

ポートフォリオ

直里昂

目次

P3～P6 : 自己紹介

P7,P8 : エアストノート

P9,P10 : 江戸前劇場

P11,P12 : 忘却の研究所

P13,P14 : 早打ちガンマン就職試験

P15,P16 : コロッサス

P17,P18 : ROOM ESCAPE

※作品は最近作った順です。下に行くほど古くなります。

自己紹介1

名前：直里昂

フリガナ：ナオサトノボル

学校名：HAL東京

出身地：埼玉県

趣味：ゲーム・アニメ鑑賞・音楽鑑賞・読書

趣味の詳細

・ゲーム

いろんなゲームを広く浅くプレイしています

よくやるのはFPS・TPS・対戦ゲーム・リズムゲーム



自己紹介2

- ・アニメ鑑賞

リアルタイム勢ではなく、ニコニコ動画でコメントを見ながら見る人が多いです。

一番好きなのは「魔法少女まどか☆マギカ」

- ・音楽鑑賞

主にアニソンや音楽ゲームの曲を聴くことが多いです。

好きな曲はアニメソングなら「カラフル」
音楽ゲームなら「For UltraPlayers」などの
疾走感のある曲が好きです。



自己紹介3

・読書

毎週少年ジャンプを買って読んだり、たまに小説を読んだりしてます
ジャンプはだいたい8年ぐらい買ってます。

資格・受賞歴

J検 情報システム検定 基本スキル

ネームバトラー構成功率受賞

DXオリジナルゲーム学内コンペ構成功率受賞

ゲームクリエイター甲子園 バカタール加藤賞

HAL東京2年皆勤賞 1年精勤賞



・使用できる言語

C ★ ★
C++ ★ ★
C# ★ ★

・使用できるエンジン

 ★ ★ ★

 ★ ★

 ★

自己紹介4

- ・ 自己PR

私の強みは、集中力があることです。私が通っている専門学校では、年に3回学内コンテストが開催されます。その度に、個人制作とチーム制作、それぞれに出品する作品を制作しました。コンテスト作品の制作期間には、最低でも3時間、長くて7時間ほど、授業外でプログラミングを行う必要がありました。このように持ち前の集中力を活かし制作を続けた結果、年に3回あるうちの1回は必ず受賞できるようになりました。この経験と強みを活かして、入社後も集中力を切らさずに打ち込み、貴社に貢献します

- ・ GoogleドライブのURL

<https://drive.google.com/drive/folders/1QQG4Dkj8agaz04TBEo3qTsl74-sQrAuo?usp=sharing>

作品介绍

エアストノート



ジャンル：パズル

制作期間：3カ月

制作人数：7人

担当個所：ゲームシステム全般

使用言語：C#

使用エンジン：Unity

概要：未来創造展(卒業制作)でチームで制作した作品。

2023年のテーマは「MAKE NEWS 世界が振り向く衝動を。」でしたので、

「テレビの料理を自宅で匂いを通してさらに楽しめる」をコンセプトに制作しました。

映画館では4DXという「観る」だけではなく「体感」できるというものがあり、それを家でもたいかンできるようにするということで、「匂い」に焦点を当てました。担当はこのゲームのメインとなる「パズル」のシステムや操作等を担当し、チーム全体に仕事を割り振る進行役も兼任していました。

作品介绍

エアノート



- ・ チーム制作で大変だったこと
全体を見て仕事の割り振り行う難しさです。
今回のチームは誰も進行役をやりたがらなかったなので、私が担当しました。兼任でメインプログラマーも担当してます。
初めて進行をしたのですが、仕事の割り振りやプログラマーやデザイナーさんの進捗情報の確認などやることが多く、仕様やデザインの伝達ミスやすれ違い等かなりあり、胃が痛くなるような事故が多かったです。

