

イラスト表現 個人自由制作課題

卒業制作発表

2GDI_33_宮脇晶大

企画概要

制作テーマ：サイバー感のある近未来×ファンタジー世界観のある
パズルゲーム

制作内容：キャラクター（1人）敵キャラ（2体）
ゲームのホーム画面、バトル画面
キービジュアルイラスト

キービジュアル

近未来の世界観でスマホや多く電気機器に潜む
倒すというストーリー



制作イラスト：キャラクター

主人公



制作イラスト：敵モンスター

ワーム系



ウイルス系





ホーム画面

クエストのボタンや普段良く使うボタンは押しやすいように下部において大きく押せるようにしました。あまり押す必要のないボタンなどは左側に配置し、中央の画面に置くようにしました。



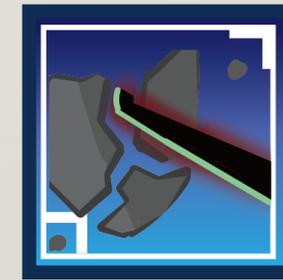
バトル画面



駒のようなものがマス上においてありそこから同じ色のマスを繋げてコンボを繋げて戦う

コンボ繋げると上の画面に表示されるようにしました。

マスの種類



まとめ

今回の制作で自分で試行錯誤したUIのデザインが増えて作っていて面白かったです。

最初はスケジュール通りに行くことが多かったが、UIのデザインで色々とデザインを変えてみたりアイコンや一つ一つ考える内に制作が思ったよりも遅くに出来上がってしまった。

このようなことが起きないためにも制作するにあたって見積もりをちゃんと考えておきたいと思いました。



ご清聴ありがとうございました