

自己PR書

専門学校北海道サイバークリエイターズ大学校

椎名太陽

簡単な自己紹介



◆名前：椎名太陽

◆誕生日：2004年12月15日（20歳）

◆趣味：アニメ鑑賞、ゲームプレイ、ゲームレビューを見る

◆好きなゲーム：ホロウナイトシリーズ、カービィシリーズ

◆経験したことある部活：

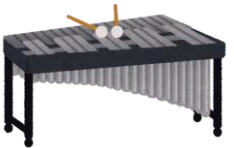
→

・吹奏楽部（中学の時に第64回全日本吹奏楽コンクールに出場）

この経験により忍耐力が培われました。

<https://www.youtube.com/watch?v=FDwJrzpBXIY>

・写真部（高校の時にコンクールで佳作）



学生時代に経験してきたこと

2023年に専門学校北海道サイバークリエイターズ大学校に入学！
様々なジャンルのゲームの個人制作とチーム制作を経験。
学内で開催されているゲームキャラバンやハッカソンにも出場。
ゲーム制作毎に展示会を開催。色々な学科や学年の人にプレイしてもらい
フィードバックをもらいます。
様々なゲーム機やソフトが置いてあるので、ゲーム研究をしながら制作を行っています。

ゲーム研究



ゲームキャラバン



ハッカソン



展示会



チーム制作



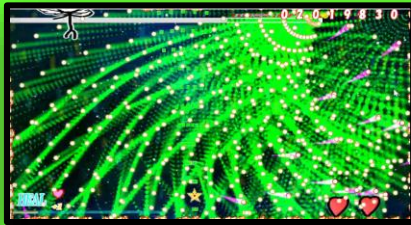
これまで作ったゲーム一覧 (詳細はポートフォリオをご覧ください！)

個人制作ゲーム

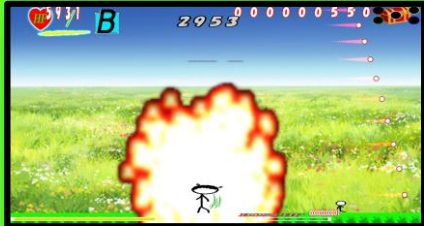
2人用コンソールRPGバトル



フェーズ制シューティング



2Dアクションゲーム



3D無双ゲーム



2.5Dアクションゲーム



ワイヤーアクションゲーム



チーム

3Dアクションゲーム



長期制作

レールシューティング



ハッカソン

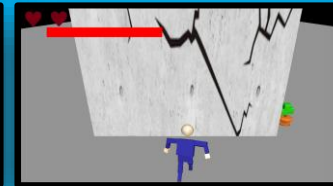
アクションシューティング



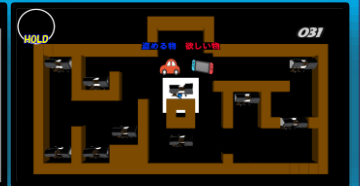
引っ張りハンティング



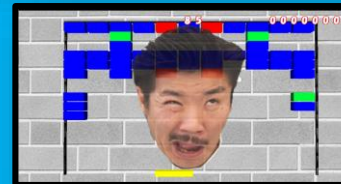
ランゲーム



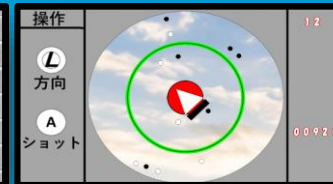
おつかいゲーム



ブロック崩しゲーム



シューティングゲーム



自己PR

- 自主的に課題を見つけ、改善を図る力が私の強みです。制作中に課題を感じた際は、必要な知識を自ら調べて素早く取り入れ、柔軟に実装方法を見直すことを大切にしています。その結果、既存処理の再利用時の移植スピードや、新規機能の開発スピードも着実に向上しました。今後はこの改善力をチーム制作の場でも活かし、より効率的かつ高品質な開発を目指して貢献していきたいと考えています。

