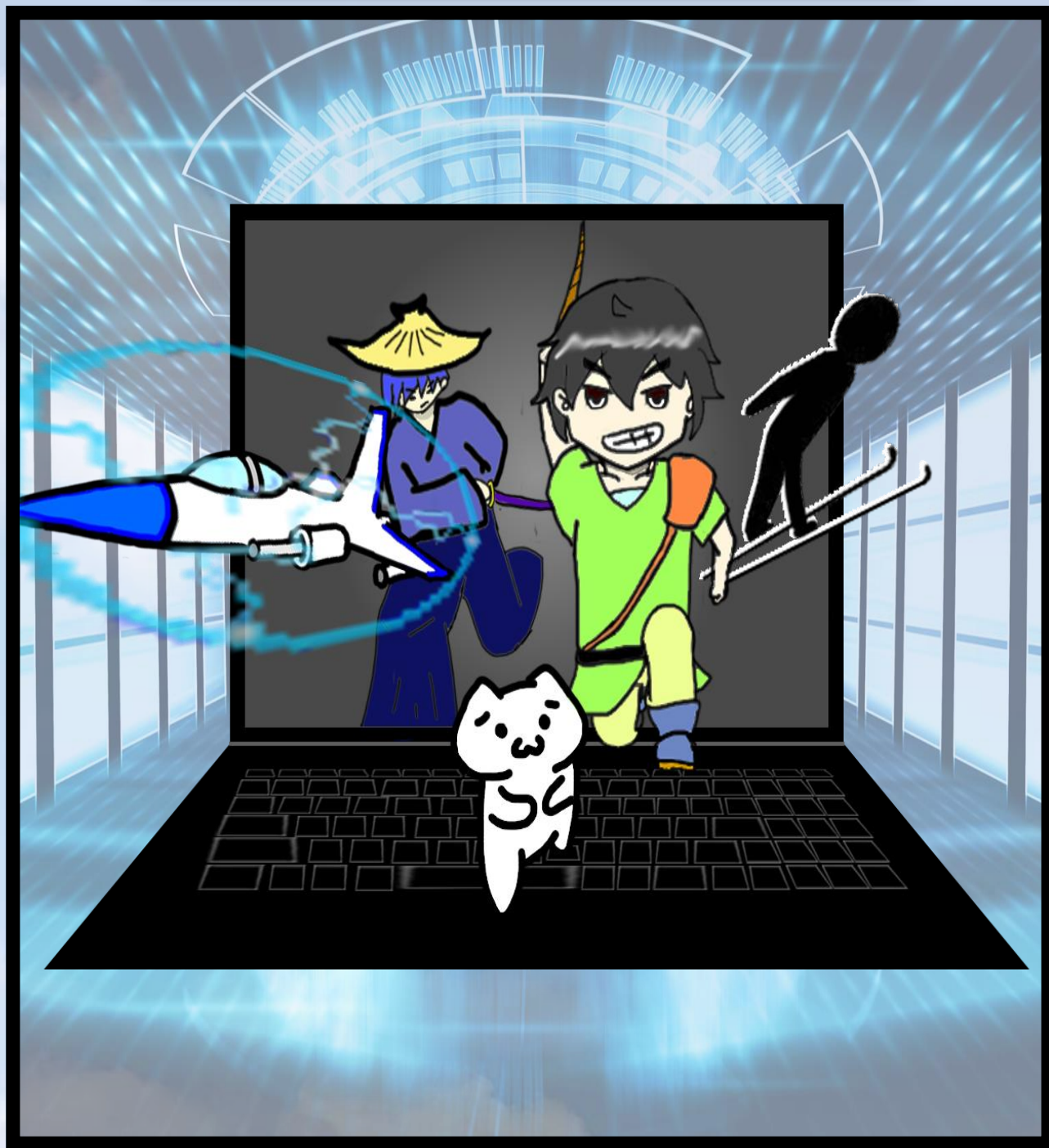


# PORT FOLIO



吉田学園情報ビジネス専門学校

ゲーム学科 1年 片野 裕哉

# 目次

プロフィール：2 p

個人制作作品：3～7 p

- ・ 2Dシューティング
- ・ 2Dアクション
- ・ 3Dアクション

学科イベント：8～9 p

- ・ ハッカソン
- ・ 情ビキャラバン



かたの ひろや

名前：片野 裕哉

趣味：ベースを弾くこと  
漫画・アニメ鑑賞

部活：eスポーツ部

## 使用経験



Visual Studio 2015



C言語



Unity



Photoshop



TortoiseGit



MAYA



Metasequoia



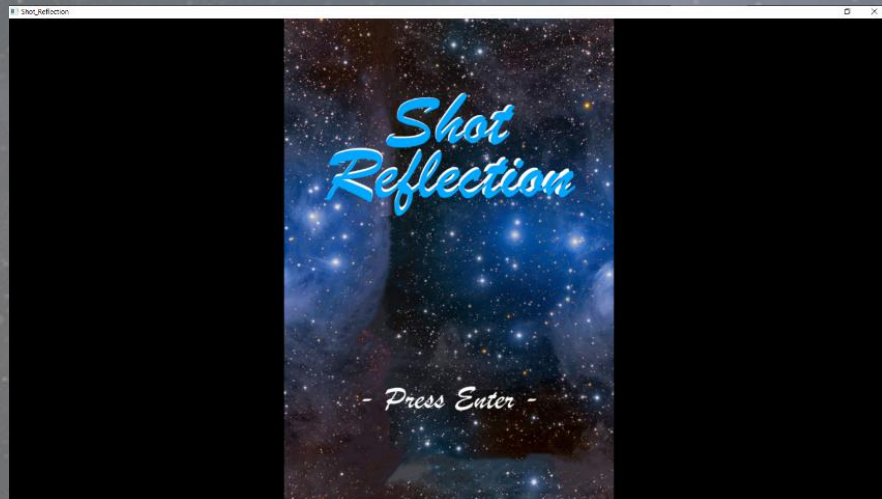
Premiere pro



1作目

ジャンル：2Dシューティングゲーム

# Shot Reflection



プレイ人数：1人

操作方法：キーボード

制作期間：2020年6月～9月(4か月)

制作人数：1人

開発環境：Visual Studio 2015 / DirectX9

使用言語：C言語



## ゲーム紹介

現れてくる敵を倒すとスコアが加算される！

自機弾を発射するほかにも敵弾を反射することもできる！

上手く自機弾と反射を使い分けてハイスコアを目指そう！



## 見どころ

様々な攻撃方法！！



