

# *PORTFOLIO*



HAL東京昼間部ゲーム制作学科4年制4年  
磯崎 大輝

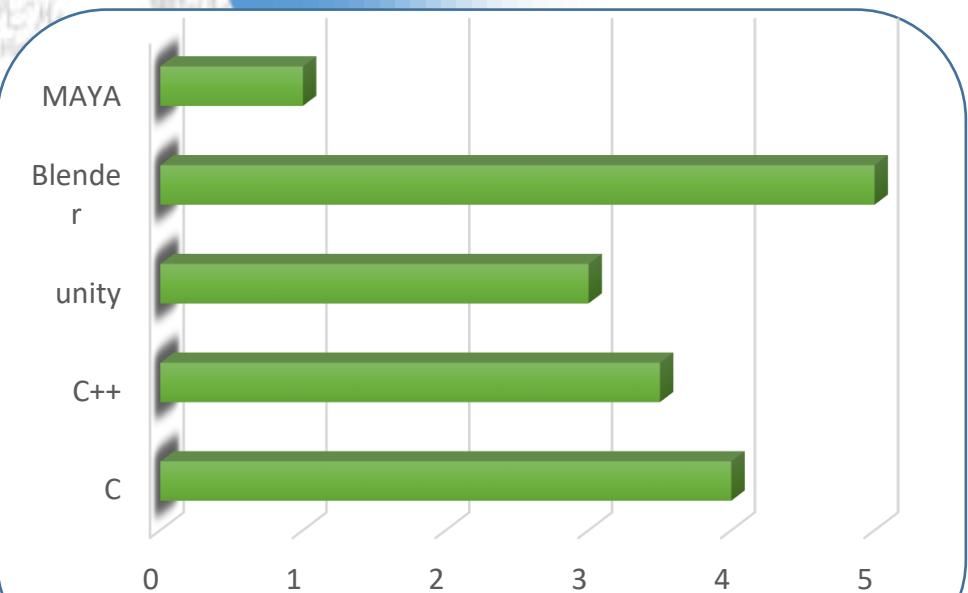
# profile



- ・名前 磯崎 大輝(イソザキ ダイキ)
- ・生年月日 1997年11月5日(23歳)
- ・利き手 左(スポーツはほぼすべて右)
- ・趣味 ゲーム(PCゲーム、スマホゲーム),blenderいじり

# Tool

# Skill



# 学校生活でやってきたこと



# 東京23区

チームで東京23区の区章を集め  
る課題

1年次、2年次、3年次と3年連続  
で行った。

正直つらかったがチームの仲が深  
まり

いい経験になった。



3年次東京23区 集合写真

# MFE

My First Experienceの略で初めての経験をしてくるという課題。

東京23区に比べて圧倒的に楽しかった。

友人の家で鍋パやケーキ作り、うどん打ちを行った。



# 作品紹介



# YOU-体\_\_離脱

2019年冬休みの課題。初めての3Dゲーム制作で分からぬところばかりだったが先生や友人の助けを借り制作を進めていった。その結果、学内コンテストで意欲賞を受賞した。

