

目次

自己紹介 ...P2

HAL卒業制作 ...P3

3年次就職プレゼン ...P5

2年次ゲーム大賞 ...P7

1年HEW ...P9

自己紹介

名前 : 本田稜汰

生年月日 : 1998年8月31日

趣味 : アニメのグッズ集め

好きなこと : ゲーム、
アニメ視聴、
ゲーム実況視聴、
音楽を聴くこと

興味があること

プラモデル作り

HAL卒業制作 美少女ADVゲーム作成ツール



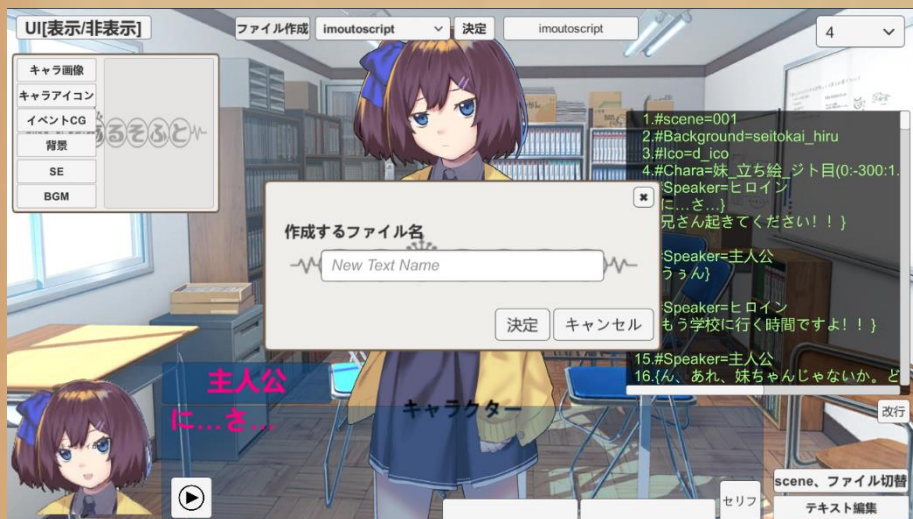
使用言語 : C#

卒業制作で制作するADVゲームを作成するツールをUnityで作りました。

自分たちで制作したスクリプト命令のタグを作り、そのタグを分かりやすく書き込む目的で作りました。



キャラクターの大きさや位置の変更も分かりやすく表示、変更できる。



タグを読み込むテキストファイルもここで新しく作成でき、新しく作成ファイルも編集することが可能です。右に出ている黒い画面が現在編集しているファイル内容です。そこにタグを書き込んでいます。

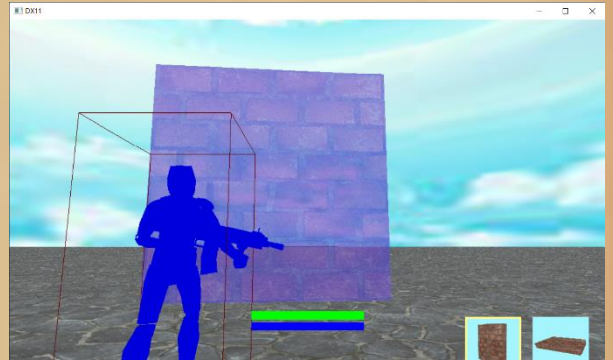
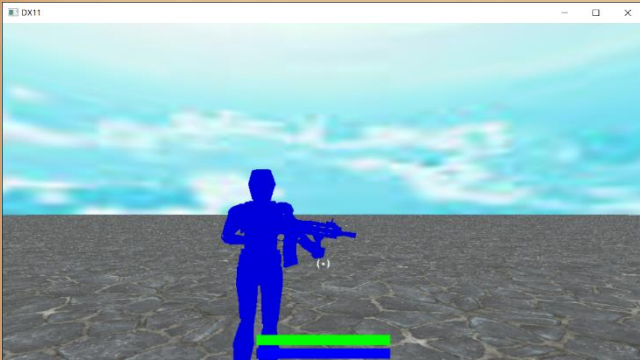


