

# ポートフォリオ

福岡デザイン&テクノロジー専門学校  
スーパーゲームクリエイター専攻4年

26年卒業予定

久本拓実

# 自己紹介

名前

久本拓実

趣味

アスレチック ゲーム キャラ創作 テニス ブログ

よく使う製作環境

C++ Visual Studio DxLib

# 趣味の話

- テニスについて

専門学校体育大会福岡県大会

団体戦	準優勝
個人戦	三位

テニス歴 14年（幼稚園の頃から続けている）

## ・キャラ製作について

キャラ製作歴 10年（中学生のころから続けている）

# 企業プロジェクト作品 概要

タイトル

MetaShooter

作成環境

Unreal Engine

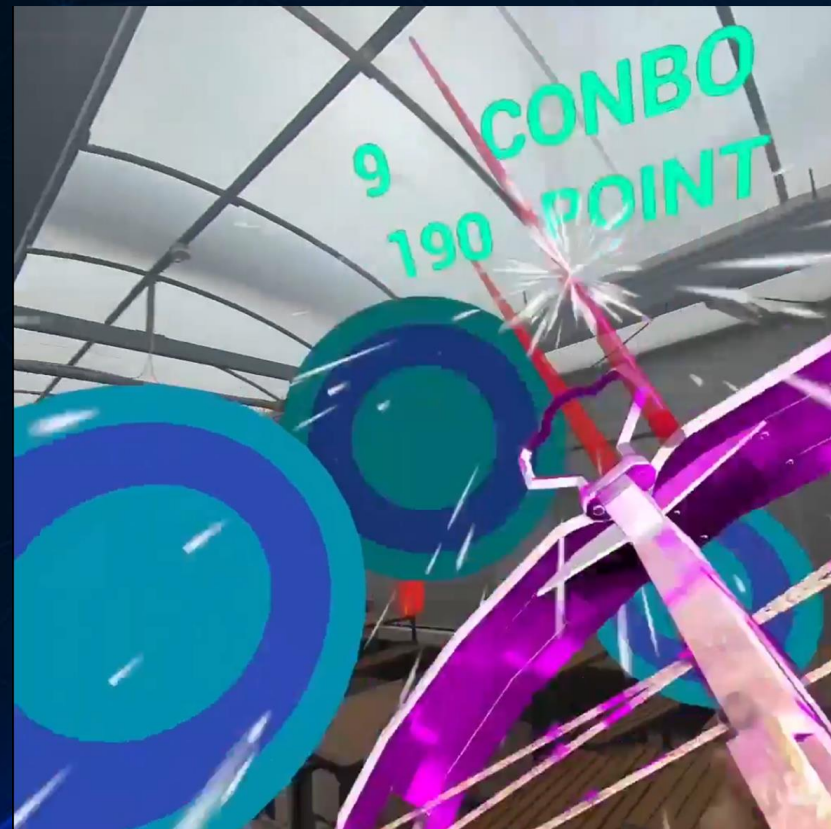
制作期間

2024年10月～2025年1月 4ヶ月



# 企業プロジェクト作品 企画

MR技術を活用した、体験型アクション  
シューティングゲーム  
現実世界に的が出現し、  
プレイヤーは剣とクロスボウを使って  
次々現れる的を壊していきます。  
シンプルな操作で、直感的に遊べるよう  
設計しています。

