

PORTFOLIO

HAL 東京ゲーム制作学科3年 大久保優作

目次

- ・ 自己紹介.....1P
- ・ 作品
 - ・ プログラマー以外でも手軽にデザインができる
レベルデザインツール.....2P
 - ・ FLAG CAPTOR ROAD TO WAR4P
 - ・ INCOMPLETION FIGHTERS6P
 - ・ Build Your Way8P
 - ・ 激戦 Battle Archery9P



名前:大久保優作

生年月日:1999 年 7 月 5 日生まれ 21 歳

所属:HAL 東京ゲーム制作学科 3 年 22 卒

出身:茨城県つくば市

資格

基本情報技術者

CG エンジニア検定ベーシック

CG クリエイター検定ベーシック

画像処理エンジニアベーシック

スキル

C :★★★★☆ 一番経験が長い言語です。

C++ :★★★★☆ 今一番使っている言語です。現在も勉強中です。

C# :★★★★☆ Unity 開発で使っている言語です。

Java :★★☆☆☆ インターンシップの時、使用した言語です。

Unity :★★★★☆ ゲーム開発するとにかく使っているエンジンです。

DirectX :★★★★☆ 9 と 11 を使用しています。現在 11 で開発しています。

自己紹介

幼い時からよくゲームをプレイしており、それらのゲームの仕組みがどのように作られているかとても興味を持っていました。

巧みな技術を使ってゲームを作るゲームプログラマーに憧れ、自分もそのようなゲームプログラマーになりたいと思いました。

そのため高校もプログラムが学べる学校に入学し、高校卒業後、ゲーム制作について学べる HAL 東京に入学しました。

プログラマー以外でも手軽にデザインができる レベルデザインツール



制作期間 : 6 ヶ月

制作人数 : 1 人

開発環境 : DirectX11

後述の TPS ゲームで使用するレベルデザインツールです。

使用者が直感的に使えるようにマウスといくつかのショートカットだけでツールの機能を全

セーブデータ

basedata.json	2021/02/06 21:12	JSON File	2 KB
bunkerdata.json	2021/02/06 21:12	JSON File	2 KB
deadtreedata.json	2021/02/06 21:12	JSON File	5 KB
enemydata.json	2021/02/06 21:12	JSON File	3 KB
field.txt	2021/02/06 21:12	テキストドキュメント	1 KB
frienddata.json	2021/02/06 21:12	JSON File	3 KB
playerdata.json	2021/02/06 21:12	JSON File	1 KB
spownpointdata.json	2021/02/06 21:12	JSON File	2 KB
treedata.json	2021/02/06 21:12	JSON File	5 KB

```

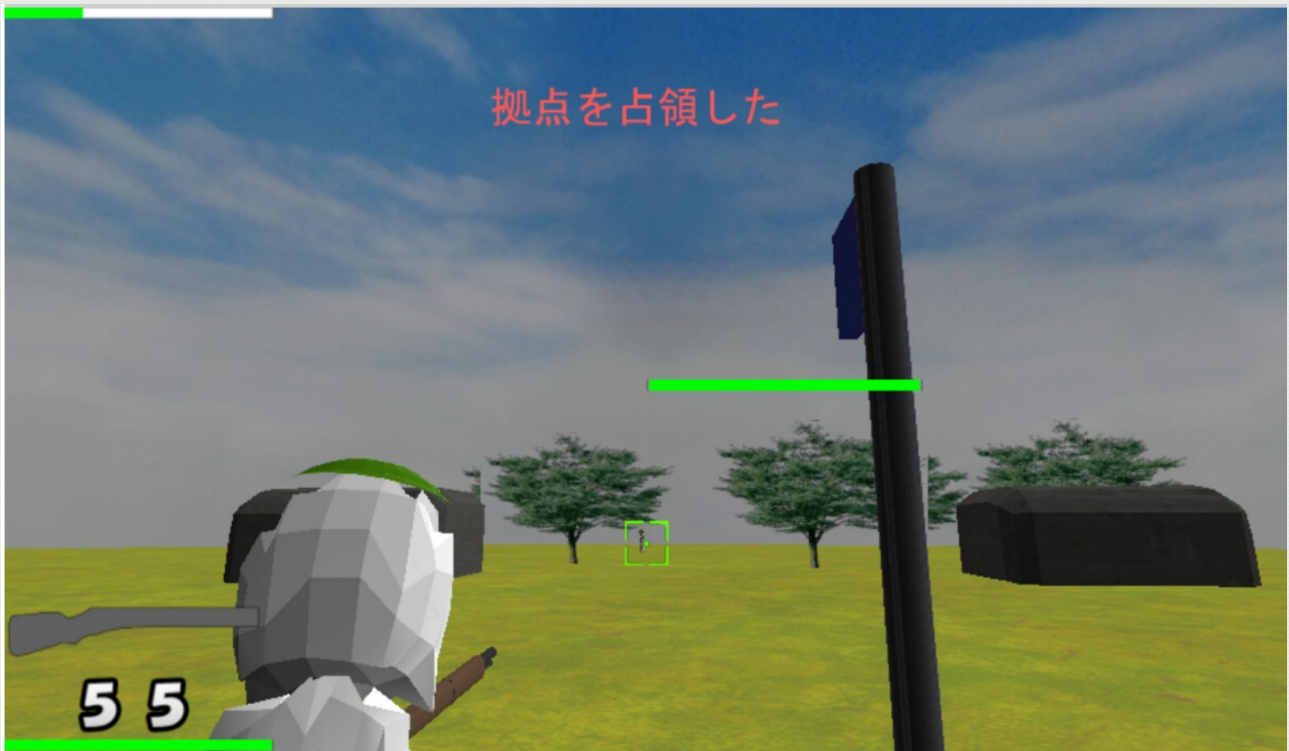
playerdata.json
スキーマ: <スキーマが選択されていません>
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
{
  "playerdata": {
    "m_Position": {
      "x": 738.3143310546875,
      "y": 20.45878791809082,
      "z": -689.4193725585938
    },
    "m_Rotation": {
      "x": 0.0,
      "y": 0.0,
      "z": 0.0
    },
    "m_Scale": {
      "x": 1.0210000276565552,
      "y": 1.0210000276565552,
      "z": 1.0210000276565552
    },
    "m_WeaponType": 1,
    "m_ModelPath": "asset/model/player/chara2.fbx"
  }
}