作品介绍



江戸前劇場

ジャンル：シミュレーション

制作期間：4カ月

制作人数：11人

担当箇所：寿司提供シーン

使用言語：C#

使用エンジン：Unity

必要な物：Xboxコントローラー

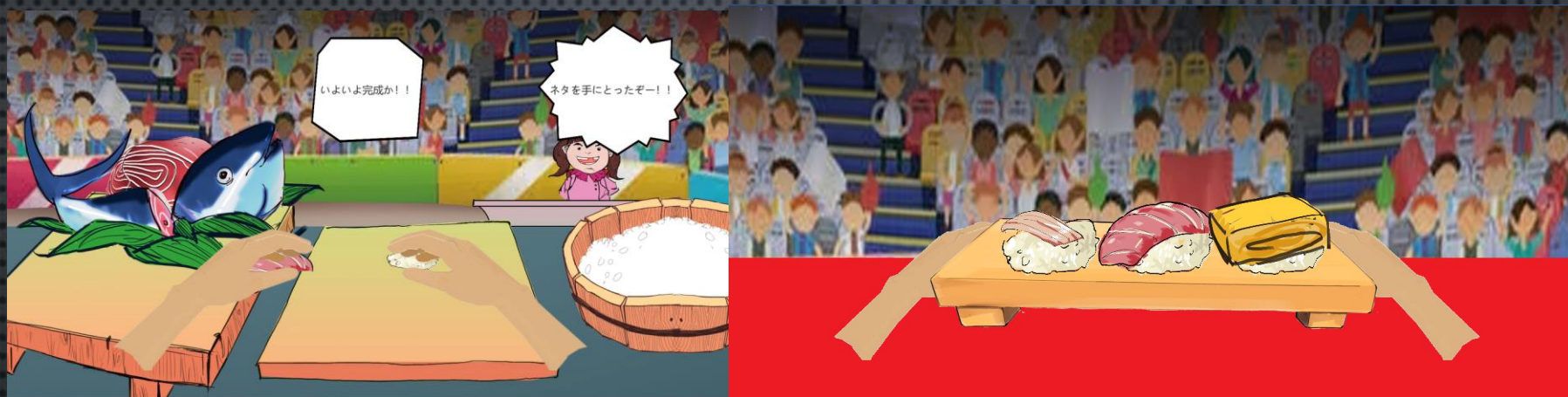
概要：ゲーム大賞に応募するためにチームで制作した作品。

2022年のテーマは「感触」でしたので、「寿司を握る感触」をコンセプトに制作しました。

職人さんが握るということで、テレビ番組である「TVチャンピオン」を参考に歓声や、寿司は審査員の方の好みを基に握るなどテレビ番組の企画らしさにもこだわっています。

担当はこのゲームのメインとなる「寿司を握る」シーンの次の場面である寿司提供シーン。

江戸前劇場



・チーム制作で大変だったこと
仕事の割り振りの難しさです。
今回のチームはプログラマーが4人いたのですが、Unityのシステムの理解度と技術力がかなりバラバラでした。
技術力のある方にメインのシステムを組んでもらい、残りの3人で技術力があるか相談して作るシーンを決めたのですが、私ともう一人の方が早く終わって暇になってしまうことが多発してしまいました。

作品介绍

忘却の研究所



ジャンル：弹幕ゲーム

制作期間：4ヶ月

制作人数：1人

使用言語：C++・DX11

概要：プログラム始めて2年8ヶ月目から制作した作品。

就活作品でもあり、触ったことのなかった技術に挑戦しています。

内容は、目が覚めたら研究所におり、記憶を無くした研究員が研究所から脱出するというものです。

弹幕ゲームではあるが「攻撃」ができないため、弹幕を避けつつゴールに向かう探索ゲーム的な感じでもあります。

作品介绍

忘却の研究所



・アピールポイント

弾幕ゲームということで「空間分割」に挑戦しました。

6分木ではなくグリッドによる空間分割ですが、リストの登録・更新・削除でエラーが結構出たためかなり苦労しました。

リストの登録では、オブジェクトリスト追加と同時に空間分割用リストにオブジェクトの中心座標の番号を追加し、空間分割リストの番号にあるオブジェクトと衝突判定をしているという感じです。

