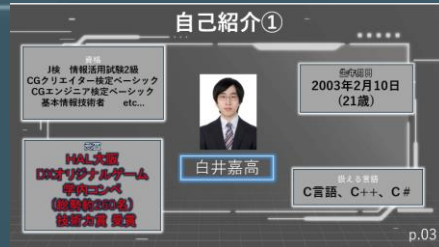


Port folio

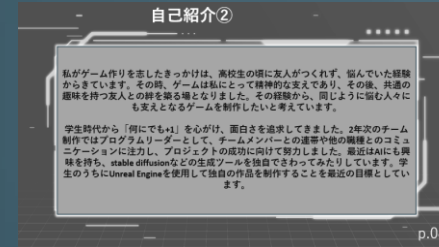
HAL大阪

白井嘉高

目次



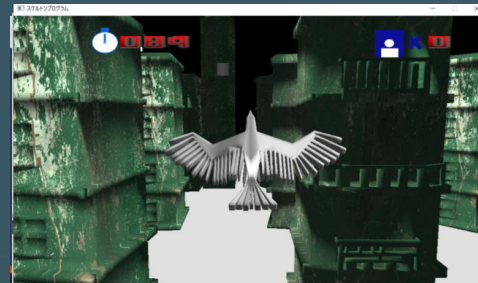
自己紹介① p.03



自己紹介② p.04



一年次作品 p.05～



二年次作品 p.07～



三年次作品 p.09～

自己紹介①

資格

J検 情報活用試験2級
CGクリエイター検定ベーシック
CGエンジニア検定ベーシック
基本情報技術者 etc...



白井嘉高

生年月日

2003年2月10日
(21歳)

受賞

HAL大阪
DXオリジナルゲーム
学内コンペ
(総勢約260名)
技術力賞 受賞

扱える言語

C言語、C++、C#

自己紹介②

私がゲーム作りを志したきっかけは、高校生の頃に友人がつくれず、悩んでいた経験からきています。その時、ゲームは私にとって精神的な支えであり、その後、共通の趣味を持つ友人との絆を築る場となりました。その経験から、同じように悩む人々にも支えとなるゲームを制作したいと考えています。

学生時代から「何にでも+1」を心がけ、面白さを追求してきました。2年次のチーム制作ではプログラムリーダーとして、プログラマーとの連携や他の職種の方とのコミュニケーションに注力し、プロジェクトの成功に向けて努力しました。最近はAIにも興味を持ち、stable diffusionなどの生成ツールを独自でさわってみたりしています。学生のうちにUnreal Engineを使用して独自の作品を制作することを最近の目標としています。

作品1: 文字クエスト

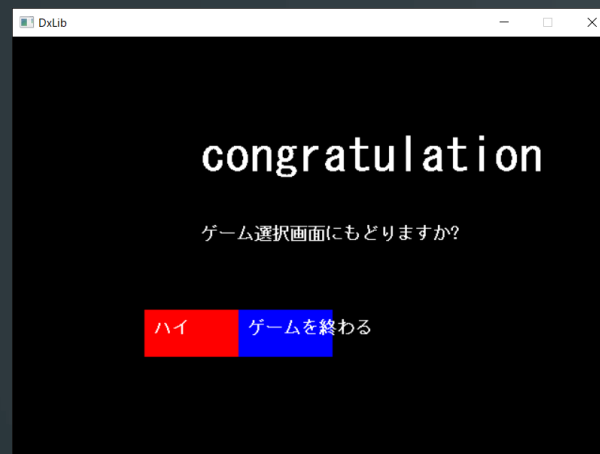
個人作品(DXライブラリ使用)

ジャンル
アクションゲーム

制作期間
約三か月

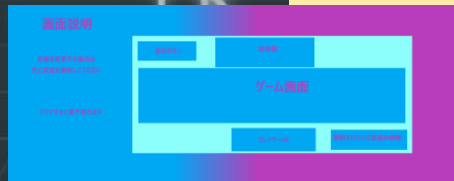
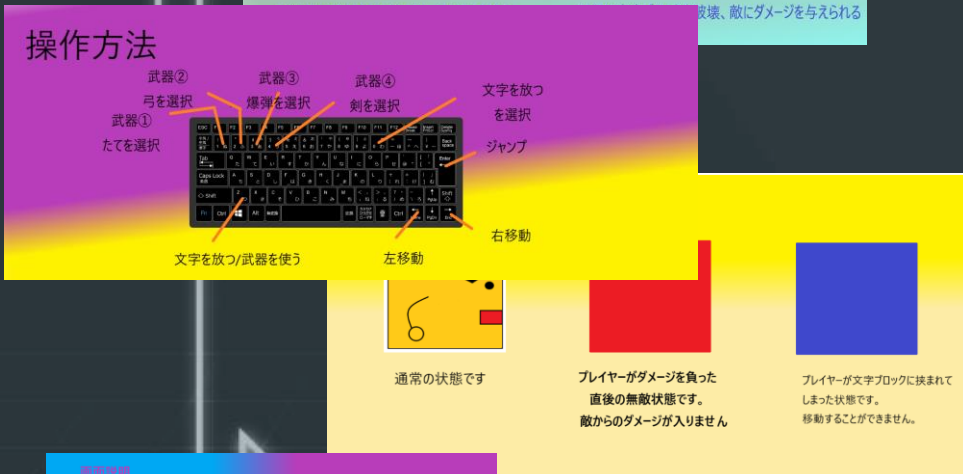
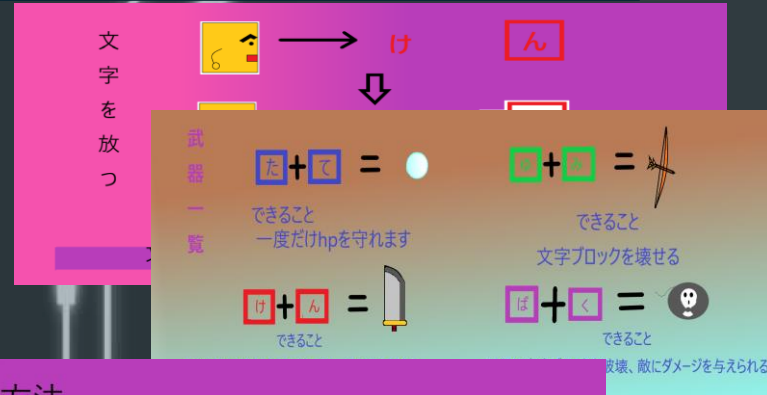
ゲーム概要