```

プレイヤーのパラメータ編集



FLAG CAPTOR ROAD TO WAR



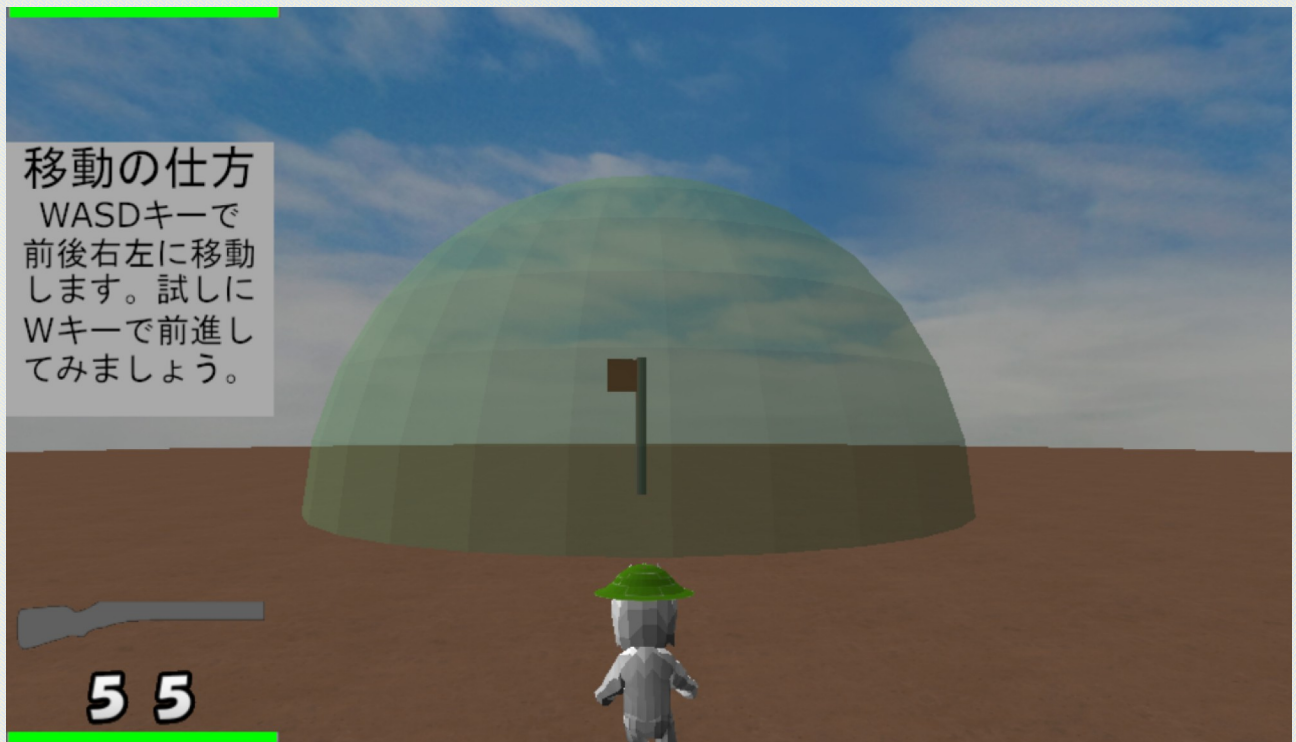
制作期間 : 9 ヶ月
制作人数 : 1 人
開発環境 : DirectX11
ツール : Blender
Gimp
ライブラリ : assimp
cereal

