
PORT FOLIO

2014.3	立教大学附属 池袋高等学校	卒業
2014.4	立教大学 法学部 法学科	入学
2017.3	立教大学 法学部 法学科	中退
2017.4	HAL東京 ゲーム4年制学科	入学
2020.2	HAL東京 ゲーム4年制学科	3年次在学中



HAL東京
GAME PROGRAMING COURSE

秋谷 太心



About Me

スキル
やってきたこと
やりたいこと

Games

個人制作
チーム制作
ハッカソン

Activity

学内イベント
新規イベント
課外活動

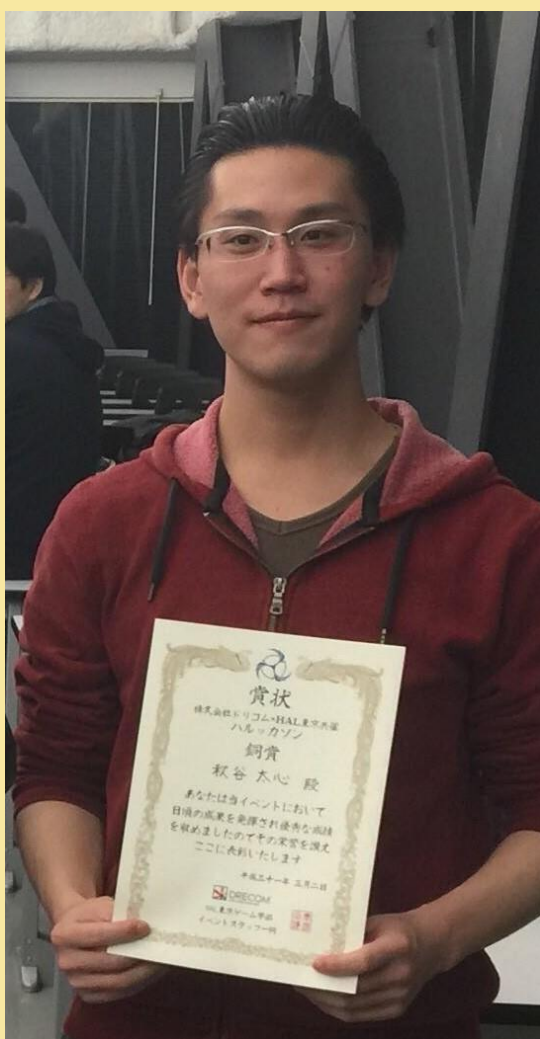


About Me

自分について

自己紹介

秋谷 太心



365日髪を上げている24歳。

好きな言葉は『平常心』

立教大学法学部を中退し、HAL東京に入学。

スマートフォンゲームのサーバーエンドエンジニアを目指し、サーバー周りの勉強をしている最中。

スキル

プログラミング言語



HAL東京に入学してから
プログラミング技術の勉強を始めま
した。
現在は独学で
GO言語を勉強中です。

ゲームエンジン



学校の授業ではDirectXを用いた
制作をしています。
2019年度の日本ゲーム大賞にお
いては、UnrealEngine4を用いた
ゲームを提出しました。
また、授業外においては
Unityを用いた趣味の制作をしてお
ります。

