

ゲーム制作

ツチノコ【2023-Under18予選大会出場】

〈ゲーム画面〉



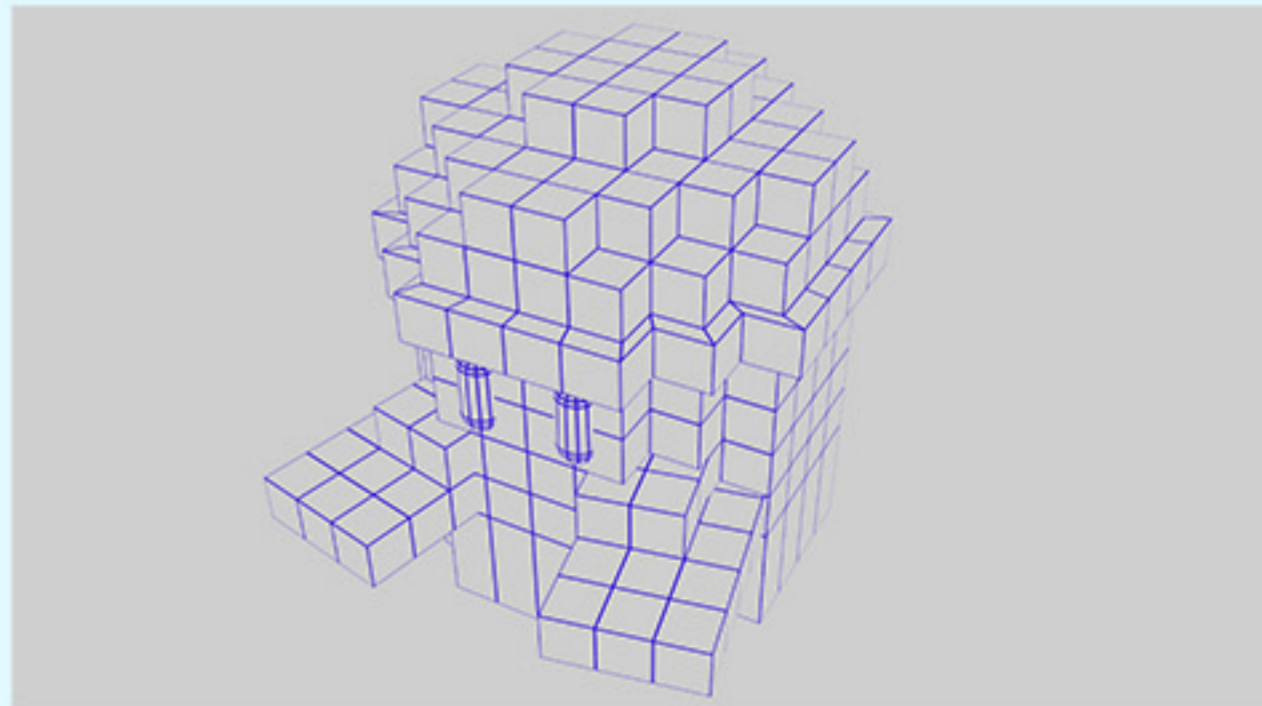
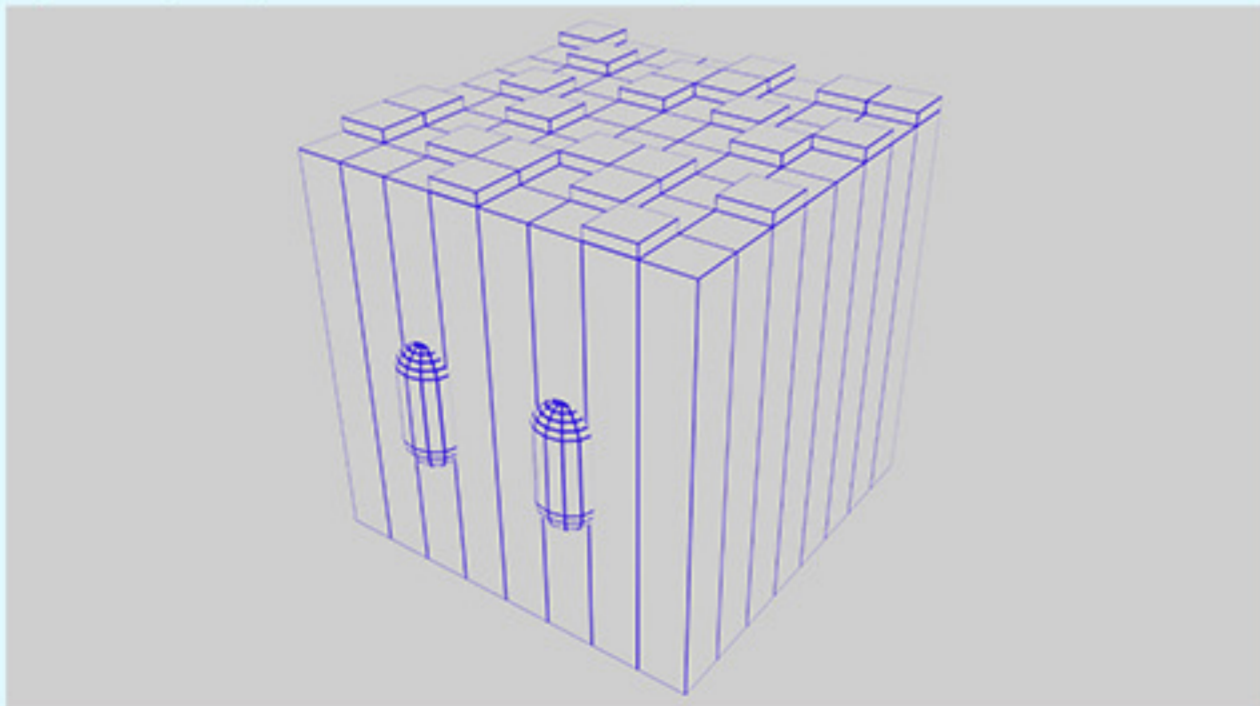
〈ゲーム説明〉