三年次の学内コンテストで作成した 3D シューティングゲームです。敵を倒しながらマップ内に存在する敵の拠点を全占領するゲームです。

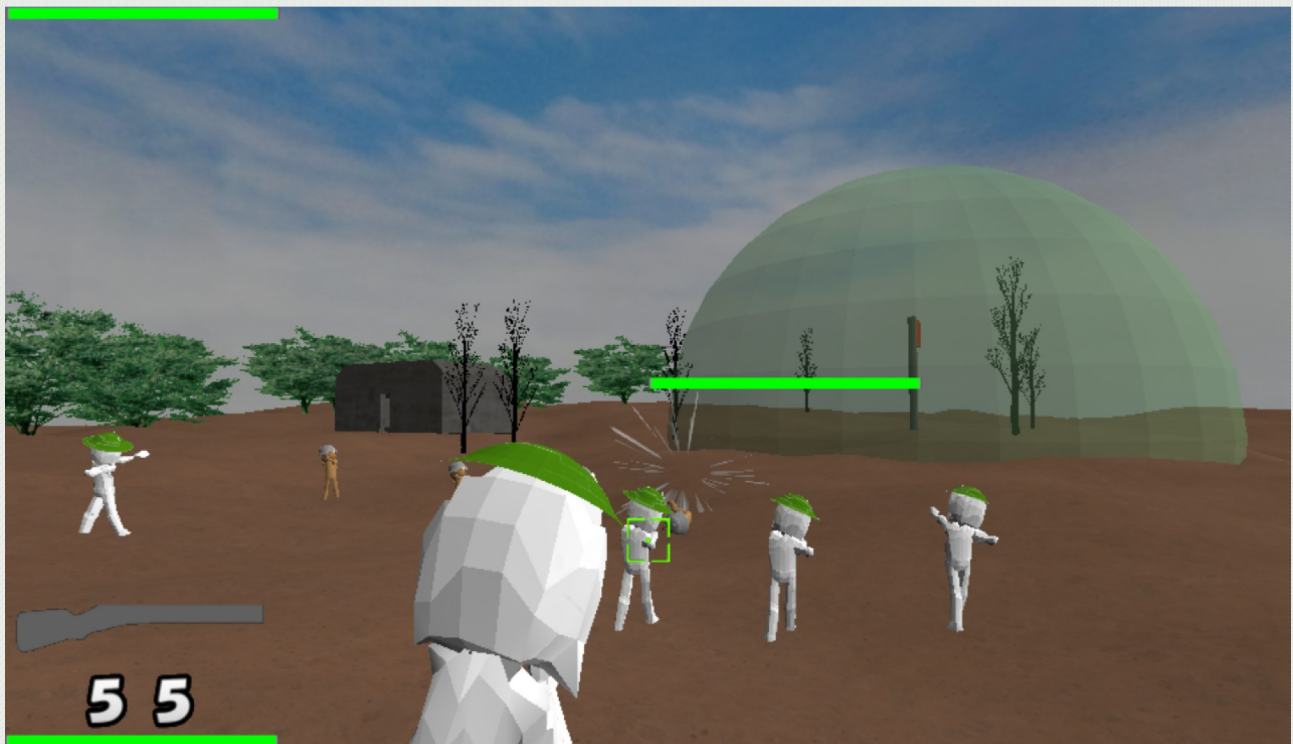
前述のレベルデザインツールを使うことで、ステージを反映することができます。

コンテストでは作品の技術力が評価され、技術力賞を受賞しました。

チュートリアル画面



ゲーム画面



INCOMPLETION FIGHTERS



制作期間 : 2 ヶ月

制作人数 : 1 人

開発環境 : DirectX9

