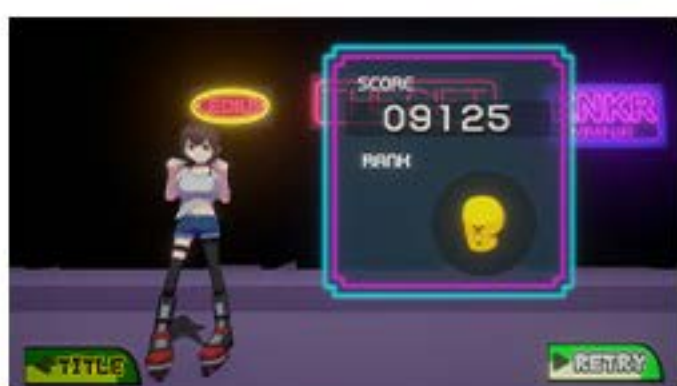


ゲーム制作



ローラースケートによるアクションで
ポイントを稼ぐ「やみガールナイトラン」
というゲームを制作しました。
私はUIと3Dキャラを担当しています。

◁【テンション】
主人公のテンションに応じてスコアが上下する
システムをUIで分かりやすくしました。

ゲーム制作

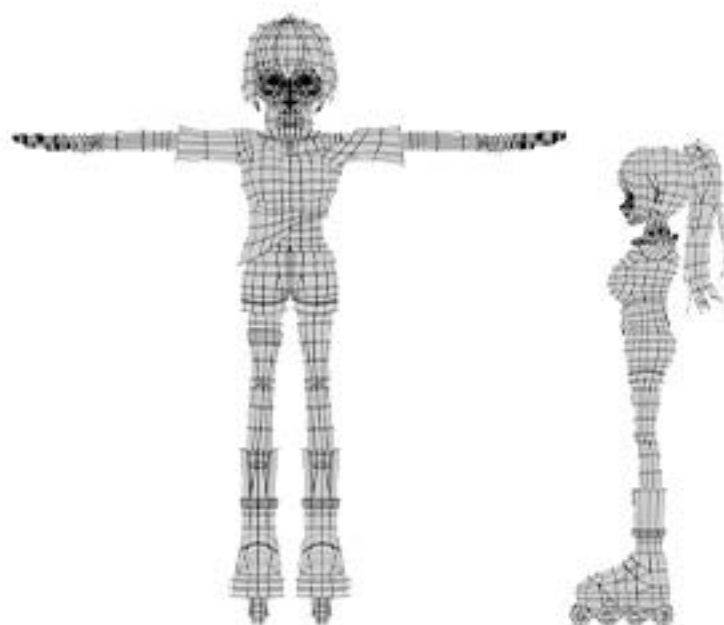
ポリゴン数 11586

制作時間 70時間



オリジナルキャラクター 【矢見川 藍】

ストリート系で少し陰のあるキャラをデザインし作成しました。
コンセプトであるローラースケートをゲーム画面でも見やすいよう大きめにデザインしています。



◁髪にAOマップを重ねて
陰影が分かりやすいよう
にしました。

ゲーム制作

【ポーズ】



【2Dデザイン】

採用された主人公の立ち絵です。
赤メッシュと大きめのローラースケートにこだわりました。
表情もつけてゲーム内でのイメージがわきやすいように工夫しました。



ゲーム制作



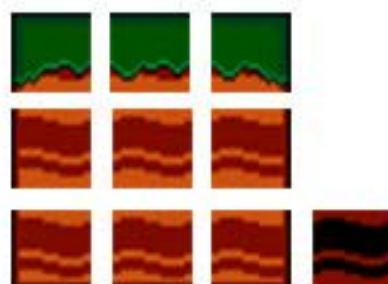
プランナー、プログラマーと協力し「チューブトラベラー」というゲームを制作しました。テレビの中と外、2つの空間を操作してゴールを目指すゲームとなっています。