やってきたこと

システムの機能設計に力を入れてきました

法学

定められた範囲の中で
顧客における
最善を追求



クリエイター

自由な発想で
自分のこだわり
を徹底

大学在籍中に学んだ法学における視点と、
HAL東京に入学して学んだクリエイターの視点。
上記2点を最大限に生かせる方法を模索しました。

私は定められたシステムにおける機能設計が得意なので、
追及したい機能に自分のこだわりを入れつつ、
その時出せる最大限の表現を徹底しました。

やりたいこと

サーバーサイドエンジニア バックエンドエンジニア

ユーザーの満足するコンテンツ
その基盤で働きたい！
その基盤を築きたい！

About Me

スキル
やってきたこと
やりたいこと



Games

個人制作
チーム制作
ハッカソン

Activity

学内イベント
新規イベント
課外活動



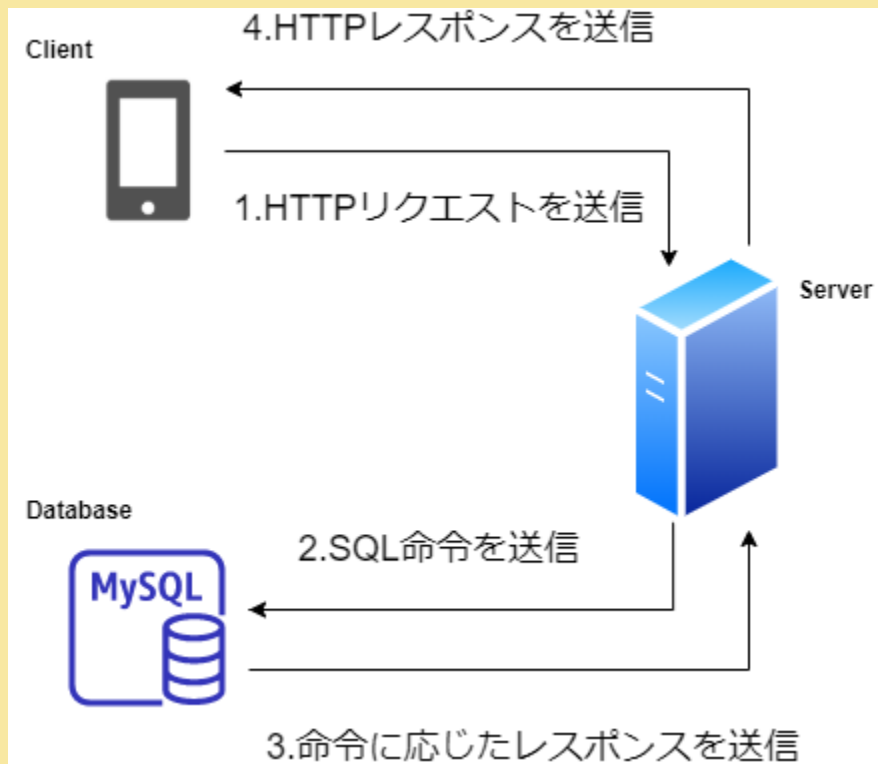
Games

作品集

ネットワーク構築技術の研究

ゲームにおけるデータベースとサーバーの研究

概要



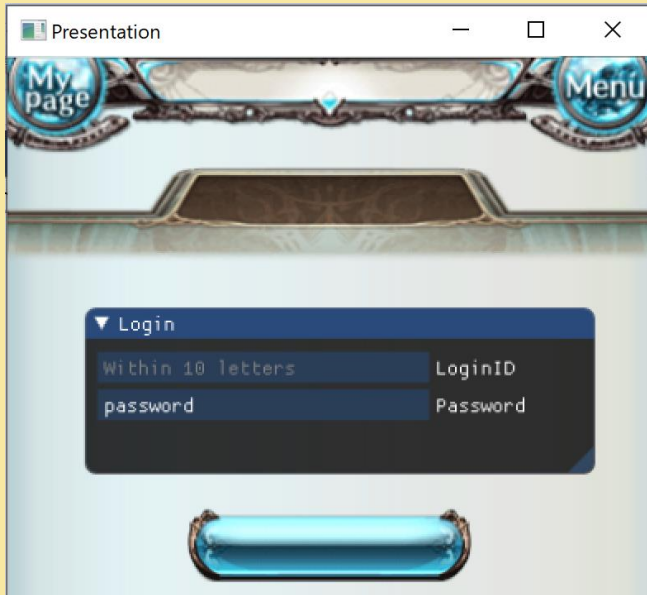
Client : C++で構成
Server : Go言語で構成
Database : MySQLを使用