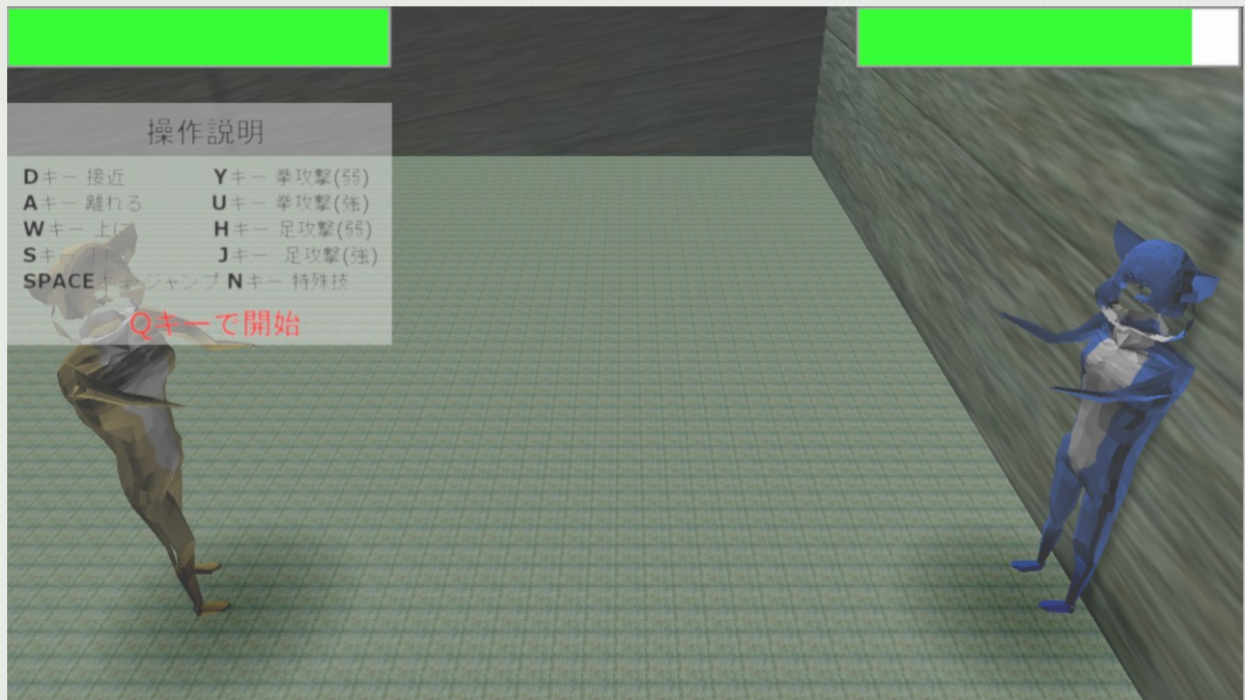
ツール : Blender
Gimp

2 年次後期の学内イベントである 3 校合同コンテストで作成した 3D 格闘ゲームです。

3D の当たり判定や、スキンメッシュアニメーション、自作モデル制作などの 3D ゲーム制作の難しさを知りました。

コンテストでは作品の技術力が評価され、技術力賞を受賞しました。

チュートリアル画面



ゲーム画面



Build Your Way



制作期間 : 3 ヶ月

制作人数 : 7 人

開発環境 : Unity

日本ゲーム大賞用に 7 人チームで作成したパズルアクションゲームです。

