました。UIです。全体的に可愛く描くことを特に意識しています。

ゲーム制作

2D作品

ゲームオーバー



ステージセレクト文字



スコアバー



ステージ選択看板



ゲーム制作

2D作品

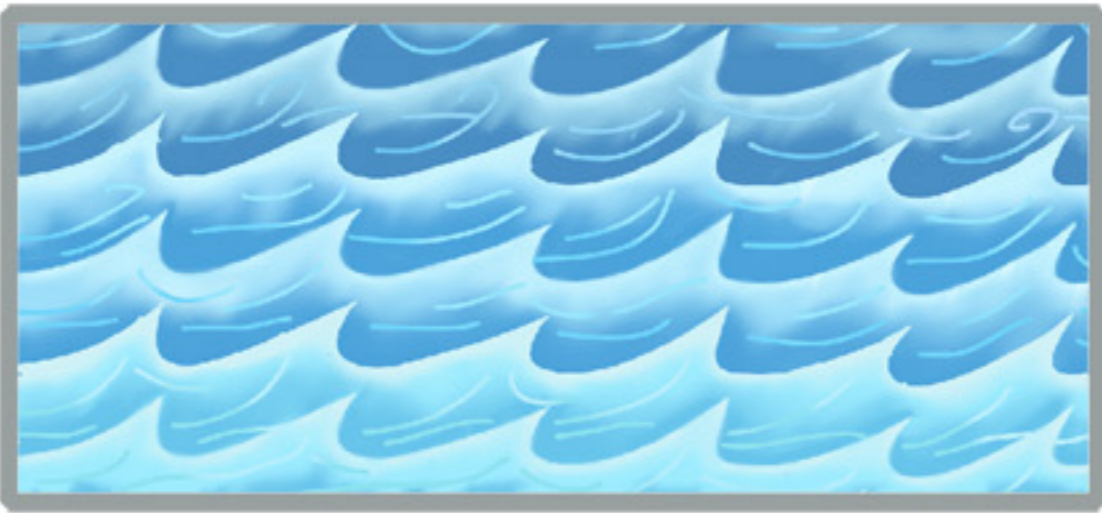
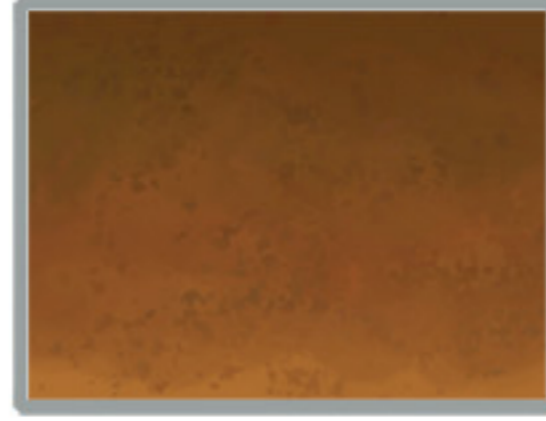
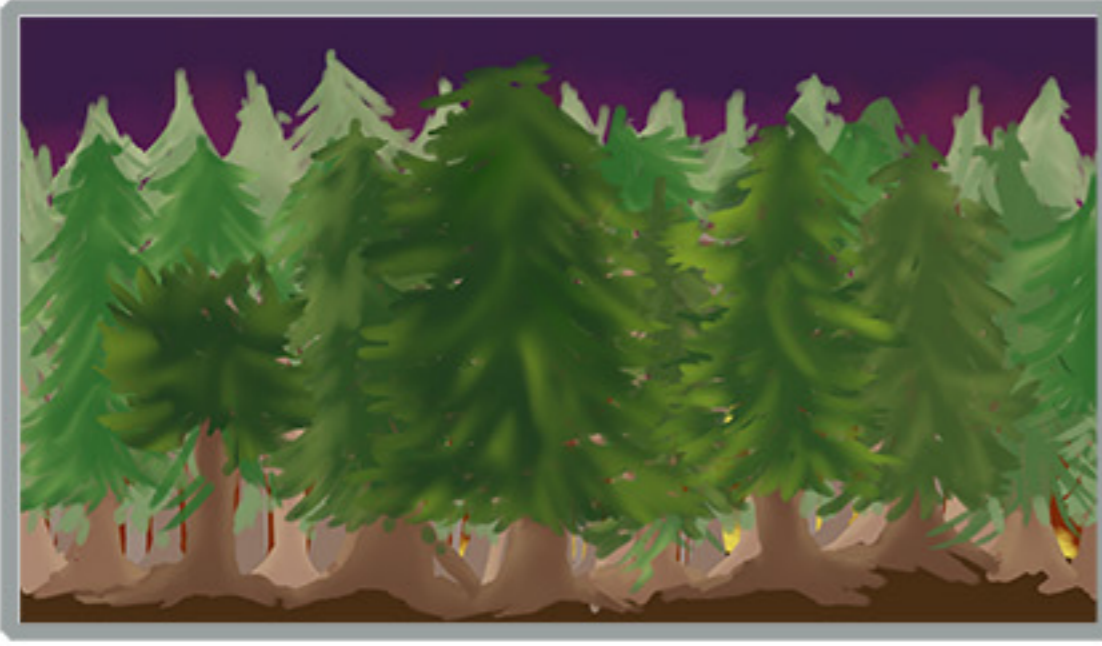
ゲーム画面使用例



2D作品

ミニゲーム

ステージ背景



ステージイメージ





Thank you for watching