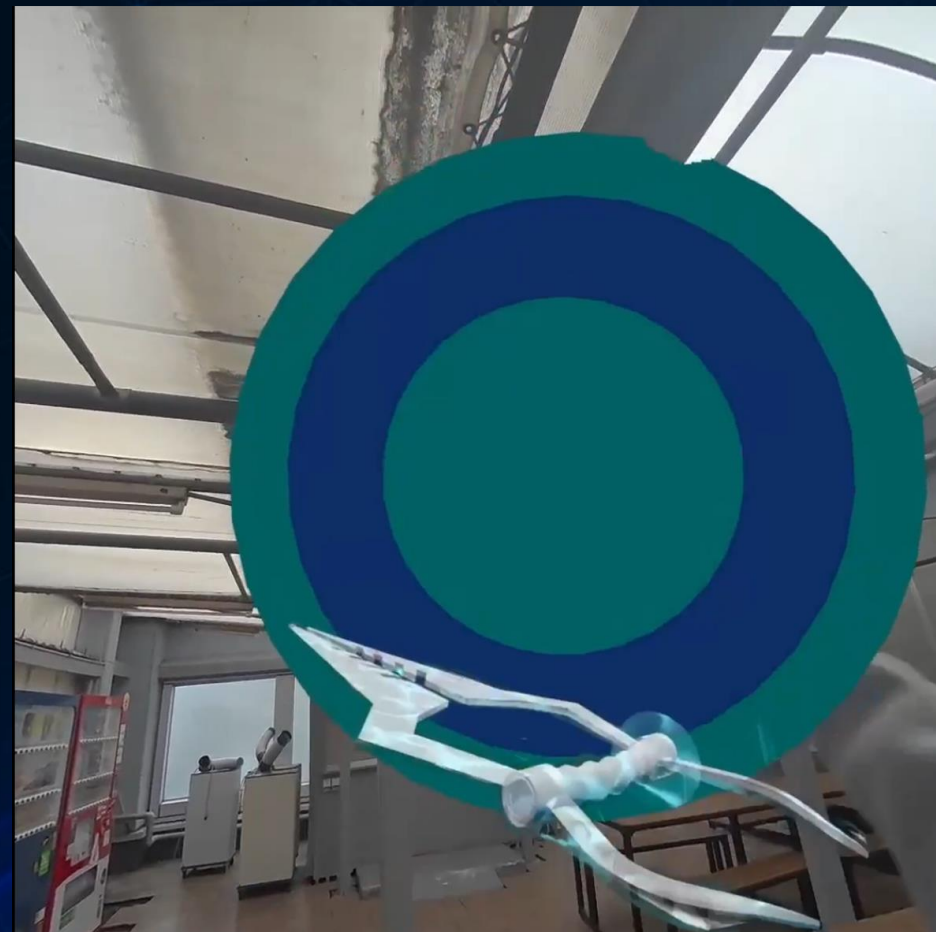




# 企業プロジェクト作品 工夫点

分かりやすく 奥深い

初心者がやりやすいように  
手を使った直観的な操作と  
分かりやすいルールにし  
コンボとチェーンを混ぜることで  
どのタイミングで的を壊すかなどの  
戦略性がうまれた