このゲームは、土の上を歩くと草を生やせる「ツチノコ」を操作し、マス目状のステージを歩き回り、緑を増やしていく。というゲームです。

〈キャラクターモデル〉



〈ワイヤーフレーム〉



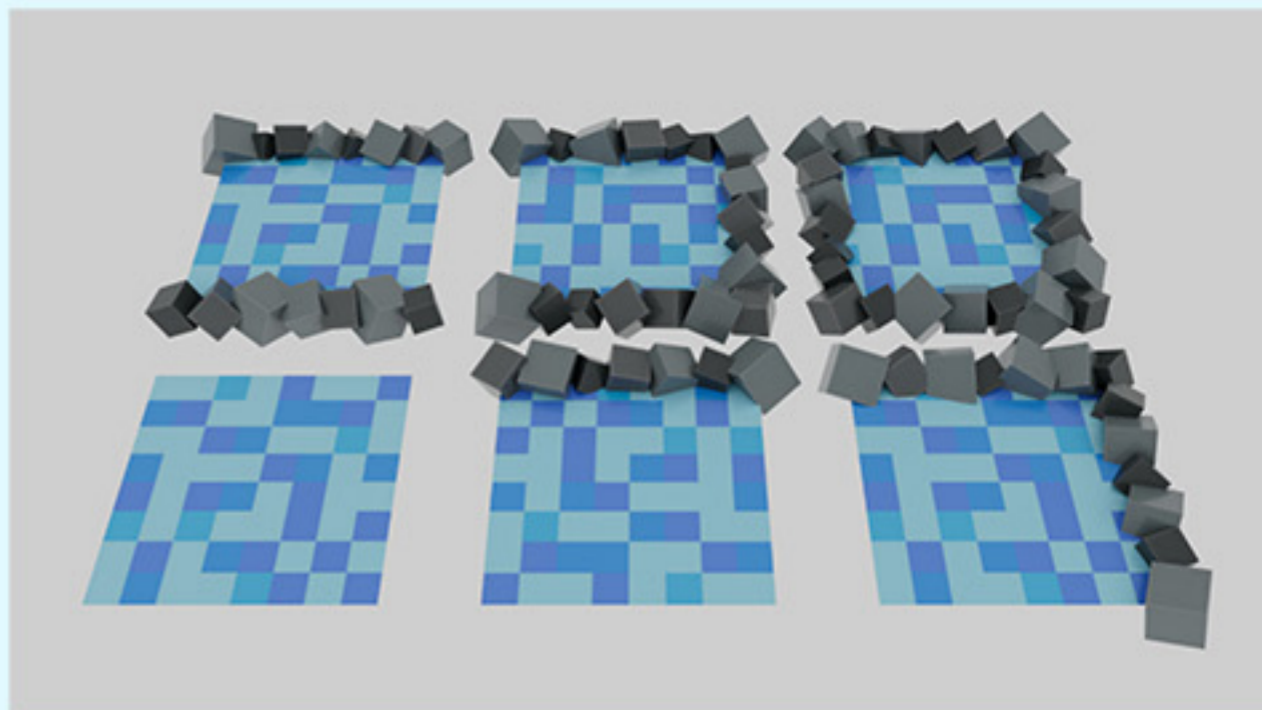
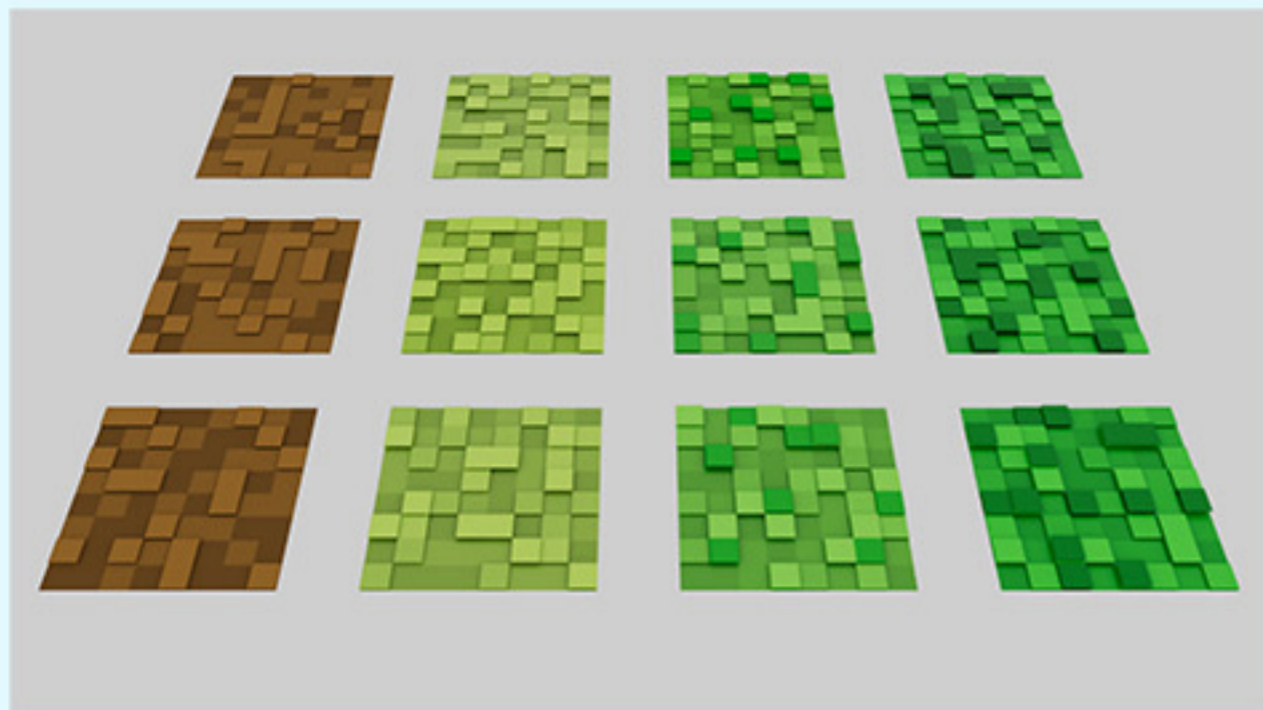
〈コメント〉