ステージ背景

【ジャングルステージの背景】



【タイル】



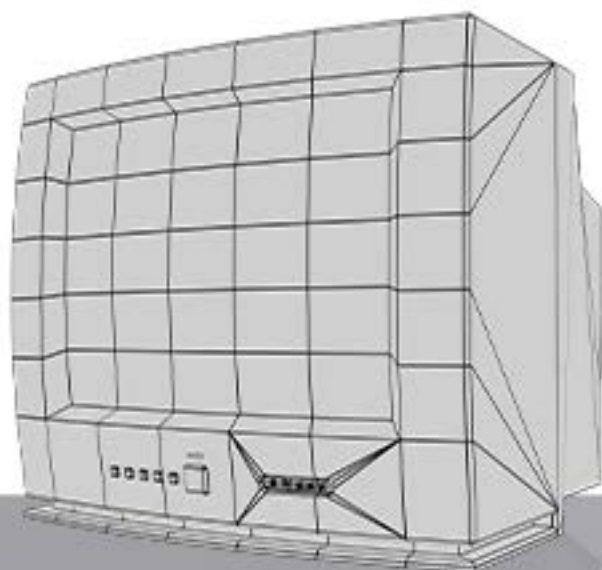
昭和のゲームをイメージしているためドット感を残しながら作成しました。

ゲーム制作

TVモデル

ポリゴン数 816

制作期間12時間

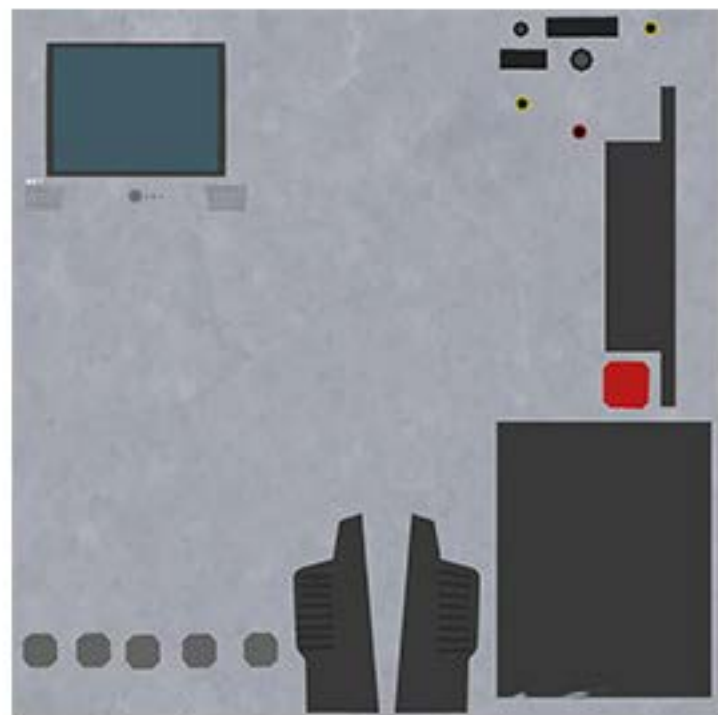


ゲームのコンセプトに合わせた
昭和のブラウン管テレビです。
スクリーンの湾曲やスピーカー
の凹凸にこだわりました。

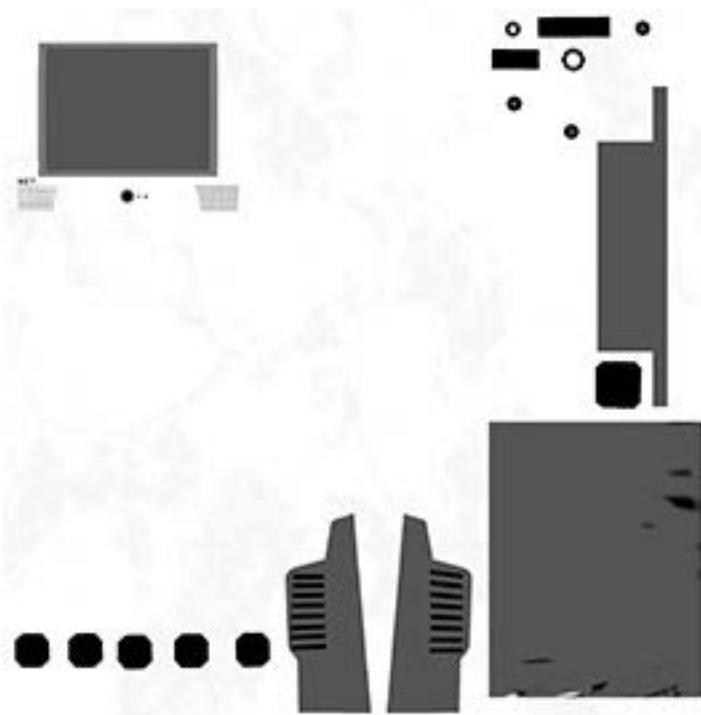
チーム制作

テクスチャ

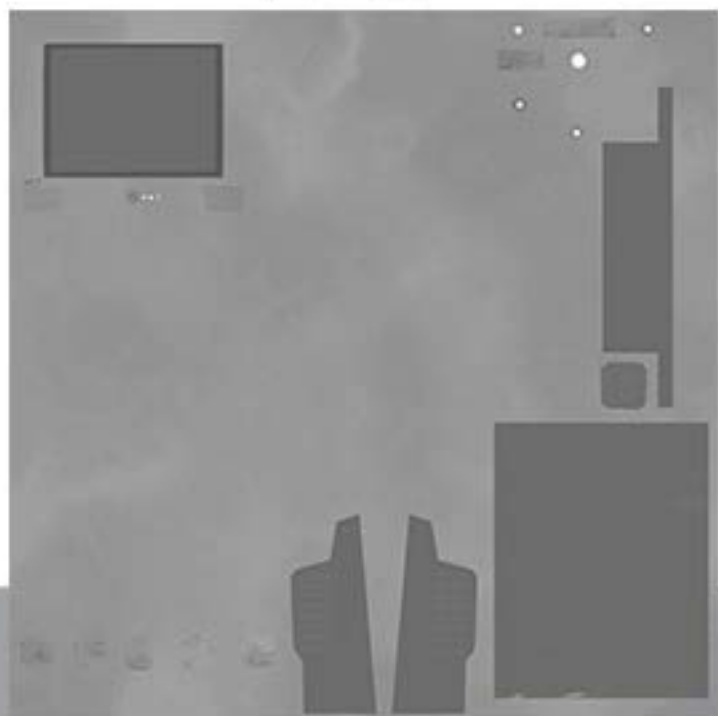
ベースカラー



メタルネス



ラフネス



ノーマルマップ