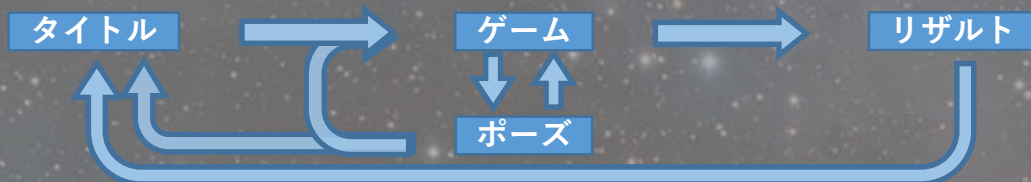
敵弾を反射！？



## 実装した処理

### ・画面遷移

ポーズ画面からもタイトル、ゲーム、それぞれに遷移するようにしました。  
また、遷移時には**フェード処理**を施しました。



### ・反射バリアについて

発動すると敵弾を反射するバリアを展開。

**敵弾を強化**して反射するため、  
自機弾だけでは倒しづらい敵も素早く倒せる。

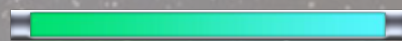


↑このゲージが溜まると  
バリアが使える

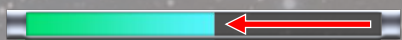
### ・反射バリアの使用可能時間

バリア展開時は、ゲージが減っていく。  
ゲージが無くなるとバリアは解除され、  
最大まで溜まると再度使用可能に。

また、反射バリアが解除される直前に  
**バリアが点滅**する処理も加えました。



↑ゲージ最大時



↑ゲージ減少時

## 感想や反省

初めての制作でしたが、自分のやりたい処理の70%近くを実装出来たので、  
達成感がありましたが、完成度を考えるとまだまだだと感じ世に出ている  
ゲームの完成度の高さを感じました。

敵の出現などが上手く制御できていなく、改善していきたいと思いました。

# フライングロープ



プレイ人数：1人

操作方法：キーボード

制作期間：2020年10月(1か月)