作品介绍

早打ちガンマン就職試験



ジャンル：ミニゲーム

制作期間：9日

制作人数：1人

使用言語：C++・DX11

概要：プログラム始めて2年7か月目に制作した作品。

インターシップ中に制作した作品で、ポートフォリオに載せても大丈夫と許可ももらっています。

内容は、「刹那の見切り」をガンマンに置き換え、始めるタイミングを自分で決められるようにしたもの。

短期間での制作だったので、既存のゲームを改造したようなものを制作しました。

最大5人連続で戦う。本家よりは簡単にしています。

作品介绍

早打ちガンマン就職試験



- ・アピールポイント
コインが落ちてから撃った時にガンマンの映画みたいにしたところです。
ガンマン映画のカメラは、よく撃つ人の後ろ姿だったり、撃つ人の顔を映してから射殺した相手を見せることが多かったので、前者を採用して取り入れました。

作品介绍

コロッサス



ジャンル：山登り
制作期間：4カ月
制作人数：10人
担当個所：ステージ制作
使用言語：C++・DX9

概要：初めてチーム制作した作品。

担当は3～5面のステージ制作で、プランナーの方と相談しながら制作した。
ストーリーとしては、貧しい少女が魔法使いになるために山を登るというもので、
障害として出てくる敵の腕を誘導する幽霊の猫の分身や、移動壁や岩などギミックが多く、幅広い層に楽しんでもらえる作品になっています。

作品介绍

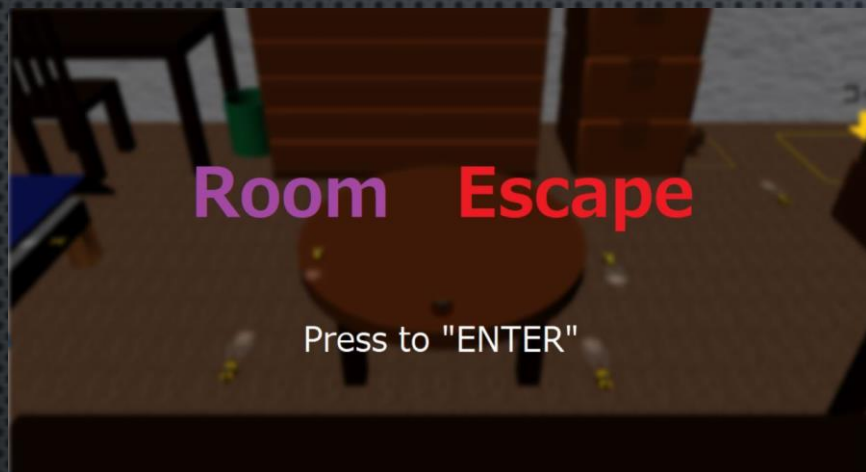
コロッサス



・チーム制作で大変だったこと
最初のテストバージョンを遊んだ後の論争です。
全員譲れなもののやゲームの方向性や面白さ、
ギミックの増やしやすさなど白熱して、
最終的に「山登り」にまとまるまでが長かったです。

作品介绍

ROOM ESCAPE



ジャンル：脱出
制作期間：1ヶ月
制作人数：1人
使用言語：C・DX9

概要：プログラム始めて1年9か月目に制作した作品。
自己紹介2で紹介した、DXオリジナルゲーム学内コンペ構成力賞受賞の作品でもあります。
車のおもちゃが敵に見つからないように部屋から脱出するゲームで、クマのおもちゃまで連行されないように脱出するというものです。
弾を当てると敵を一時的に止めることができます。

作品介绍

ROOM ESCAPE

・アピールポイント兼苦勞した点
頑張ったのは巡回する車の挙動。
詳細は右のフローチャートをご参照ください。
敵とプレイヤーの座標で敵の向く方向を変えたり、クマとの距離を計算して一番近いクマにまで連行したりといろいろやっています。
フィールドにある家具は全部「blender」で自作したモデルで、当たり判定処理の関係上テーブルの脚などパーツ分けしています。