このゲームのグラフィックはすべて私が担当しました。

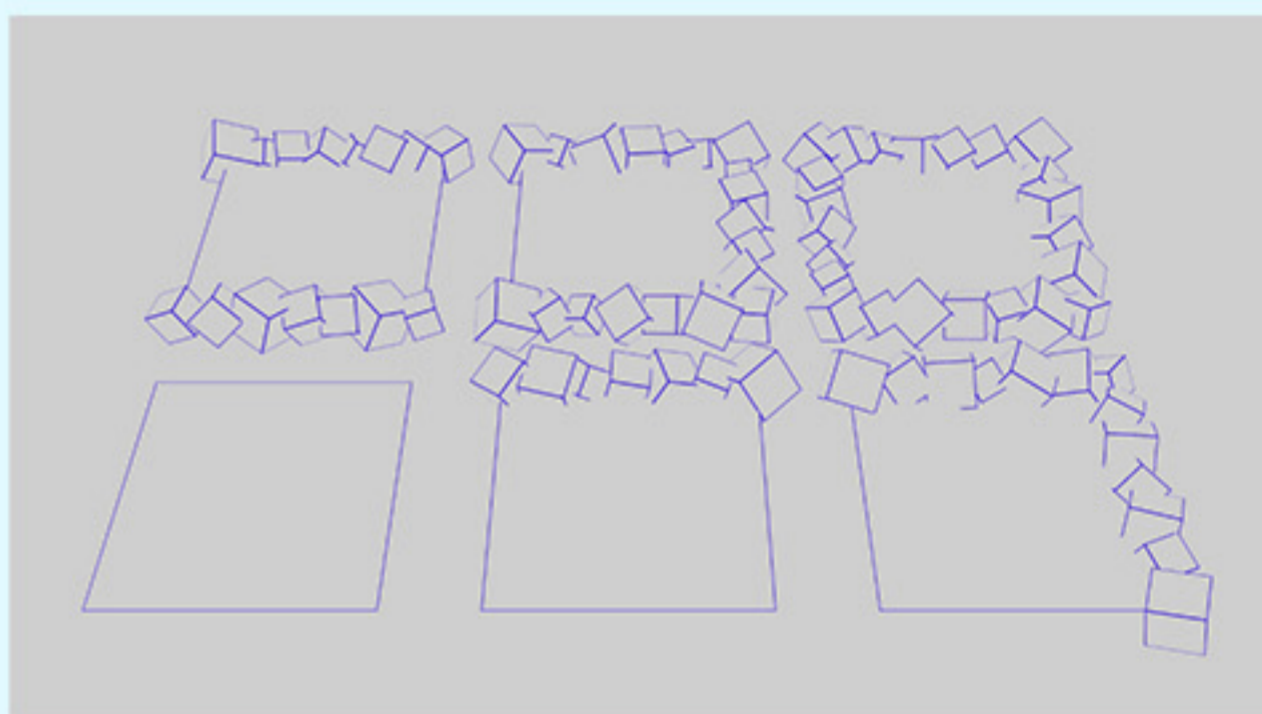
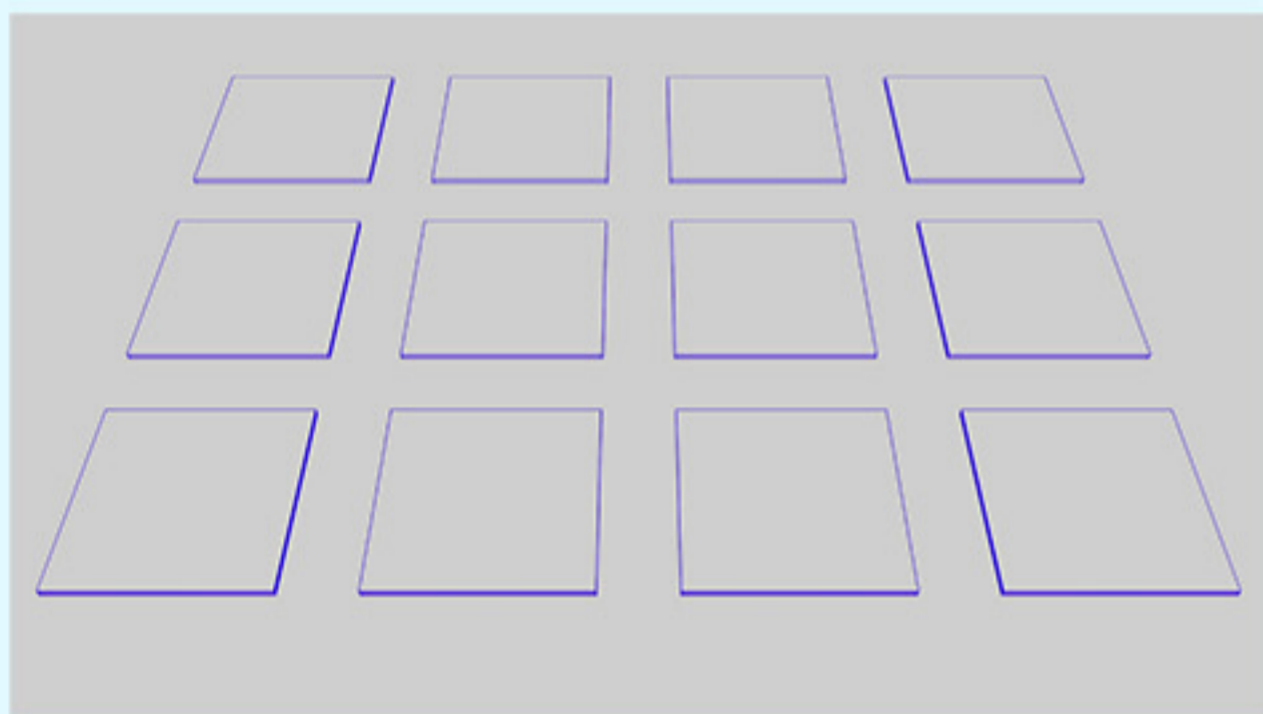
このゲームは、バトル要素が無いかわいいゲームなので、キャラクターは、世界観に合うよう、かわいいデザインにしました。

ステージがマス目状なので、キャラクターもドットを意識したデザインにしました。

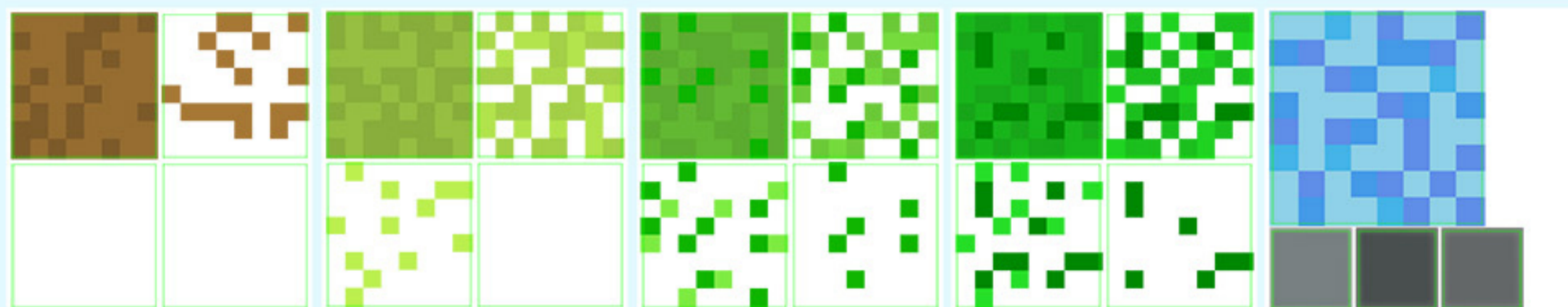
<ステージモデル>



<ワイヤーフレーム>



<テクスチャ>



<コメント>

ポリゴン数を抑えるために、実際に凸凹させず、4枚の板を重ね、透過させ、1マスのポリゴン数を4ポリゴンに抑えました。

このゲームは、ステージがマス目状になっているので、1つのマスを8×8のドットにしました

草の段階が3段階必要だったので、段階が進むほど、1つ孤立している色を作り、長い草が生えているような表現をしました。

パターン感を無くすためにそれぞれ、3種類作りしました。

<UIデザイン>



スキルアイコン



自然ゲージ



HPゲージ



MPゲージ



ステージボタン(選択)



タイトルロゴ



<タイトル>



<コメント>

UIでは、「ゲームに合ったUI」、「画面の統一感」を意識し、デザインしました。スキルアイコンでは、絵だけで分かるようにデザインをするのが大変でした。タイトルでは「ツチノコが奥から草を生やししながら手前に向かってくる。→モグラがその草を土に戻しながら向かってくる。」をループさせることにより、このゲームはどんなゲームなのか、一目でわかるタイトル画面にしました。