制作人数：1人

開発環境：Visual Studio 2015 / DirectX9

使用言語：C言語



## ゲーム紹介

ブロックにくっつくロープを駆使し飛び回れ！  
勢いをつければより高く、より遠くに飛ぶことができ、  
ただロープをつけて動くだけでも楽しいかも？



## 見どころ

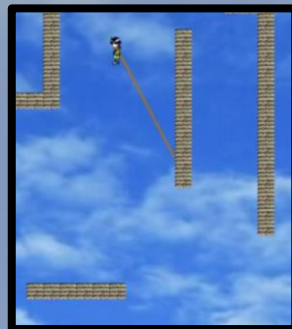
ロープを使い飛んでみよう！



## 実装した処理

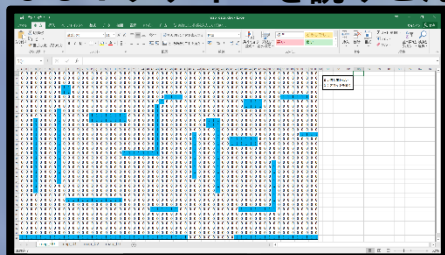
### ・ロープ接着時の挙動

最も上手いかず、苦戦しながら実装した処理になります。  
振り子のように弧を描くようには出来ませんでした、  
勢いをつけた後にロープ接着点の真下まで戻ってくるようにし、  
戻ってきた勢い+前に進む勢いで、より遠くへ、より高くへ  
飛ぶことができるようにしました。



### ・外部データ読み込み

Excelで制作したステージデータをcsvファイルとして書き出し、  
そのcsvファイルを読みこんでステージが生成されるようにしました。



## 感想や反省

制作期間が1か月だったことや二つ目の作品だったため、不安な面も多かったですが、プログラマーでなくとも簡易的にステージが制作できる仕組みを実装したり、『海腹川背』を参考にしながらも、より多くの方が触れやすい操作性にすることができたと思ったため今後も多くの方が楽しめる作品を作っていきたいと思いました。

1作目

ジャンル：2Dシューティングゲーム

タイトル未定

鋭意制作中

プレイ人数：1人

操作方法：キーボード または  
コントローラー（制作中につき予定）

制作期間：2020年11月～（制作中）

制作人数：1人

開発環境：Visual Studio 2015 / DirectX9

使用言語：C言語



## ゲーム紹介

現れてくる敵を倒すとスコアが加算される！

自機弾を発射するほかにも敵弾を反射することもできる！

上手く自機弾と反射を使い分けてハイスコアを目指そう！



## 秋季ハッカソン

テーマ：「距離（Distance）」×「あまり触れずにプレイ」

### 制作ゲーム



プレイ人数：1人

操作方法：キーボード

制作期間：10時間

制作人数：4人

開発環境：Visual Studio 2015 / DirectX9



使用言語：C言語

担当箇所：ジャンパーの挙動



### ゲーム紹介

Enterで滑り、Enterでタイミングよく飛べ！  
ワンボタンタイミングアクションゲーム。

### 感想・反省

当時まだ2Dアクションを制作しておらず、どのように飛ばすか、飛んでいる最中の減衰などに苦戦しながらだったが、挑戦を恐れず出来てよい体験でした。

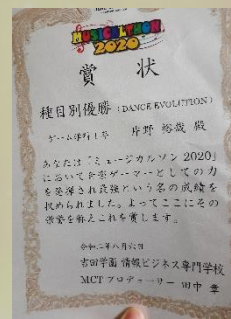
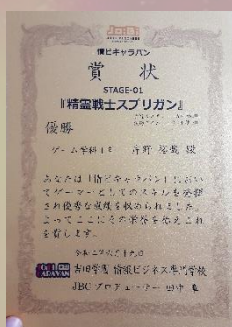
情ビキャラバンは校内ゲーム大会のことで  
パズルやアクション、シューティングなど  
ジャンルが違ったり、レトロなものから  
最新のものまでプレイするゲームは様々です



左：精霊戦士スプリガンにてタイムアタック中の図

右：MARVEL VS ストリートファイターで対戦中の図

全20回あるうえに、1日で複数やるキャラバンもあり  
音楽ゲームだけのミュージカルソン、  
格闘ゲームだけのグラップルソンなどがあります。  
これらすべてで、1位に賞状が授与されるので  
努力が形に残りとても嬉しいです。



私はこの情ビキャラバンに参加するうえで楽しんだり、  
優勝を目指す以外にも、面白さや楽しさの  
要素がどのような点にあるかなどを研究し  
ゲーム制作時の引き出しを増やし続けています。



