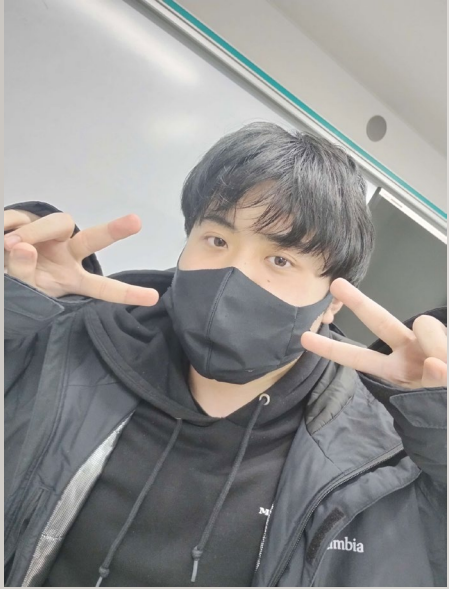


---

# ポートフォリオ



# 蔵前怜士 (くらまえ さとし)

## ゲームクリエイター 学科3年

生年月日  
2004年8月31日

趣味  
ゲーム、プラモデル制作、漫画、アニメ視聴

出身地  
幌加内町  
人口 1,241人 (2023年5月31日時点)



# 好きなもの

- 好きなアニメ、漫画

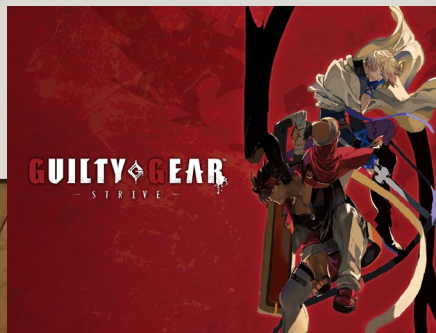
BLEACH、ワールドトリガー、ジョジョ、HELLSING、他色々

- プレイしているゲーム

原神、ゼンゼロ、スタレ、ギルティギア、学マス、ウマ娘、FGO

ブルアカ、モンハン（3Gが好き）、そもそもゲームはジャンル問わず遊ぶ

ウマ娘始めて一目惚れしたのは  
タイキシャトルです（でも箱推し）





# ガンダムが大好きです(大声)

---

- 高校3年間ほぼ毎日帰りにホビーショップに通ってました
- 多分2～30万くらいガンブラ買っていた  
昼食代をガンブラに使ってました(末期)
- 今でもたまに買って組んでいます
- エピオンが大好きです



# カードゲームも好きです





# 作品紹介

## Battle Tank Unity

開発環境: DirectX  
使用言語: C

最大4人同時プレイが可能なアクションシューティングゲーム  
初のチーム制作で制作した作品。

担当箇所はモデル制作とランキング画面、チュートリアルシーンの制作



# ポラーアクセル

開発環境:DirectX

使用言語:C++

C++を使用した個人製作作品

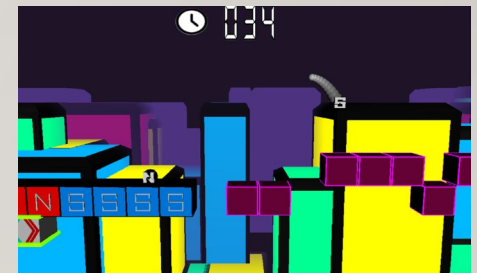
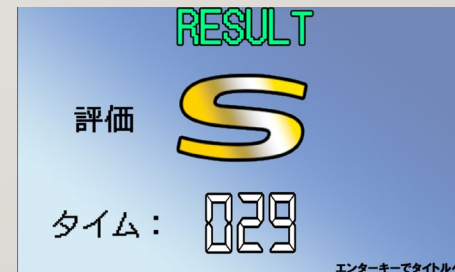
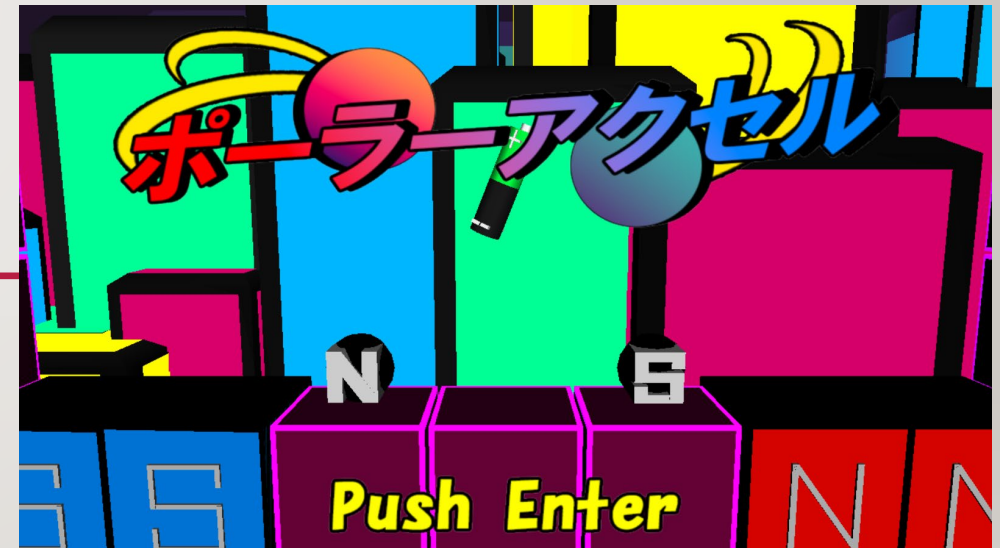
磁石をモチーフにした2D型ランゲーム