ゲーム制作

RowlingSnow

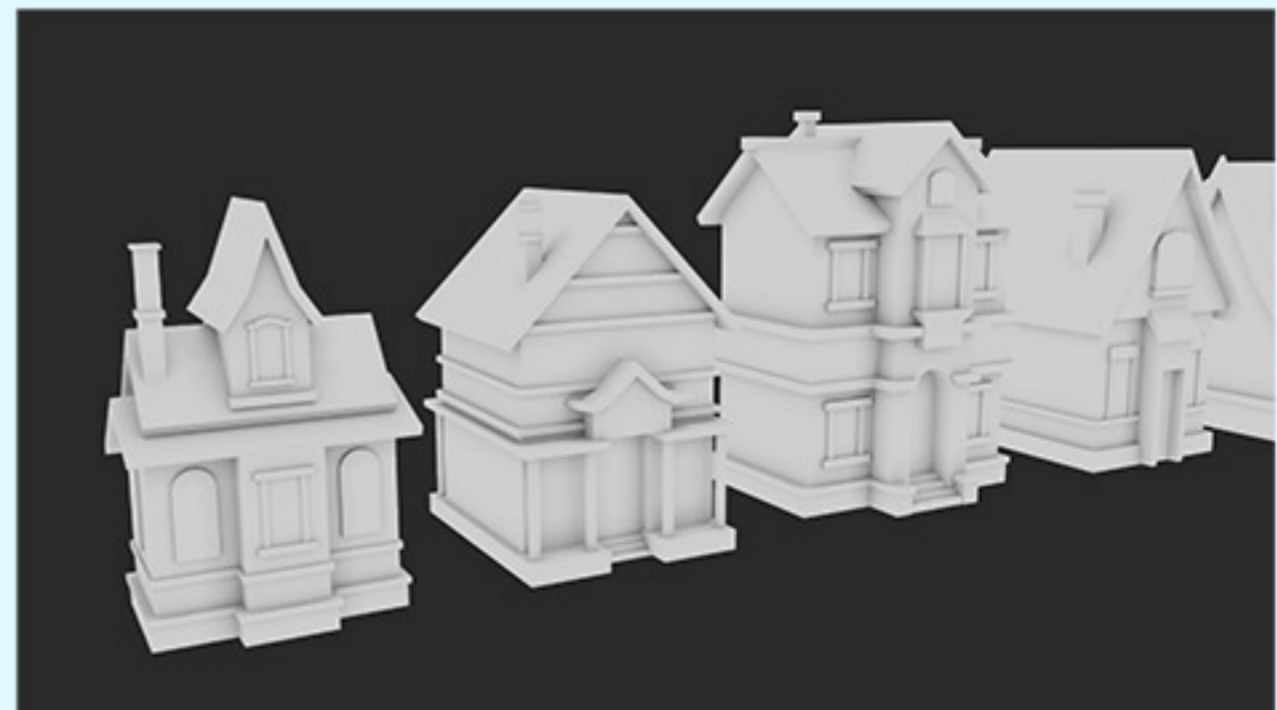
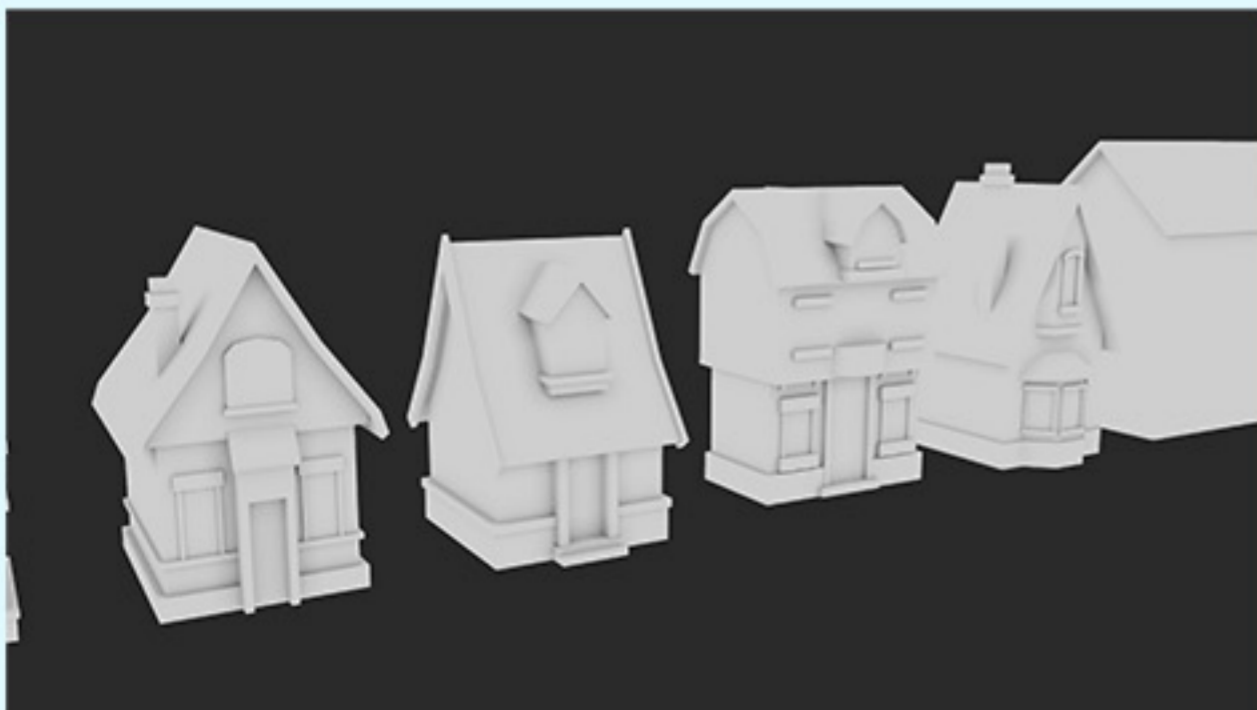
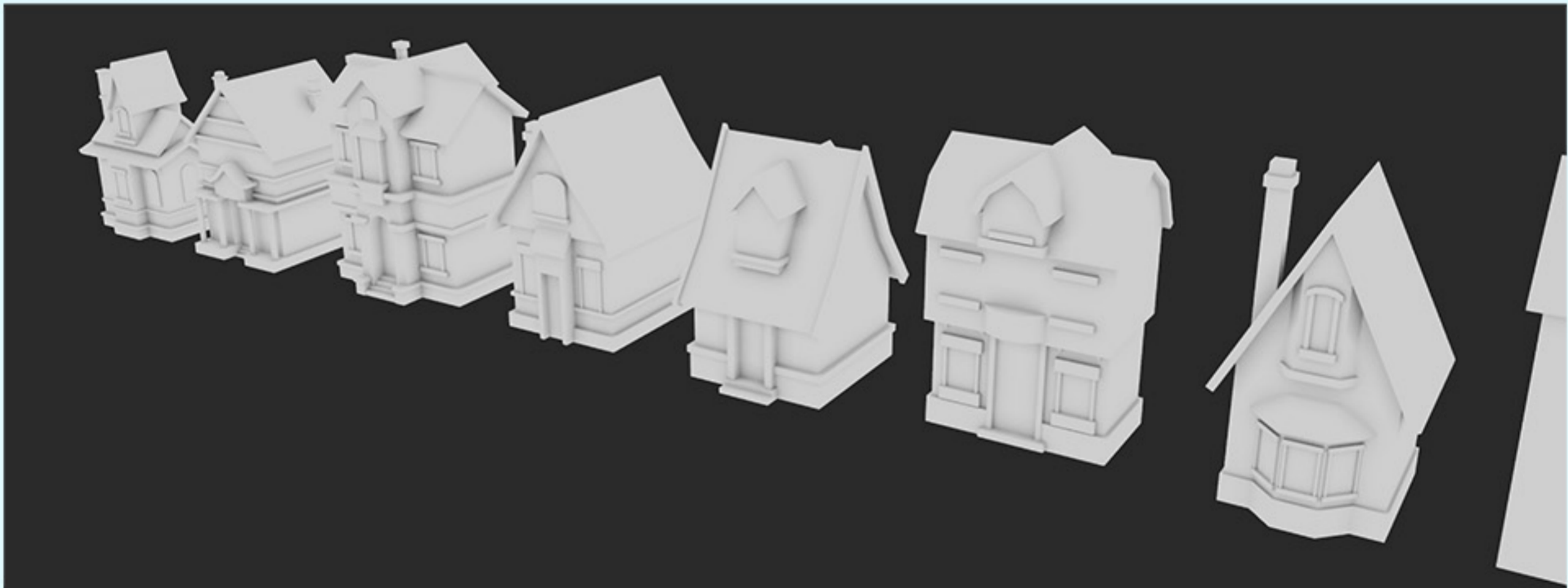
〈ゲーム画面〉



