

自己PR文書

基本プロフィール

学校名 札幌デザイン&テクノロジー専門学校

学科名 デジタルテクノロジー科ゲームプログラマーコース 3年

氏名 平田 翔大

使用可能プログラミング言語・ツール

主に Unity を使用してゲーム制作を行っている、そのため C# が最も使い慣れており、使用歴は2年ほど。

IDE は VisualStudio2022 を使用。

SouceTree で Git を管理している。

VisualStudioCode も1年ほど使用していた。

学校の授業でエディタを使用しない DXLib での C++を使用した制作も経験している。

そのほかの言語も HTML、CSS、JavaScript、Python、PHP の初歩的な部分を1年ほど学んだ。

ゲーム制作歴

- ・高校時代に RPG ツクール MZ で RPG を制作して遊んでいた
- ・高校の部活、IT エンジニア部で C++を使いプログラミングの基本を学んだ
- ・専門学校1年の時 C++などの複数言語を学習
 - ・チーム制作でアドベンチャーゲーム：大穴の蛇を制作
- ・専門学校2年の時 Unity でのゲーム制作を学習
 - ・チーム制作でパズルゲーム：STORAGE を制作
 - ・個人制作で 2D アクション RPG：ElementalSword を制作
 - ・個人制作で育成ゲーム：DaughterLife を制作
 - ・個人制作で馬鹿ゲー：NoFight を制作
 - ・個人制作で SRPG：LordTactics を制作
 - ・個人制作で 3D アクションゲーム：MinoruAct を制作

制作作品紹介

タイトル:LordTactics ジャンル:SRPG

個人制作 使用:Unity/C# 制作期間:3 ヶ月程

・SRPGに興味があり、作ってみたもの。システムのイメージとしてはファイアーエムブレムとユニコーンオーバーロードを参考にした。使用した素材はフリーのアセットを使用。

・主人公であるロードを中心に複数のユニットがいる。ユニットを一人ずつ操作してマップ中に存在するすべての敵ユニットを倒すことが目的。

・基本的な戦闘システムを作ってみたものの味気ないと感じた。そのため 2 つのシステムを追加した、戦闘時の QTE と倒した敵を仲間に加えるというもの。

SRPG はプレイヤーが戦闘シーンをただ眺めているだけという場合が多い、そのためプレイヤーが戦闘に直接貢献できるシステムがあると面白くなると考え、プレイヤーが敵を攻撃する時タイミング良く Space キーを押すと攻撃が必ず命中するようにした。

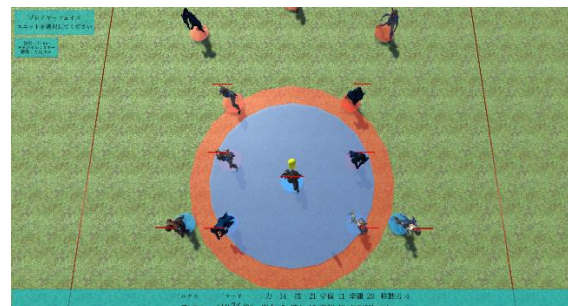
タイトルが LordTactics のためロードが活躍するシステムを追加したいと考え、ロードが敵を倒した時、敵が味方ユニットに変化するシステムを追加した。

制作箇所スクリーンショット

タイトル画面



戦闘マップ画面



戦闘画面



タイトル:MinoruAct ジャンル:3D アクションゲーム

チーム制作 使用: VisualStudio2022/C++ 制作期間:1 日

・専門学校の 2 年間はゲームプログラミングに慣れるため Unity での制作をメインで行っていた、3 年になり C++での制作に本格的に慣れるために DXlib を使い制作した作品。

・ 38 歳成人男性のミノルさんを操作して、全ての床に触れることでクリアとなる。

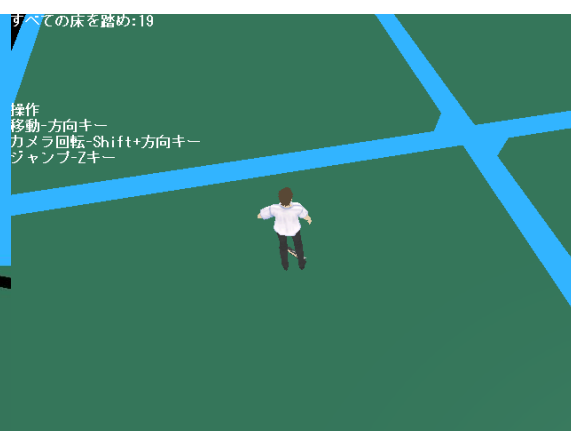
・ C++での制作に慣れるため DXlib のサンプルゲームを元に 1 日で制作してみた。基本的な動作はサンプルゲームを元に行っているが床のモデルやゲームシステムを自分で作ったものの。