# 企業プロジェクト作品 苦労点

「もう一度やりたい」と思える難易度設定

シンプルなゲームなので  
1ゲームの的の出現パターンを  
工夫しました

また、アンリアルエンジンは  
いままで使ったことがなかったので学びながら作りました

# 個人製作作品 概要

タイトル

マリアは戦わない

開発環境

DxLib C++

製作期間

3 か月





# 個人製作作品 企画

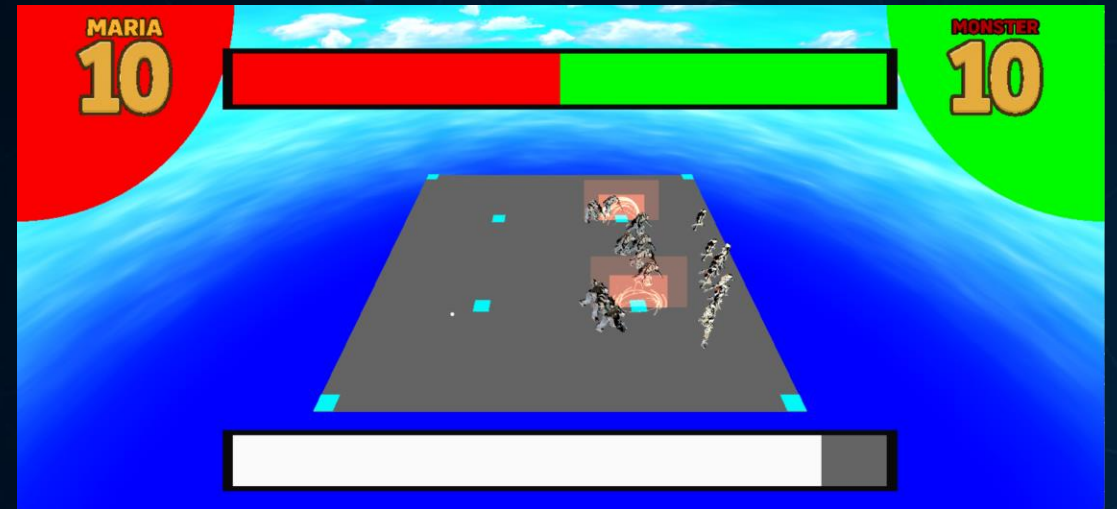
マリアとモンスターを戦わせます  
マリアは地面にあるトラップで  
モンスターはマリアに近づいて攻撃にします  
プレイヤーはキャラクターを  
ドラッグすることで移動させることができる  
移動させる時間は制限がある  
右クリックでその地点にポーションを落とすことができる  
どちらかが全滅したらゲーム終了

# 個人製作作品 工夫点

## 画面からキャラクターを掴む

スクリーン座標からワールド座標に変換し、その座標をZ座標が0になるように調整し、そこからキャラクターを掴んだ判定を作りました

キャラクターを掴む判定には、Z座標が0から「キャラクターの高さ」までのVECTORとキャラクターの位置、「キャラクターの高さ」を記したVECTORの最近点間の距離で求めています



# 個人製作作品 苦労点

カメラの回転を自力で計算して設定したこと

本来だとカメラの角度はカメラの位置とカメラの視点で  
DxLibの関数によって求められるのですが  
今回は自力で求めました

```
VECTOR Direction = VNorm(VSub(ViewPosition, Position));  
AngleY = atan2f(Direction.x, Direction.z);  
AngleX = sqrtf(Direction.x * Direction.x + Direction.z * Direction.z);  
AngleX = atan2f(-Direction.y, AngleX);  
AngleZ = atan2f(Direction.x, Direction.y);  
SetCameraPositionAndAngle(Position, AngleX, AngleY, AngleZ);  
SetCameraNearFar(10, 10000);  
Effekseer_Sync3DSetting();
```