〈ゲーム説明〉

このゲームは「雪だるま」を大きくしながら、障害物を避け、ゴールを目指すスピードアクションゲームです。

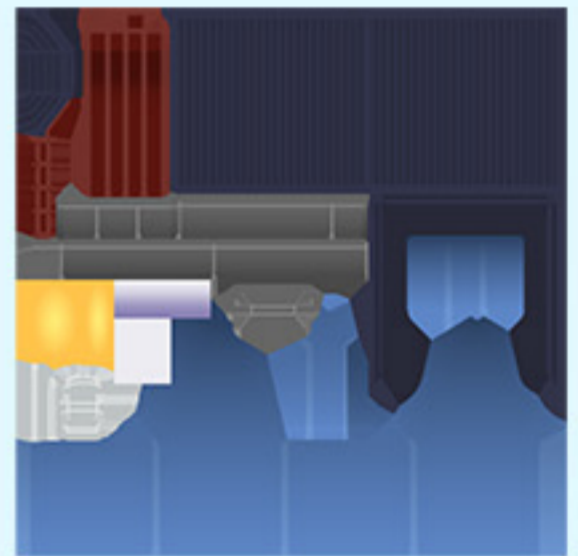
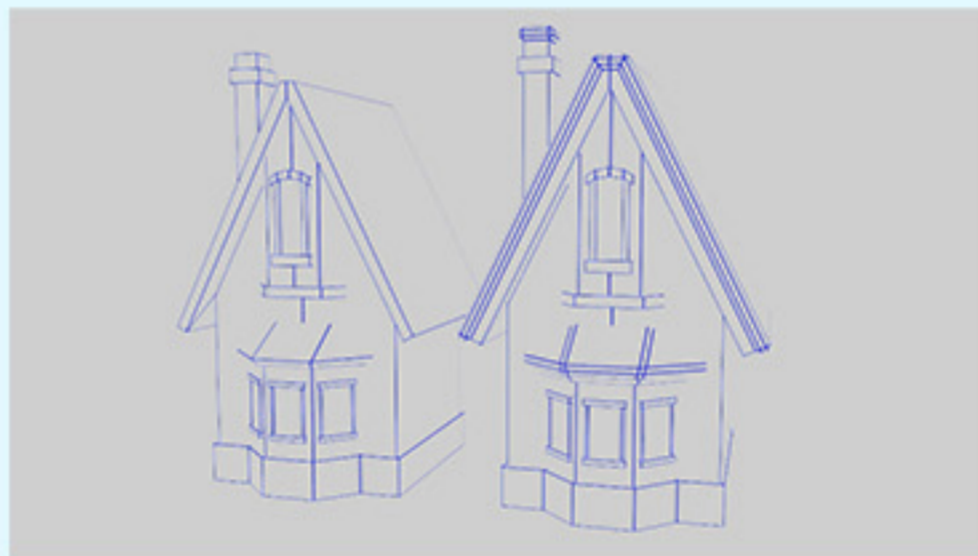
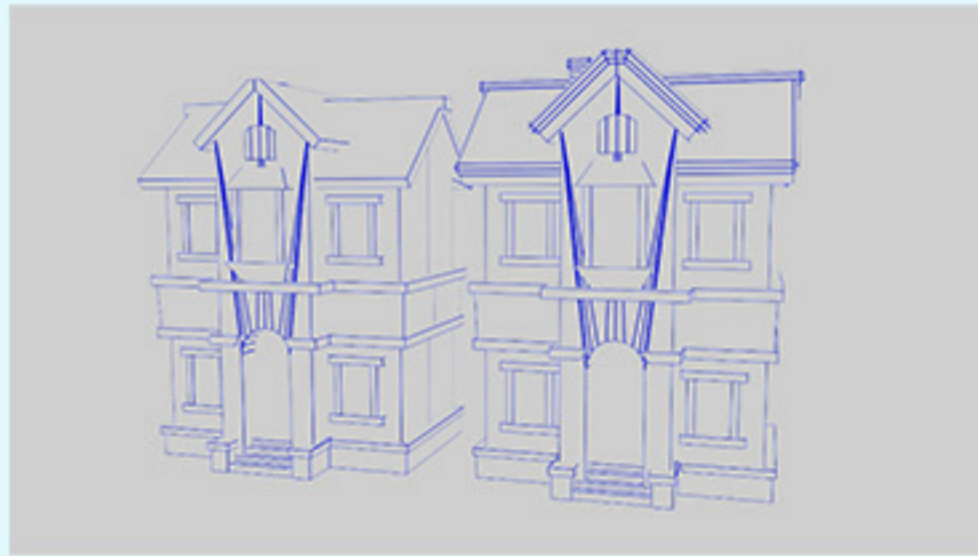
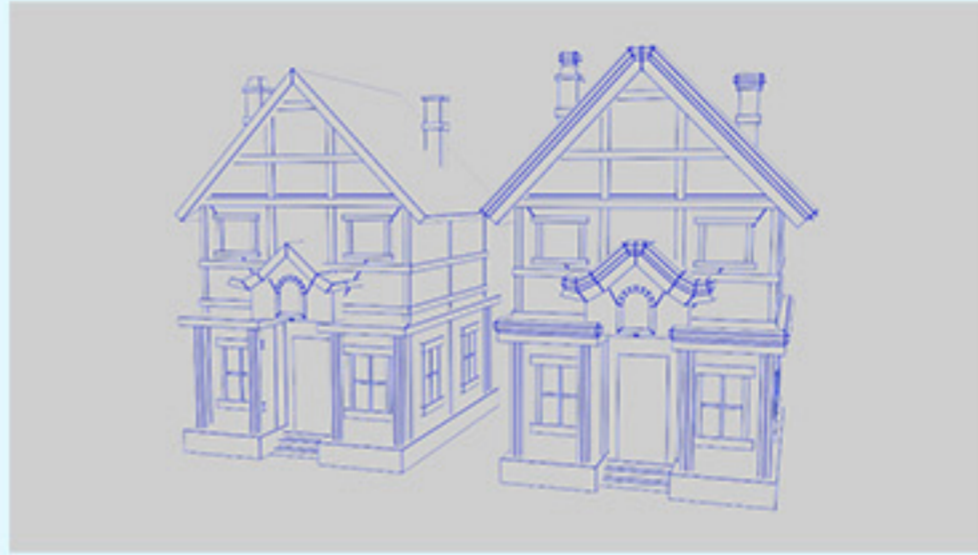
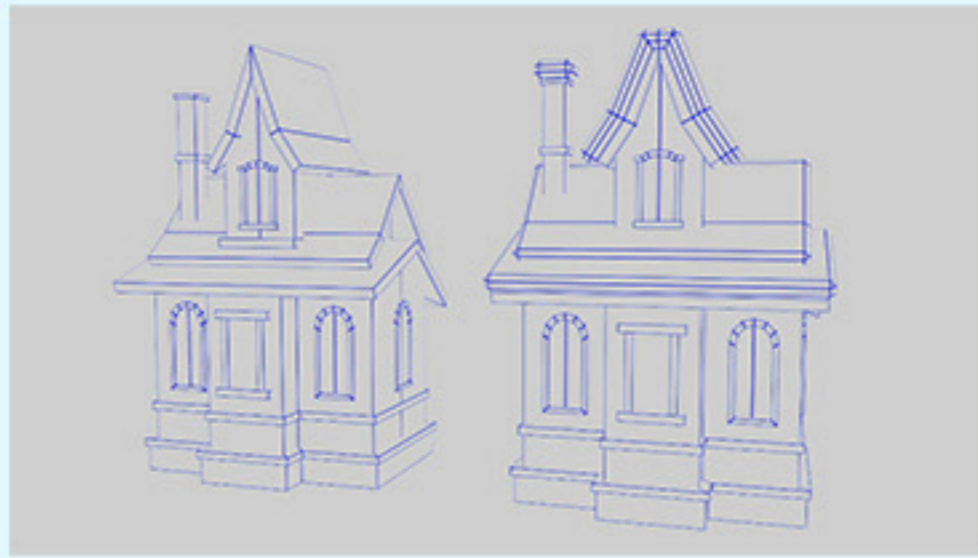
〈家の案〉