・ 反省点としては 1 日では時間が足りず当たり判定がうまく作れなかったこと。床の隅の当たり判定が少しだけすり抜けるようになってしまいジャンプできない場所が生まれることや、キャラが空中に浮く場合がある。当たり判定の処理をもっと研究する必要があると感じた。

ゲーム開始時



ゲーム画面 1



ゲーム画面 2



タイトル:STORAGE ジャンル:パズルゲーム

チーム制作 使用: Unity/C# 制作期間:5 ヶ月程

・同じ学科の先輩方と共に制作したスマホゲーム作品、自分は主に UI やステージ選択画面の設計、音声の組み込みなどパズル以外を全て担当、学内の制作展示イベントにて展示。

・マス目で構成されたピースがありトラッシュケースの中に当てはめていく。すべてのピースをマスに当てはめるとステージクリアとなる。全5ステージ。

・このゲーム独自の仕様としてピース同士の合成がある。お金と財布があると財布の中にお金を入れてピースの数を減らす、伸びたコードは変形させて丸くまとめて形を変えるなどピースに設定されたアクションを駆使してマスの中に当てはめる。

・UI 関係の配置や機能の制作に携わったことで通常の PC、コンシューマゲームとは UI の配置で意識すべきことが違うことに気が付いた。スマホゲームの場合 UI がプレイヤーの指で隠れてしまうためボタンをもっと大きく、押しやすい位置に置く必要があると分かった。

制作箇所スクリーンショット

タイトル画面



ステージセレクト画面



メニュー画面



タイトル:NoFight ジャンル:馬鹿ゲー

チーム制作 使用: Unity/C# 制作期間:二日

・札幌開催のグローバルゲームジャムにてチームで制作した作品、提示されたテーマが「笑い」であったため馬鹿ゲーを意識して制作、喧嘩する二人をタイミング良く吹き飛ばし星の裏側で仲直りさせるというゲーム。自分は宇宙空間のパートを制作した。

・喧嘩する二人の間に人が降ってきて喧嘩の仲裁を行うために宇宙空間に吹き飛ばす。降ってきた瞬間、バーを止めるゲームが発生しタイミング良く止めると地球の裏側で二人が握手して仲直りする。うまく止められないと、二人が大爆発して失敗になる。

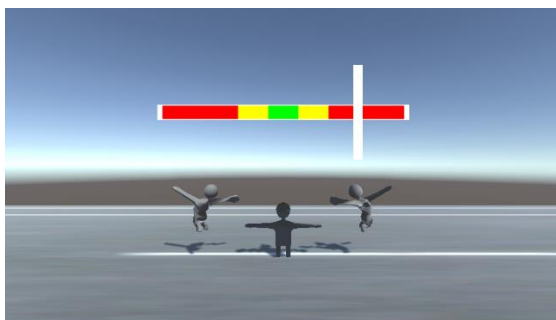
自分の制作した宇宙空間のパートでは二人の人物が地球に沿って裏側へ飛んでいく。円の移動を制作する過程で円運動の表現方法を学ぶことができた。

GGJ に参加して、ごく短時間での作成と、チーム制作の経験が得られた。普段予定通りに制作が進むことは少ない傾向にあったが、この制作では予定通りに進められた。またチーム制作ではコミュニケーションが大事と言われているが、チームで計画的に進めることの有用性が理解できて、それが良く分かった。良い経験が得られたと感じる。

タイトル画面



バーストップゲームパート



宇宙空間パート



タイトル: ElementalSword ジャンル: 2D アクション RPG

個人制作 使用:Unity/C# 制作期間: 5 ヶ月程

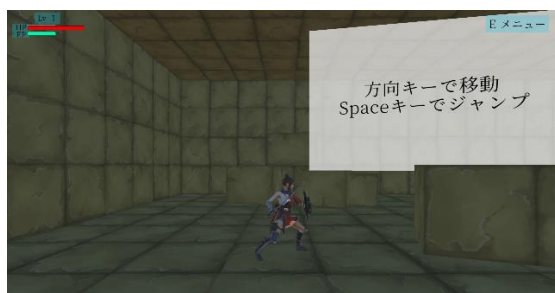
・授業内でファミコンのゲームを元にしてオリジナルゲームを制作するという企画で制作、自分はリンクの冒険を参考にして制作した。学内の制作展示イベントにて展示。