## ●ゲーム説明

フィールドにいる敵と幽霊状態のときに見えるコアをすべて体当たりして壊していくとゲームクリア

## ●製作期間

2018年12月～2019年2月

## ●製作人数

1人

## ●使用ツール

DirectX9

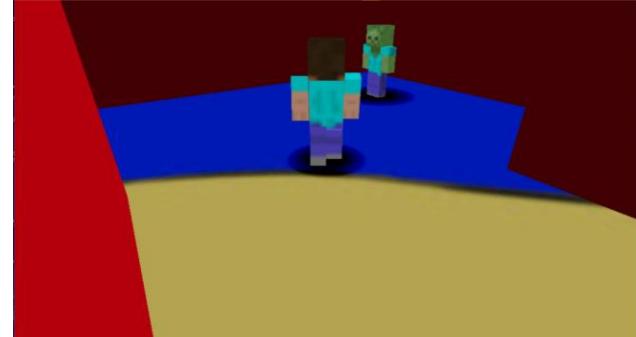
YOU-体\_\_離脱

PRESS LSHIFT



## 頑張ったところ

プレイヤーと壁(赤い箱)の当たり判定を頑張った。わからないところは友達に聞き実装した。



## 反省点

当たり判定の部分にかなり時間を使つてしまい  
他がおろそかになってしまった。



## 気づいたこと

時間配分と計画の重要性を学んだ。





- ・全体的にコードが汚くなってしまっているので命名規則を統一する
- ・不要ないCPPは削除しながら制作する
- ・制作工程をパツごとに分けながら進める。

# ParadeoftheMonster

2年次学内コンテストの作品。プログラム以外の制作を担当した。

## ●ゲーム説明

遊園地にいる敵をアトラクションで吹っ飛ばす。

制限時間まで制圧ゲージを一定以上に保ちCLEARを目指す。

## ●製作期間

2018年12月～2019年2月

## ●製作人数

11人

## ●使用ツール

DirectX9



URL:<https://github.com/Daikilsozaki/ParadeoftheMonster>



## 担当したところ

WAS IN CHARGE

アトラクション、ベンチや街灯などの3Dオブジェクトの制作、配置  
当日のブース制作、呼び込み、遊んでもらう人へのゲーム説明



## 頑張ったところ

blenderを使ってモデリングを率先して作業を行った。



マップ全体にまんべんなくオブジェクトを配置するように心がけた



DISCOVERY

今ならこうする

- ・仕様書の作成をプランナー1人に頼り切っていたので仕様書作成を手伝う
- ・メインプログラマーの手の足りない部分を手伝う
- ・担当箇所のヒアリングをよく行う

# Lead

2019年2月から日本ゲーム大賞アマチュア部門に応募するためチームで制作した。Unityを使った初めての3Dゲーム作品。プログラマーのリーダーを務めた。

## ●ゲーム説明

ドームを回して自船が障害物に当たらないように操作しゴールを目指す。

## ●製作期間

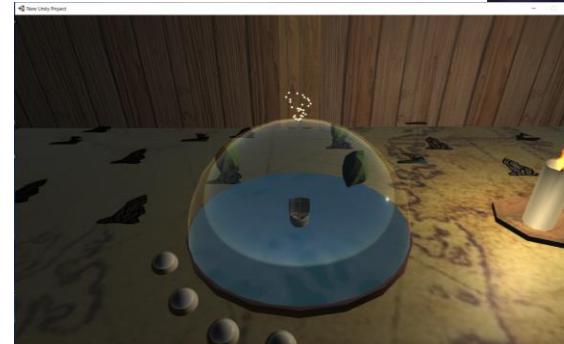
2019年2月～2019年6月

## ●製作人数

7人

## ●使用ツール

unity



URL:<https://github.com/Daikilsozaki/Lead>



## 担当したところ

3Dモデルの制作、制作したモデルのアニメーション付けと  
それらの実装  
ドーム内でのオブジェクトの処理(シェーダー)



## 頑張ったところ

- ①岩と敵船の爆散処理、ドーム内ではモデルで表示し  
ドーム外ではアイコンを表示するようにした





## 頑張ったところ

3Dモデルの制作、実装

自船、敵船、岩、クラーケンなどゲーム中の3Dオブジェクトの制作と実装を担当した。



クラーケンの触手のアニメーションの制作  
も行った

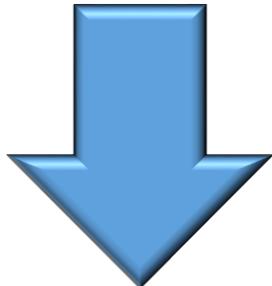


船、岩は何かにぶつかり耐久値がなくなると爆散する



## 反省点

チーム制作においてメンバー間のコミュニケーションが不足し連携が全く取れず不完全な状態で制作が終わってしまった。



## 気づいたこと

チーム制作においてメンバー間のコミュニケーションがとれないと何が起こるかを身に染みて思い知った。  
今後のチーム制作では率先してメンバーとコミュニケーションをとっていきたい