〈コメント〉

家のモデル担当になったとき、まず最初に家の案をいくつか考え、みんなに選んでもらいました。

〈採用モデル〉

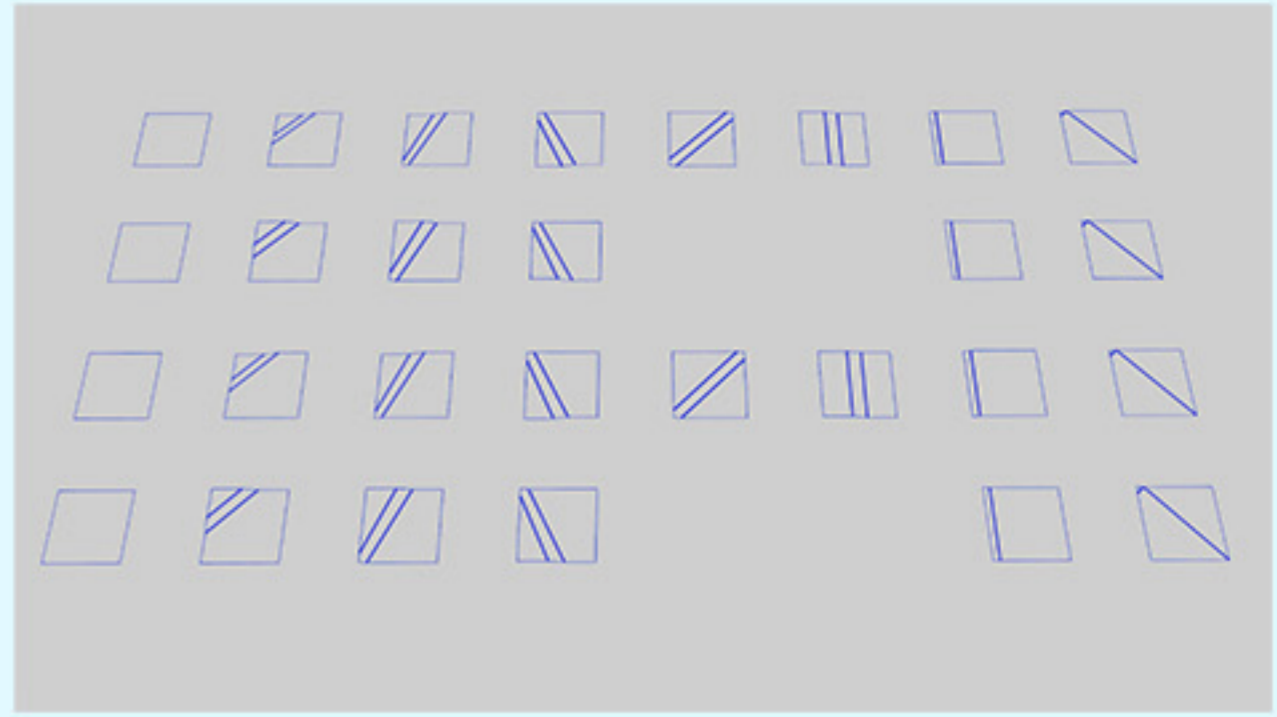
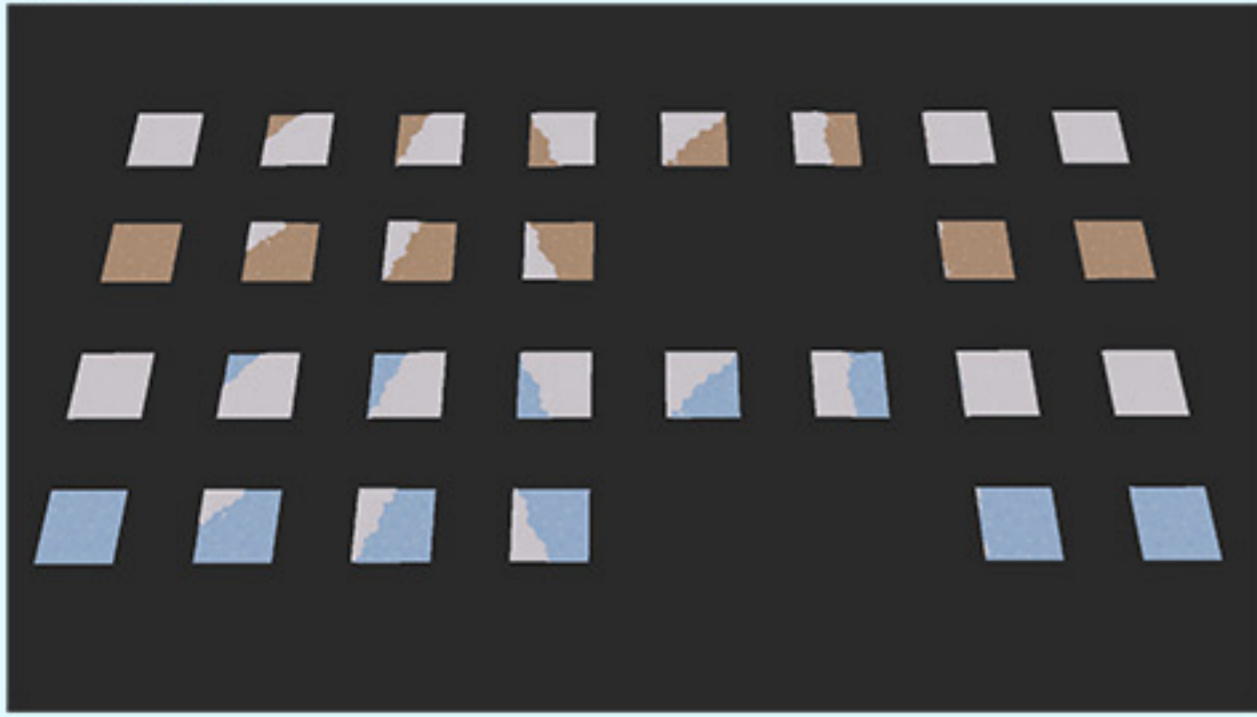


〈コメント〉

テクスチャの画像解像度が512×512の指定だったので、UVを並べるとき、できるだけ斜めに配置することを避け、ドットを目立たせないよう製作しました。塗も同様に斜めに塗ることを避けながら製作しました。