# 個人製作作品 概要

タイトル  
マリアジャンプ

開発環境  
DxLib C++

製作期間  
2024年4/18~5/14 約一ヶ月



# 個人製作作品 企画

プレイヤーをジャンプさせ

90秒間走りきるゲーム

とげにあたるとゲームオーバー

時間が経過するごとにプレイヤーが加速し  
難易度が上がる



# 個人製作作品 工夫した点

- 分かりやすく面白い

1 ボタンで遊べる

五秒で把握できるルール

簡単な序盤

分かりやすい難易度上昇（BGMも加速）

の点でゲームを遊んだことがない人でも  
楽しめる



# 個人製作作品 工夫した点

- 凝っていて面白い

背景が徐々に変わる

シームレスな場面転換、UI移動

ゲームオーバー原因で変わるアニメーション  
歯ごたえのある終盤

の点でゲームをやった人でも  
楽しめる



# 個人製作作品 概要

タイトル

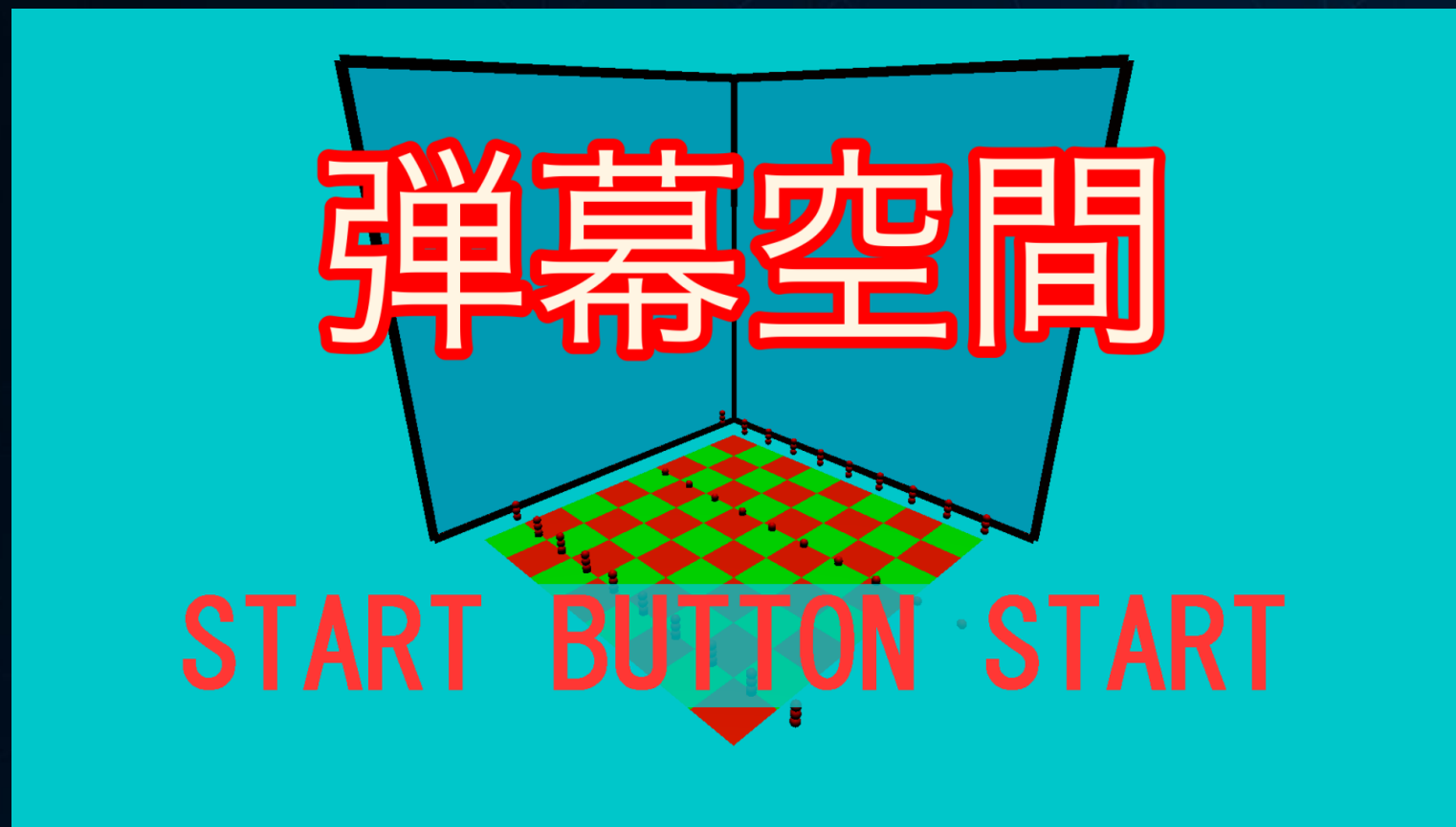
弹幕空間

開発環境

DxLib C++

製作期間

2023年9月～2024年3月



# 個人製作作品 企画

3D空間で弾幕を避け続けるゲーム  
スコアを競う

3Dアクションゲーム

弾幕に当たったらゲームオーバー

急遽3D作品を作ることになり

3D空間でプレイヤーを動かし  
シューティングの弾幕をつけた

# 個人製作作品 工夫した点

- タイトルからゲーム画面 ゲーム画面からタイトルへ

タイトル画面にステージを表示

タイトル画面でも弾幕を流す

カメラの位置と

カメラの視点を移動させ

なめらかにシーン移行を実現



# 個人製作作品 工夫した点

- まったく同じ弾幕は来ない

大まかなパターンは12種類

その中で4種類のパターンがあり

その中に乱数要素をちりばめている

どのパターンが来るかはランダムなので

毎回違ったゲーム体験ができる

ただし最初だけは決まったパターン

# 個人製作作品 苦労点

- クラス弾幕

弾幕のプログラムに  
マネージャークラスを作り  
その中に弾のクラスを作った  
マネージャークラスは弾を出現消失させる  
弾クラスは目的地のベクトルに向けて  
スピードの値ずつ移動する  
多重配列を使っていたころが懐かしい

