

ポートフォリオシート

| | | | |
|----------|---|--|--------------------|
| 氏名 | 畑中 龍之介 | 所属 | 東京コミュニケーションアート専門学校 |
| 作品名 | ゲーム大賞amateur部門 | 作品画像 | |
| ジャンル | 2Dアクション |  | |
| プラットフォーム | PC | | |
| 開発環境 | Visual Studio Dxlib | | |
| 使用言語 | C++ | | |
| 制作期間 | 4か月 2021年2月～2021年5月 2022年2月～2022年5月 | | |
| チーム人数 | 2021年度 プログラマー: 4人 2022年度 プログラマー: 3人 グラフィッカー: 4人 |  | |

■概要

2021年度に制作した作品はテーマの「メビウスの輪」の無限という要素から死ぬことで攻略する2Dアクションゲームを制作しました。
2022年度に制作した作品はテーマの「感触」をダイレクトに伝えられるようにモコモコをテーマにした2Dゲームを制作しました。

■目標

ゲーム大賞ノミネートに向けて制作しました。

■やったこと

2021年度
企画書と仕様書の作成とチケットの作成と管理やネットワーク図の作成を主に担当しました。

2022年度
企画、仕様作成からメインプログラマー（あたり判定、反射の演算、雲の挙動）とグラフィッカーとのやり取りを担当しました。

■感想

〇2021年度の作品について
この作品は自分の思い描いていたゲームを作ることが出来ませんでした。理由としては、チームの特色を踏まえたゲーム開発ができなかったことです。プログラマーしかいなかったのも、クオリティのあるオリジナルの絵を描くことが出来ない欠点がありました。この特徴を踏まえずに企画したので思った以上クオリティが出せませんでした。もっとチームの特徴を理解した仕様にしたたり、シンプルなデザインでも開発できる仕様の工夫をしたいと思います。

〇リベンジ。
去年の作品が満足できなかったので再挑戦したいと思い作りたいと思いました。去年の失敗の原因の一つに情報共有不足があると思いました。そこではクラス図を活用することにしました。その際に、別のプロジェクトでクラス図が理解できない人がいて情報共有力を満身に発揮できないという問題がありました。このプロジェクトではクラス図の構造を軍隊の上下関係に置き換えてわかるように工夫しました。
次に私はコードの可読性を重視してコメントを使いました。使うにあたって、今までの開発ではコメントはコーディングルールとして禁止されていたので使えませんでした。そこでリダブルコードという本を読んで実際に使うことでコメント力を鍛え可読性を上げることが出来ました。

■ファイル名

Reboot
ゲーム大賞2022作品