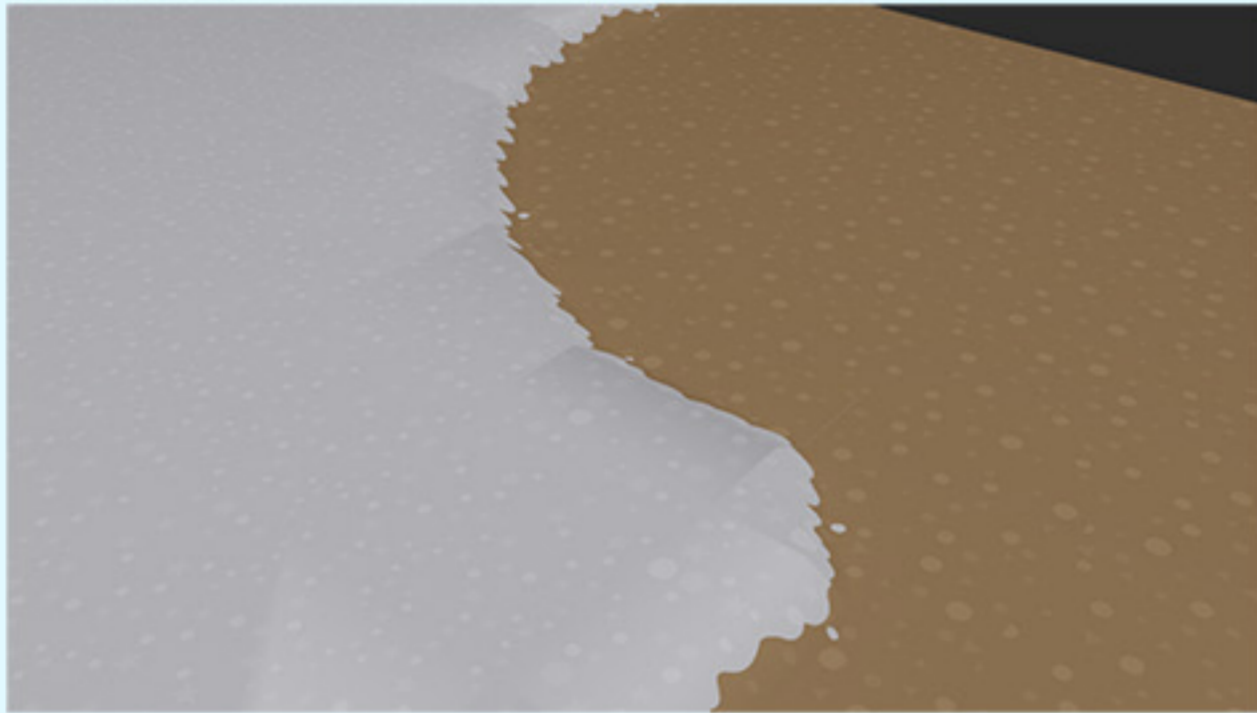
雪が積もっていないver.と雪が積もっているver.は、テクスチャが同じものを使えるようにしました。

〈地面〉



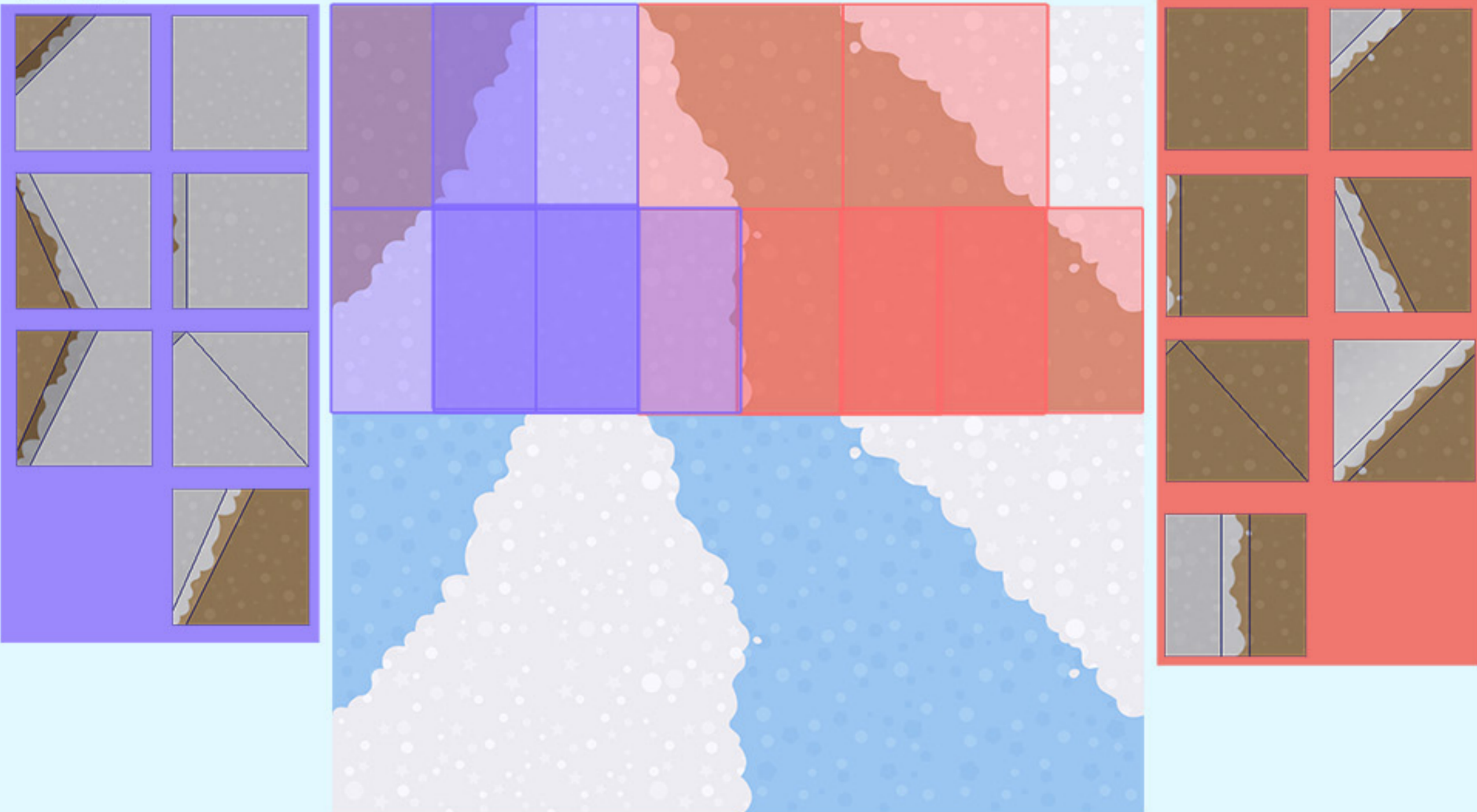
地面はタイル張りを採用し、いくつかのパターンを考え、製作しました。
雪が積もっている表現をするため、雪の境目には起伏を付けました。

〈問題〉



タイルを並べただけだと、タイル同志の間に線ができてしまう問題が発生しました。
この問題を解決するためには、タイル同志を結合し、ソフトエッジにしなければいけません。
つまり、同じマテリアルで同じテクスチャを使用しなければいけません