KOMBINERAの要素とスピードランゲームの要素を  
合わせたゲームを作ってみたいと考え制作しました



KOMBINERA (コンビネラ)

複数のボール（自機）を操作して、同時にゴールを目指すパズルゲーム



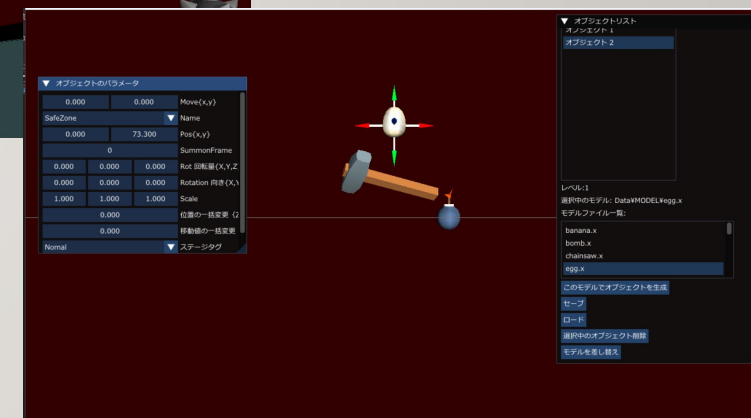


# オブジェクト配置ツール

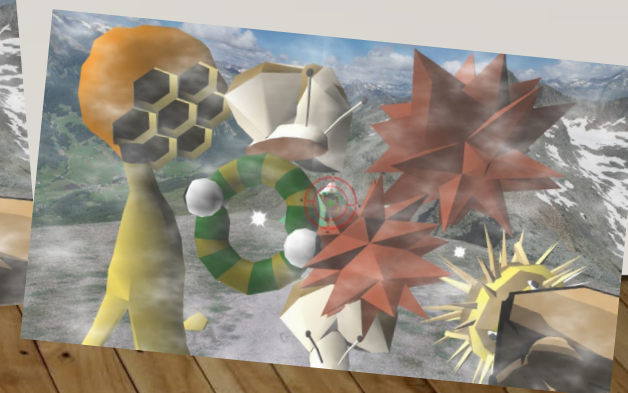
開発環境: DirectX

使用言語: C++

チーム制作でツールを担当し制作しました  
ImGuiをとJSONを使用しデータの管理を行いやすくし、  
チーム内のプランナーがデバッグや調整が行いやすい  
ツールを目指して制作しました



実際のゲーム画面





# アピールポイント

メタセコイアで自作したモデルのxファイルを指定フォルダに追加するだけでモデルリストに自動追加されツール上で配置可能

選択中のモデル: Data¥MODEL¥banana.x

モデルファイル一覧:

banana.x  
bomb.x  
chainsaw.x  
egg.x

GUIの追加や変更を行いやすするためにGUIマネージャークラスを実装  
各ウインドウごとの処理を関数分けすることで、処理内容を見やすくしました

```
//各UIごとの処理関数  
void SetObjParam();  
void SaveJson();  
void LoadJson();  
void CreateObject();
```

# 所有スキル

---

言語、エンジン	使用期間	概要
C、C++	2 年	DirectXを用いてゲームを制作する際に使用 GitHubも使用
Unity(C#)	1 年	授業で基礎を勉強、簡易的なゲームを制作
Unreal Engine	1 年	