改善の一例

<複雑な攻撃選択に課題が・・・>

```
if (m_pMagicDisp->GetMagicDispTypeO == CMagicDisp::MAGICDISP00_FIRE && m_bPossibleMagic == true)
{
    bSuccess = true;
    FireBallProcess(); //ファイアボールの処理
}
else if (m_pMagicDisp->GetMagicDispTypeO == CMagicDisp::MAGICDISP01_BEAM && m_Status.nmp && m_bPossibleMagic == true)
{
    bSuccess = true;
    BeamProcess();
}
else if (m_pMagicDisp->GetMagicDispTypeO == CMagicDisp::MAGICDISP02_ICE && m_bPossibleMagic == true)
{
    //フラワードアイス
    m_bPossibleMagic = false;
    m_nNextUseMagic = 120; //魔法使用可能状態をオフに
    bSuccess = true; //次の魔法が使えるまで
}
else if (m_pMagicDisp->GetMagicDispTypeO == CMagicDisp::MAGICDISP03_THUNDER && m_bPossibleMagic == true)
{
    //サンダーバーク
    m_bPossibleMagic = false;
    bSuccess = true;
    m_nNextUseMagic = 120; //次の魔法が使えるまで
}
else if (m_pMagicDisp->GetMagicDispTypeO == CMagicDisp::MAGICDISP04_SWORD && m_bPossibleMagic == true)
{
    //サイコブレイド
    PsychoBladeProcess();
    bSuccess = true;
}
else if (m_pMagicDisp->GetMagicDispTypeO == CMagicDisp::MAGICDISP05_PLANTSHIELD && m_bPossibleMagic == true)
{
    //プラントシールド
    PlantShieldProcess();
    bSuccess = true;
}
else if (m_pMagicDisp->GetMagicDispTypeO == CMagicDisp::MAGICDISP06_QUICKHEAL && m_bPossibleMagic == true)
{
    //クイックヒール
    m_bPossibleMagic = false;
    m_nNextUseMagic = 9999; //魔法使用可能状態をオフにする
    bSuccess = true;
}
else if (m_pMagicDisp->GetMagicDispTypeO == CMagicDisp::MAGICDISP07_CROSSBOMB && m_bPossibleMagic == true)
{
    //クロスボム
    bSuccess = true;
    CrossBombProcess(); //処理
}
else if (m_pMagicDisp->GetMagicDispTypeO == CMagicDisp::MAGICDISP08_BLACKHOLE && m_bPossibleMagic == true)
{
    //ブラックホール
    bSuccess = true;
    BlackHoleProcess(); //処理
}
```

<ストラテジーパターンで柔軟に管理！>

```
//スーパークラス
class CPlayerAttack
{
public:
    CPlayerAttack() {}; //コンストラクタ
    virtual ~CPlayerAttack() {}; //デストラクタ
    virtual void AttackProcess(CPlayer* pPlayer) {}; //攻撃処理
};

//射撃クラス
class CPlayerAttack_Shot : public CPlayerAttack
{
public:
    CPlayerAttack_Shot(); //コンストラクタ
    ~CPlayerAttack_Shot() override; //デストラクタ
    void AttackProcess(CPlayer* pPlayer) override; //攻撃処理
private:
    static const float s_fNORMAL_SHOTSPEED; //通常の射撃速度
};

//ダイブクラス
class CPlayerAttack_Dive : public CPlayerAttack
{
public:
    CPlayerAttack_Dive(); //コンストラクタ
    ~CPlayerAttack_Dive() override; //デストラクタ
    void AttackProcess(CPlayer* pPlayer) override; //攻撃処理
};
```

学生時代に成長したこと

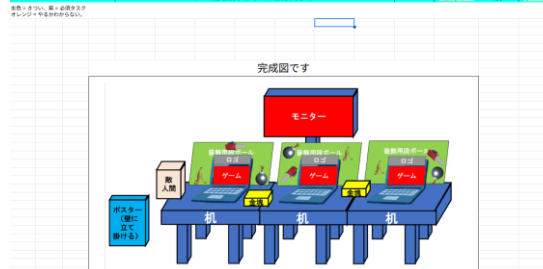
コミュニケーション能力が成長しました。
私は当初コミュニケーション能力が低く会話の展開などが下手
だったのですが、学内ハッカソンに積極的に参加し実践的な
制作経験を重ねたり、学校に置いてある作品は実際にプレイし
知識として蓄えることを大事にし、以前よりコミュニケーションが
上手になりました。

学校で知ってプレイして
良かったゲーム！



学園祭のチーム制作作品展示の装飾は私が主体的にメンバーとコミュニケーションを取り指示しました。

メンバーの飾り付けの進捗を私が管理！

[illegible]

学園祭の様子