プレイヤーは文字を視点方向にむけ発射します。文字がくっつき特定の言葉にすることで、アイテムが出現します。
アイテムを使用し、敵を倒すアクションゲームです。



作品概要

実際に展示の際に使用した紙



ゲーム説明

文字を放ち、武器を獲得し、
獲得した武器で敵を倒すゲームです。

コメント

ゲーム学科1年目の集大成として制作したゲームです。このゲームは、オリジナルのゲームであり、企画段階から手掛け、無事4つのステージを制作しました。開発の過程では、リファレンスが書かれているページを活用し、ゲームの完成度を高めるために努力しました。

作品2: 鳥クエスト

学内コンペ
技術力賞
受賞



ジャンル
アクションゲーム

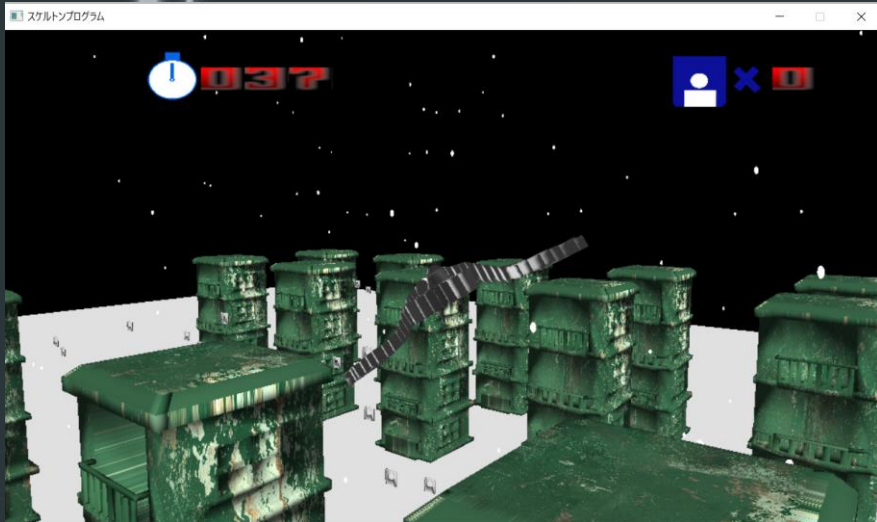
制作期間
約4か月



ゲーム概要

鳥となり、建物を避けつつ飛び
続け、時間内にどれだけのフ
ロッピーディスクを回収し、ポ
イントを得られるかを競う
アクションゲームです。

作品概要



コメント

このゲームの開発では、授業で学んだ知識を活かし、他の作品と差別化するために独自のゲームにしました。先生からのフィードバックを受け、チュートリアル of 改善に取り組み、プレイヤーがよりわかりやすく楽しめるようにしました。

さらに、オブジェクト指向のプログラミングに移行するためにコードを再構築しました。また、受賞後に新機能を追加し、プレイの幅を広げました。例えば、プレイヤーが弾を発射したり、敵キャラクターを徘徊させたりする機能を導入しました。

これらの改善と追加機能により、ゲームはより魅力的でプレイしやすいものになったと感じています。私はこのプロジェクトを通じて、自らのスキルを向上させ、すばやく問題解決ができるようになったと思っています。

作品3: すすめ!プリンくん

チーム作品(Unity使用)



ジャンル
パズルアクションゲーム

制作期間
約4か月



ゲーム概要

このゲームはキャタピラに乗ったプリンくんをゴールまで運び、出荷を目指すゲームです。

作品概要①



役職

プログラムリーダー

担当箇所

プレイヤーの操作による足場の移動、
ステージごとのギミック
(リフト、プッシュマシーン)、
ステージ選択画面でのギミック
(コンベア)、
プレイヤーのアニメーション制御 etc..

作品概要②

実際に使用した紹介画像



コメント

私はこのプロジェクトにおいてプログラムリーダーとしての役割を担当しました。チームメンバーとの進捗状況や疑問点、プログラマー、プランナー、デザイナー間の調整を図るためのミーティングが不足していたため、私は積極的にミーティングを開催、主導し、チームの調整や進捗管理を行いました。作業の分担や進捗管理は、私ともう1人のメンバーで担当し、コミュニケーションを取りながら進め、面白いゲームを完成させるため尽力しました。

このゲームでは、キャタピラに乗ったプリンくんをゴールまで運び、出荷を目指すということが趣旨です。なので、プレイヤーが、自ら足場を操作したり、リフトに乗せたりして、様々な運び方を試みることができるように作りました。マスターアップぎりぎりまで作業を行い、全25ステージを実装することに成功しました。