コンセプト

ブラウザゲームやスマートフォンゲーム
におけるネットワーク構成技術の
独自再現

Client

Winsock2を用いたTCP通信



Loginしたユーザーの情報を
Databaseから取得



データ改竄対策としてClientに情報を持たせず、
すべてDatabase経由で取得するようにしている

Server

GO言語を用いた高速処理

新規ユーザー

ユーザー新規登録完了

新規ユーザーID: UXZ6a+b5
新規ログインID: newUser
新規パスワード: newPass

遷移先シーン名: CMypage

新規ユーザーの場合

一意のユーザーIDを付与

ユーザー情報

ユーザーID: admin
ログインID: taishin
パスワード: pass

ユーザーID: admin
所持キャラクター総数: 5

遷移先シーン名: CMypage

遷移先シーン名: CFormation

編成キャラクター情報

1番目のキャラクター名: shiete
2番目のキャラクター名: antira
3番目のキャラクター名: nio

既存ユーザーの場合


Databaseに保存している
各種情報を取得

すべてDatabaseへSQL命令を送り情報を取得

Database

MySQLを用いたデータ管理

	id	name	asset	detail
▶	0	shiete	asset/character/shiete.jpg	asset/character/Detail/
	1	antira	asset/character/antira.jpg	asset/character/Detail/
	2	nio	asset/character/nio.jpg	asset/character/Detail/
	3	guri-muniru	asset/character/guri-muniru.jpg	asset/character/Detail/
	4	yuriusu	asset/character/yuriusu.jpg	asset/character/Detail/
✱	NULL	NULL	NULL	NULL



	number	userID	charID
▶	0	admin	0
	1	admin	1
	2	admin	2
	3	admin	3
	4	admin	4
	5	KLrWkuX3	0
	6	KLrWkuX3	2
	7	KLrWkuX3	3
	8	VSCnTMbE	1
✱	NULL	NULL	NULL