今ならこうする

- ・何を作るのかを仕様書を固め方向性をはっきりさせる。
- ・担当をしっかりと割り振りチーム間でコミュニケーションがとりやすいようにし、作業が止まっていたらすぐにカバーできるように準備する。
- ・人力マージを行っていたためソースツリーを利用する。

# 倉庫番

2019年10月にインターン先で制作した作品。  
このほかにコンバーターも制作した。

## ●ゲーム説明

通常の倉庫番のルールに加え1回リセットすること  
にライフを

1消費する機能を追加。より慎重にプレイにさせる  
ようにした。



## ●製作期間

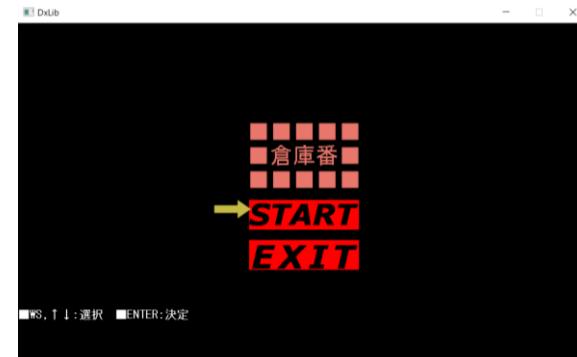
2019年10月1日～10月31日

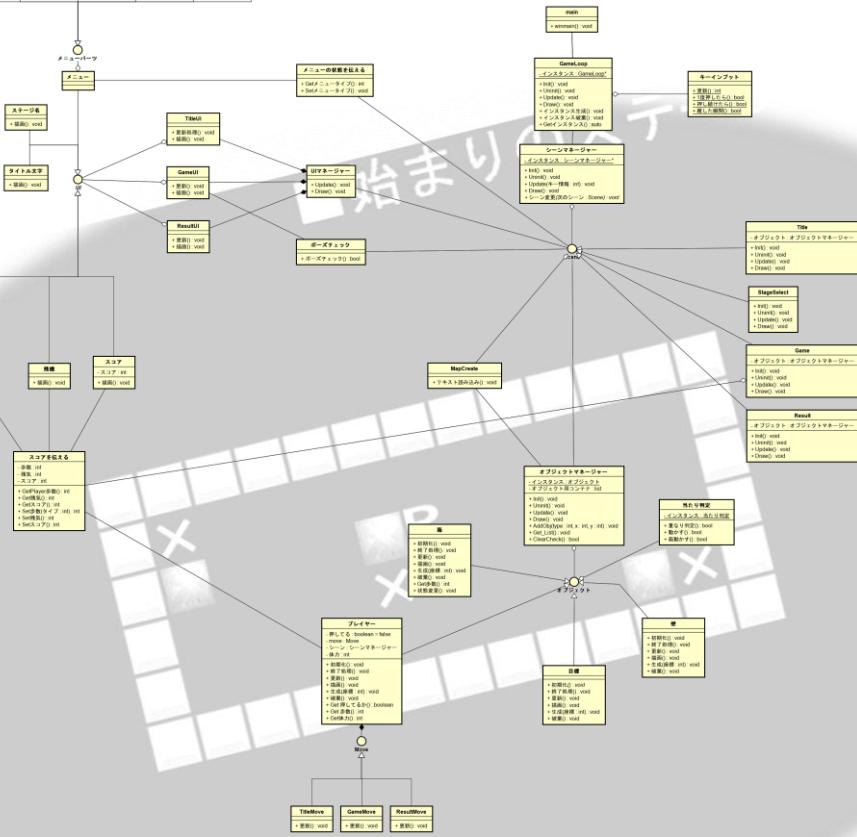
## ●製作人数

1人