# チーム制作作品 概要

タイトル  
Spell Fighter

担当箇所  
ゲームのメインシステム  
アニメーション

製作環境  
Unity

製作期間  
2023年9月～2023年10月



# チーム制作作品 工夫した点

- 三段攻撃

基本的に攻撃ボタンを  
押しているときに攻撃する  
ただ一段目、二段目の終わりに  
攻撃ボタンを押していないときに  
待機状態に戻るようにした



# チーム制作作品 工夫した点

- 怯み値

Flinchを設定し

Flinchが0ではないときに

操作を受け付けないようにした

基本的にアニメーション時は

Flinchを付け

戦闘不能時にも応用した



# チーム制作作品 苦労点

- 作業量

担当箇所を詳しく

移動処理、ジャンプ処理、振り向き処理、怯み処理、死亡判定

死亡処理 攻撃処理 魔法発射処理 魔法移動処理

魔法衝突処理 フェードイン フェードアウト

一部の要素のマージ アニメーション

さらに製作時期は「弾幕空間」とかぶっている

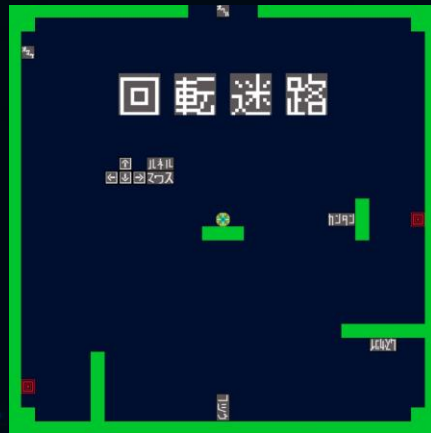
# その他製作作品

- 2 Dayチーム制作

回転迷路

担当部分

迷路の回転

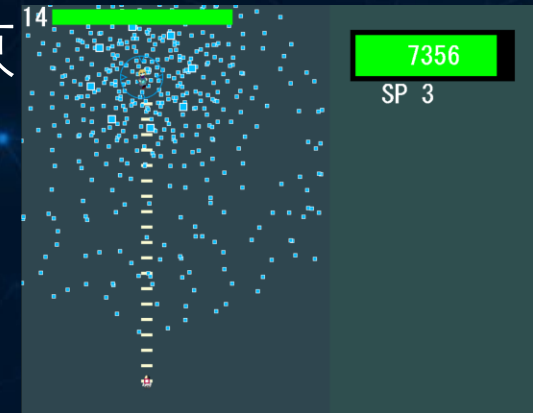


一年アクション作品

スケボーロード

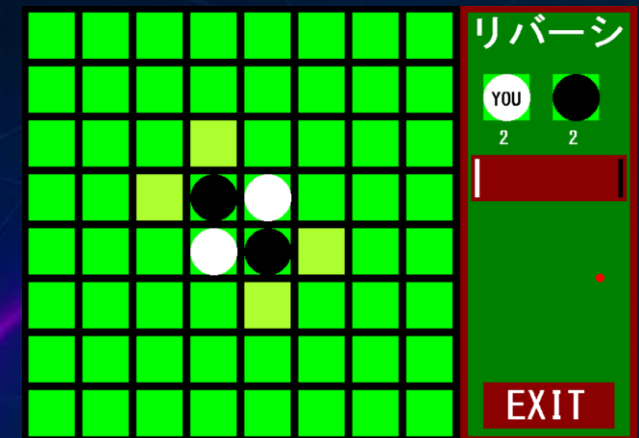


一年シューティング作品  
幻想時代京



一年ボードゲーム作品

リバーシ



ご覧いただきありがとうございます