テーブルを内部結合
ユーザー数増加に対応

保存データをユーザーごと明確にできるように
取り出したい情報おきにテーブルを管理している



チーム制作作品

OverNight

日本ゲーム大賞アマチュア部門1次審査突破作品



テーマ



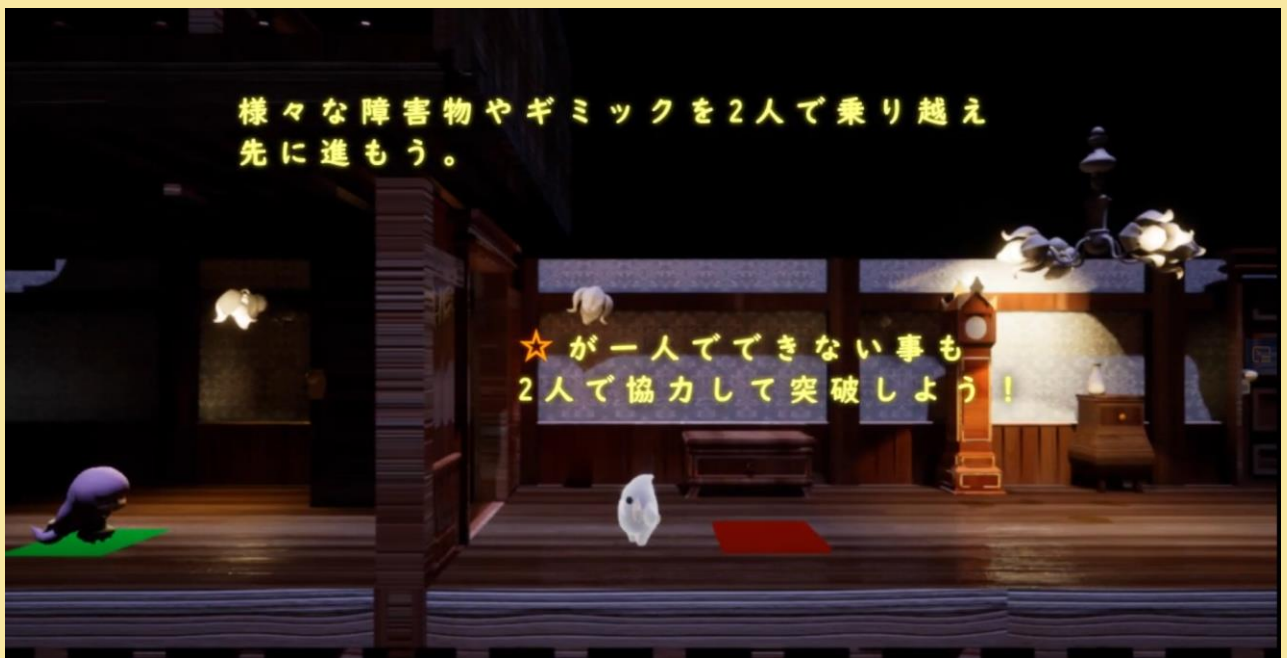
コンセプト

☆の特徴である『光』を駆使し、
直感と簡単な操作でストレスなくプレイできる
パズルアクションゲーム。

担当ポジション

チームリーダー

主にTAとしてデザイナーとの仲介役を務めました。
それと同時に、チームリーダーとして、
チーム全体をまとめるように努めました。
UnrealEngine4のスペックを最大限に生かせるよう
プレイヤーキャラクターのアニメーションや
ゲーム内ムービーに強く力を入れました。



動画QR





個人制作作品

タイの大冒険

2年次制作作品



テーマ

シューティングゲーム

コンセプト

直感操作と反復練習

この相反するふたつのコンセプトを
ユーザーにどうにかして体験させたい!

力を入れた点

マウ斯卡ーソルを用いて自由に弾を発射
⇒ユーザーへのストレス軽減

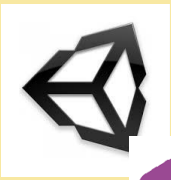
当たり判定の可視化
&敵の行動パターンの独立性&ランキング
⇒ユーザーのリプレイバリュー