## ●使用ツール

DirectX9,DXLib





↑制作したクラス図



頑張ったところ

設計をastahを使って行った。  
設計だけでなく機能追加や見直すときに  
クラス図で整理しながら制作した。



反省点

製作途中でゲームデザインの変更を行いそれまであったゲームの良さがなくなってしまった。

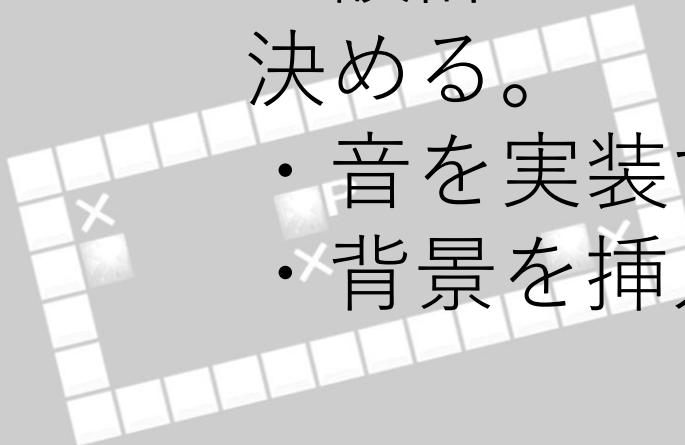


DISCOVERY

今ならこうする

■始まりのステー

- ・設計したクラス図を基に作る順番を決める。
- ・音を実装する
- ・背景を挿入する



ESC:メニュー

# ウンディーネの泉

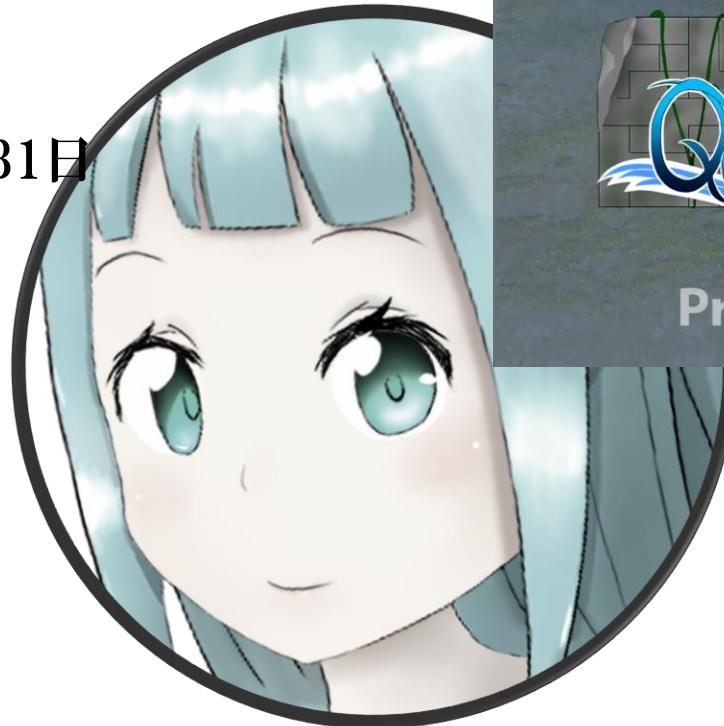
2020年2月～チームで制作した作品。  
ステージエディターとモデル作成を担当した。