・サイドビューの 2D アクションマップとトップビューのフィールドマップの 2 種類のマップで構成されている。村人から話を聞き、神殿にいる魔物を倒すことが目的。

・RPG の基本的な設計である村で話を聞き、目的地を探し、敵を倒すという流れを作ることが出来た。敵も、1 方向にしか進まず一撃で倒れる敵の他、剣を振るう少し強めな敵や遠距離から玉を撃ってくる敵など、複数の敵を制作出来たと思う。

・制作の中で可能であれば、クリアルートと外れた寄り道も用意しようと考えたが、ゲームにおいて寄り道に進むのなら、何らかの報酬があるべきだと思った。そこで新たに魔法攻撃アクションを開放して、チュートリアルを発生させるようにした。

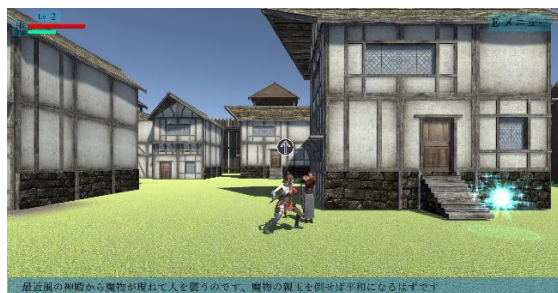
チュートリアルマップ



フィールドマップ



村の中



タイトル:DaughterLife ジャンル:育成ゲーム

個人制作 使用:Unity/C# 制作期間:1 ヶ月

・当時プリンセスメーカーの動画を見て授業の合間に勢いで作ったもの。背景などの画像素材はドット絵を勉強して自作した。

・主人公の父が娘を育成するゲーム。一日に一つ、鍛錬、勉強、バイトなどから選択して娘のステータスを上昇させる。一定の日付に達するとゲームが終了し、最終的なステータスに応じてエンディングが変化する。

・ゲームの内容は淡泊なもの、テキストにこだわってみた。バイト先での会話で初回とそれ以降で内容を変化させる、エンディングのテキストをステータスによって細かく分岐するなど、テキストにこだわりを持って制作した。

・自分で制作した素材をゲームで使いたいと思い、ドット絵を自分で学び、背景を自作した。画像の解像度やグラデーションの付け方などに至らぬ点がいくつかあったものの、素材を自分で作り、ゲーム制作に活用することは楽しいと感じたので、時間があれば何かしら自作してみたいと思っている。

タイトル画面



その日の行動選択画面



前回プレイ時のリザルト画面



タイトル:大穴の蛇 ジャンル:アドベンチャーゲーム

個人制作 使用:VisualStudioCode/HTML/JavaScript 制作期間:2 ヶ月

・JavaScript の授業でチーム制作したブラウザゲーム。TRPG をイメージしたアドベンチャーゲームで大穴に落ちた騎士が地下空間から脱出を目指すという内容。自分は基礎部分のプログラミングとシナリオライターを担当した。

・プレイヤーは地下空間を探索する。選択肢を選び、情報を集め脱出を目指す。敵と遭遇することあるがアイテムの所持や正しい選択肢を選ぶことで切り抜けることが出来る。

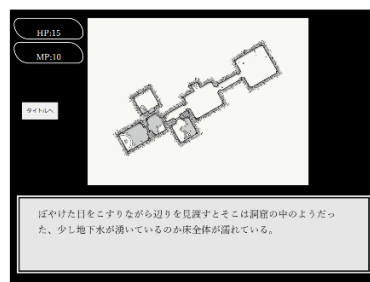
一年の頃にチームで制作した最初の作品で、私が考えた企画で制作をした。私が主導となって制作を進めたが、チーム制作の経験が少なかったため、チームをうまくまとめることが出来ず、制作の7割ほどは私が作る事となった。適切な役割分担とチームワークの重要性を理解できた制作だった。

タイトル画面



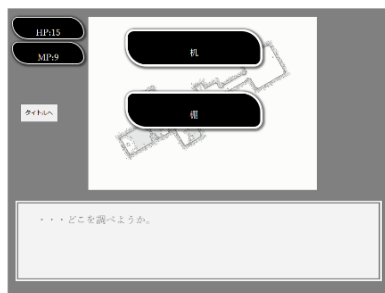
→制作説明
・アニメーションは全て自分で制作
・メニューは全て自分で制作したメニュー画面へ戻る

ゲーム画面



→制作説明
・アニメーションは全て自分で制作
・メニューは全て自分で制作したメニュー画面へ戻る

選択肢の表示



→制作説明
・アニメーションは全て自分で制作
・メニューは全て自分で制作したメニュー画面へ戻る