フィードバック

自機の操作と弾の発射のデバイスが分離している
⇒プレイする人によっては難易度が上がってしまう

個人制作作品



DodgeWalls

スマートフォン向けミニゲーム



コンセプト

コルーチン制御

プログラムでアニメーションの管理をする



NumberCrash

スマートフォン向けミニゲーム



コンセプト

複雑な条件の網羅

徹底的にデバッグをして最初に決めた仕様を再現



ハッカソン作品

HALCOOL

3年次ハッカソン作品



担当ポジション

リーダー
アニメーション
プレイヤー制御

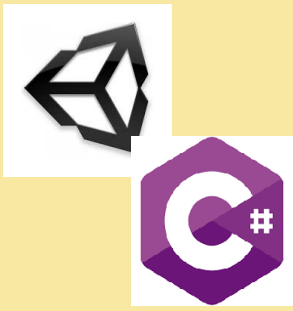
テーマ&コンセプト

テーマは『〇〇 × かわいい』
私のチームは『のぼる × かわいい』でした。

パルクールのような自然なアクション感を求め、
ワイヤーアクションゲームを作成しました。

UnrealEngine4をハッカソンに用いたのは初。

ハッカソン作品



うつる神

初チーム制作作品



担当ポジション

プレイヤー制御
マップ制作

コンセプト

物体を操って女の子をゴールまで導く
個人課題としてチーム制作のノウハウを吸収する



ハッカソン作品

Banana

株式会社ドリコム様主催ハッカソン銅賞

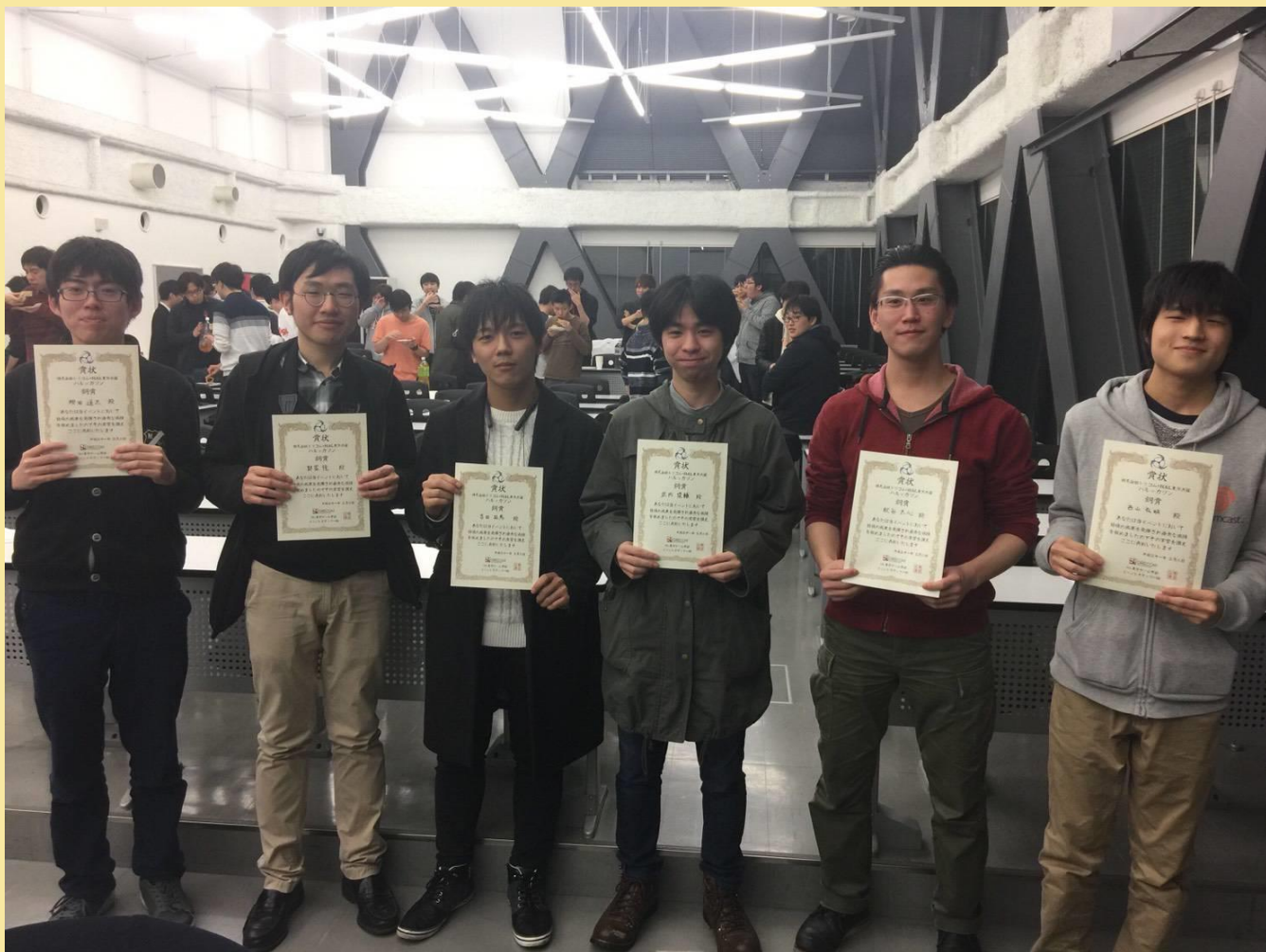


担当ポジション

プレイヤー制御
物体の制御
ステージ作成

コンセプト

ゴールを目指すパズルアクション
使用デバイスをキーボードのみに絞った簡単操作



銅賞を受賞した時の仲間たち

About Me

スキル
やってきたこと
やりたいこと

Games

個人制作
チーム制作
ハッカソン



Activity

学内イベント
新規イベント
課外活動



Activity

各種活動

学生レ・クリエーション

競技部署統括



組織統括、運営統括、広報統括の仲間たち

平成30年度の学生レ・クリエーション(いわゆる体育祭)において競技部署の統括を務めました。
HAL東京の全学部、
合計2843人の代表として活動できた貴重な経験です。



Road2HEW

学内新規イベント発足



2年生の頃に、1年生向けイベント
『Road2HEW』を立ち上げました。
(HEWとは、HALにて行われる1年間の成果展)
勉強に対するモチベーションを上げる
良いキッカケになったとの意見を頂きました。



立教大学体育会航空部

大学在学中に所属



大学在学中は『体育会航空部』
というものに所属しておりました。
滑空機を操縦し、滞空時間やレースをする
という少し特殊な部活です。
部活の仲間同士のチームワークが試される、
楽しくも厳しいものでした。





GitHubQR