- ゲーム説明  
動画参照

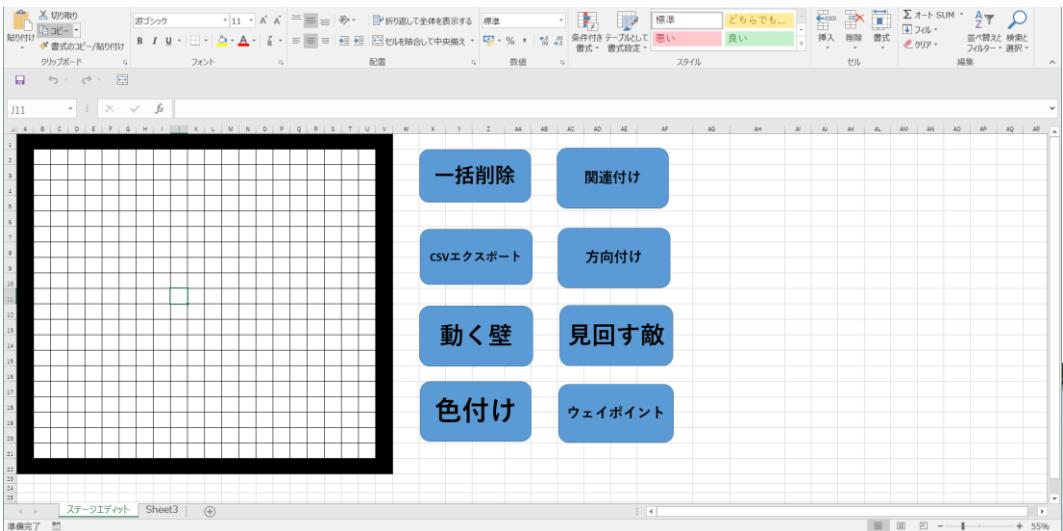
- 製作期間  
2020年2月1日～7月31日

- 製作人数  
9人

- 使用ツール  
Unity、Blender、Exel

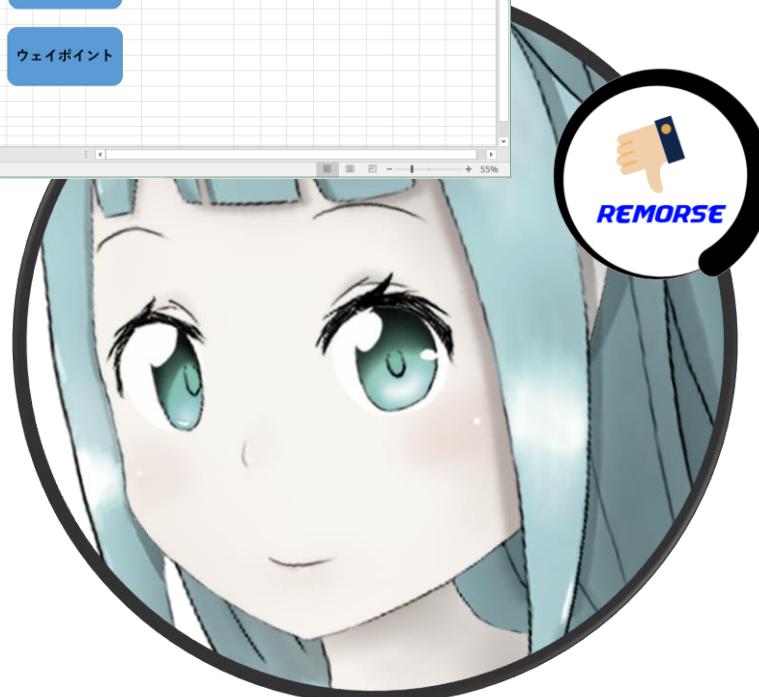


↓作成したエディター



頑張ったところ

初めてVBAを使ってエディターを制作した。初めての言語で思うように制作が進まなかつたが先生や友人から意見をもらい完成させた。



反省点

完成させたはいいものの、できたものは使いづくメンバーからは不評だった。もっと使う側にヒアリングを行うべきだった。



DISCOVERY

今ならこうする

- ・自分の担当箇所がエディター制作だったので使う人(メンバー)にヒアリングを行い、どうだったら使いやすいか、どこを改善すればいいかを聞く
- ・VBAについてもっと情報を集める(何ができるかができないか)。



*Thank you for reading*