自分の役割はメインプログラマーでプログラマの進捗確認や、プレイヤーの作成などをおこなってました。

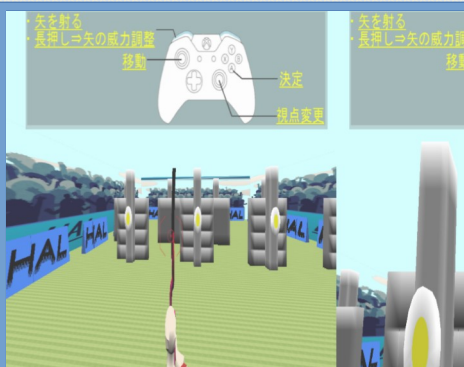
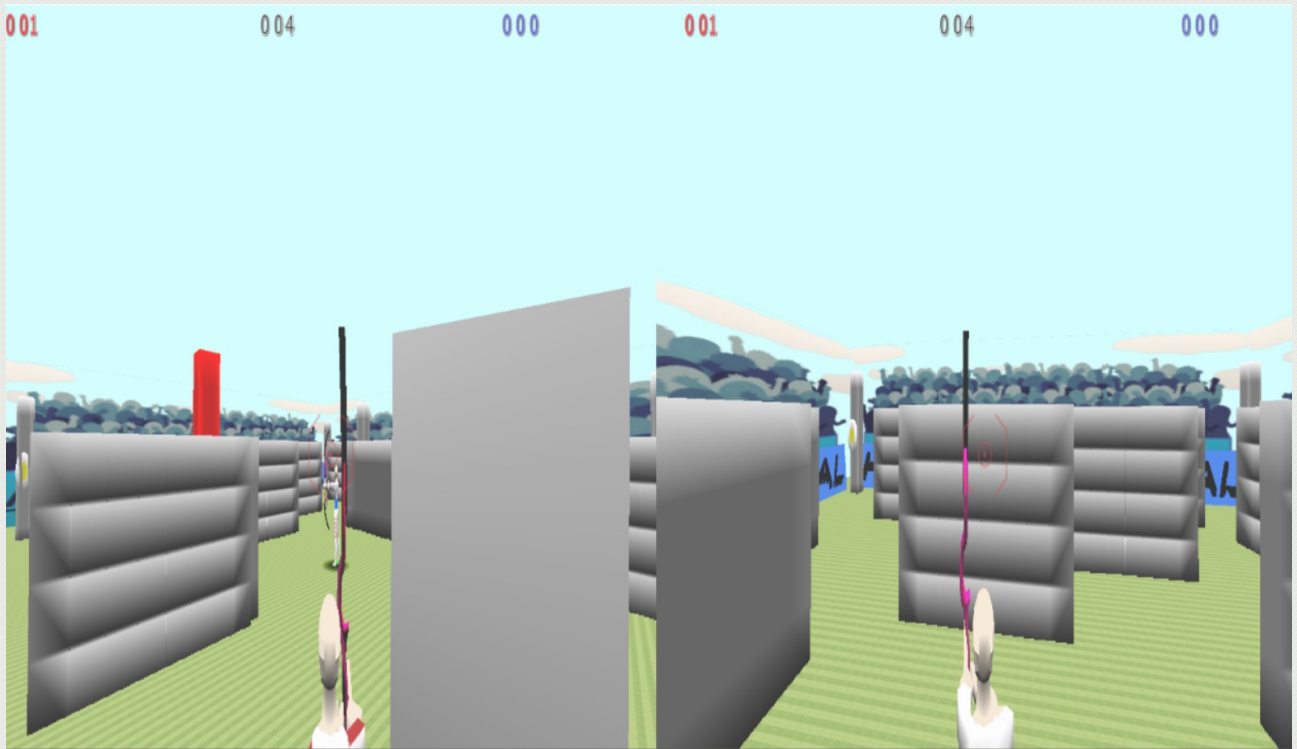
ステージ選択画面



ゲーム画面



激戦 Battle Archery



2年次の進級制作展で制作した2人対戦のシューティングゲームです。

私の担当はメインプログラマーで大体のゲームオブジェクトやシステム、プログラムの結合の作業を担当しました。

チュートリアル画面

ゲーム画面