〈解決〉



〈コメント〉

このように、タイルを上手く重ねて組み合わせ、1枚のテクスチャから28枚のタイルを生成できるように、考えました。

ゲーム制作

ミタマノオロチ神話

〈ゲーム画面〉

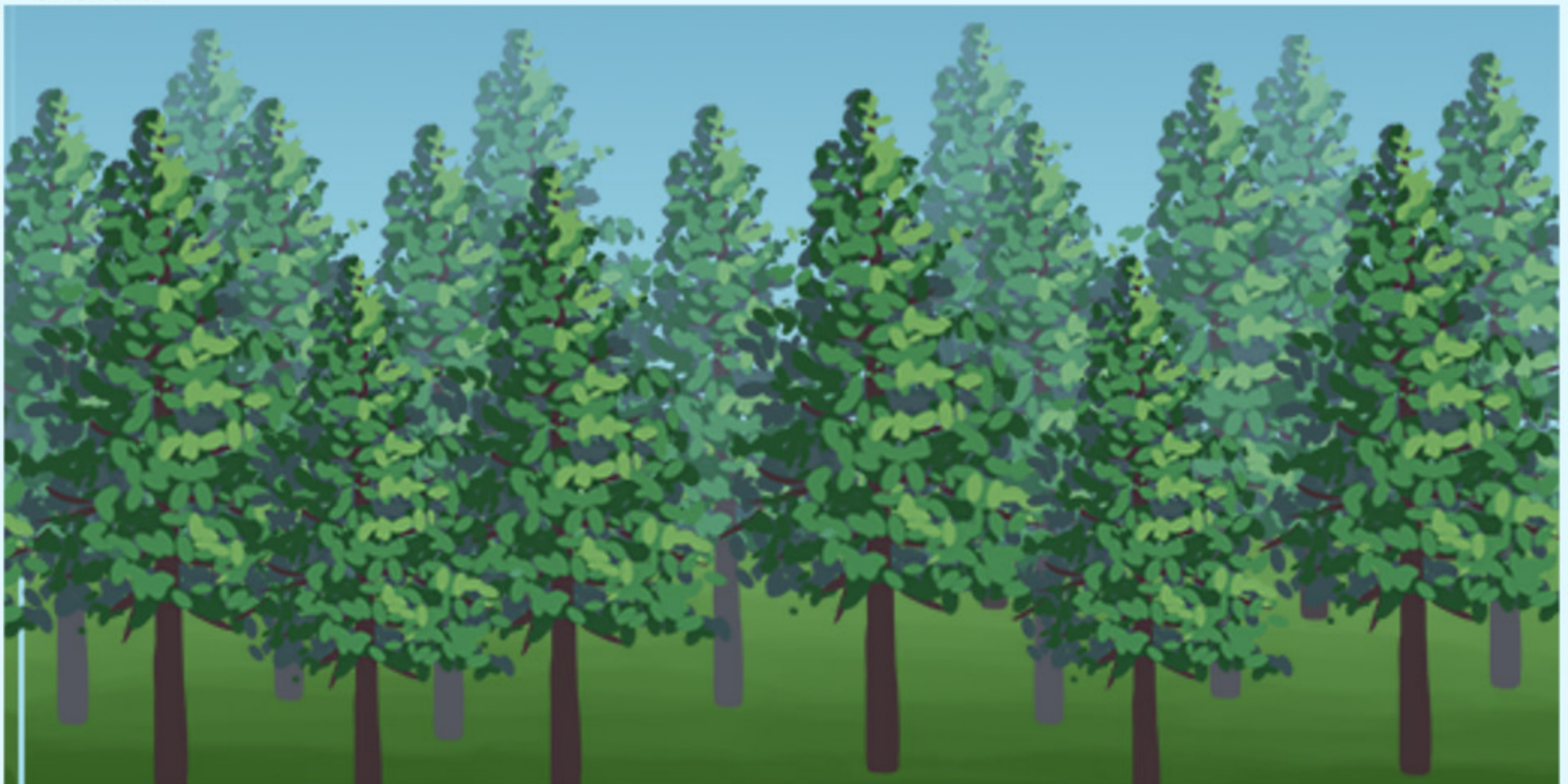


〈ゲーム説明〉

このゲームは、ヤマタノオロチがスサノオノミコトに倒されたあと、ヤマタノオロチの子供、「ミタマノオロチ」が、スサノオノミコトに復讐をするゲームです。

ミタマは、体の大きさを三段階に変えることができ、それを駆使して攻撃をします。

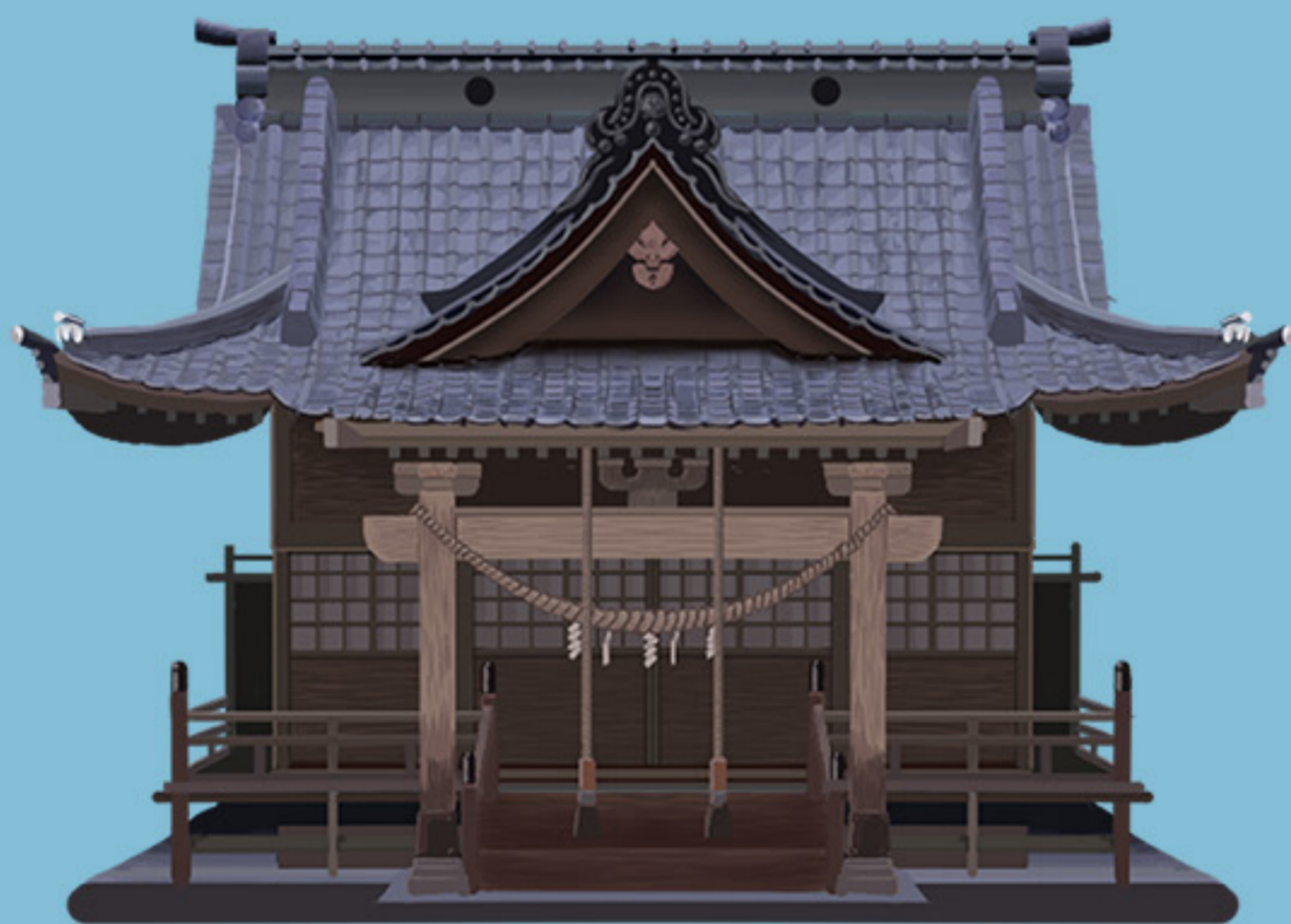
〈背景〉



〈ゲーム画面～背景～〉



〈背景〉



〈コメント〉

ゲーム制作では、背景を担当しました。神社と針葉樹を描きました。針葉樹を配置したときに、空気遠近法を意識し、後ろに行くほど薄なるよう配置しました