ADVゲームで重要なセリフやアニメーションも簡単に書き込めるようになってます。

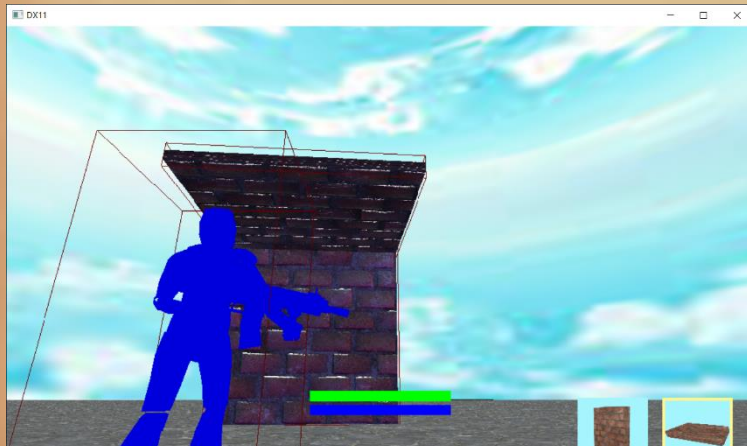
制作期間 : 1か月

就プレ作品 BLOCK FREAK

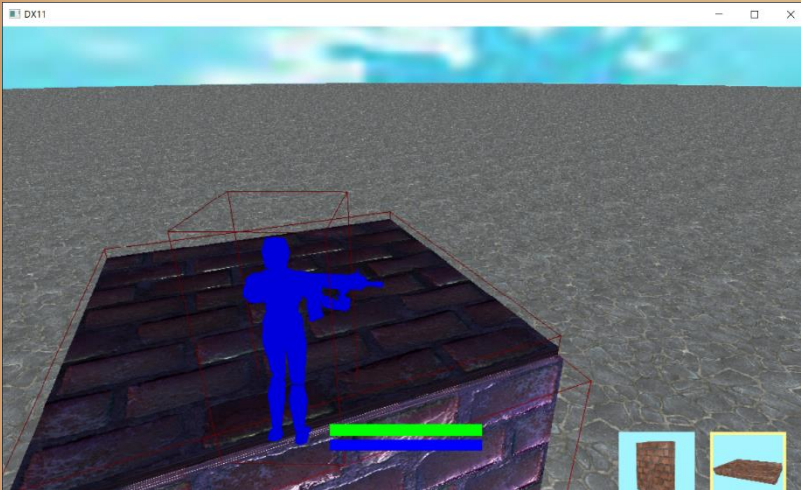
Fortniteの建築技術を参考にして作りました
使用言語：C++



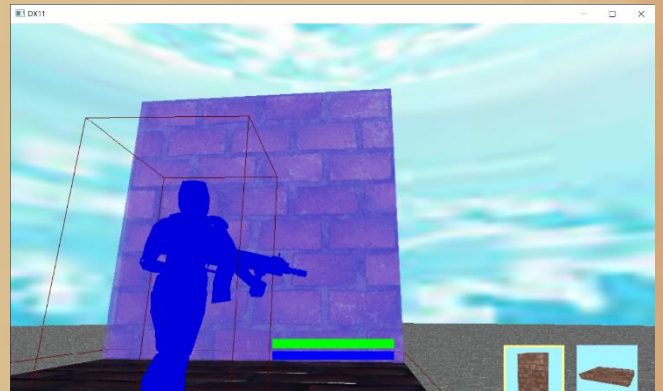
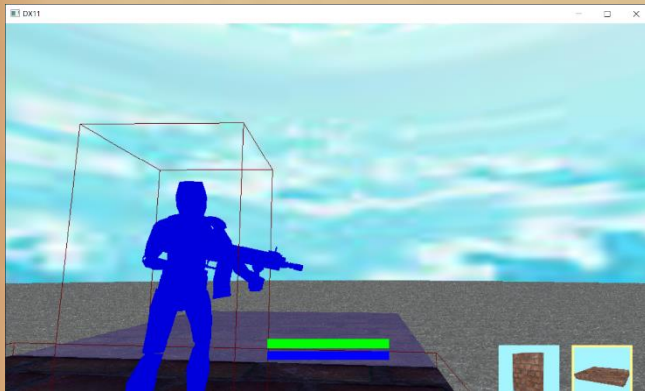
自分の目の前に壁を生成、
当たり判定を可視化



二種類の壁の生成が可能。
生成した壁の上にも壁が
作れる



当たり判定はOBB、球の判定。
壁の上にも乗れて移動も可能



壁の上に乗った状態でも壁が作れるため
自由な移動が可能

今後は壁の種類を増やし、
ゲーム性を入れて遊べる
ようにするのが目標



制作期間：2～3ヶ月

ゲーム大賞

GRAVITAS



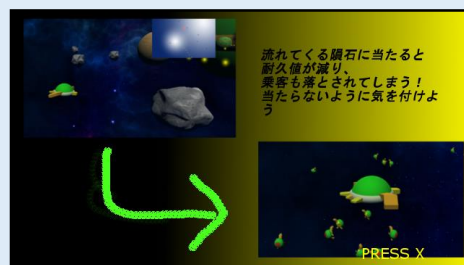
2019 日本ゲーム大賞
のテーマ：☆をもと
に制作したゲーム

使用言語：C#

ゴールの惑星まで進みましょう。
乗客が0人になったり、耐久値が
0になってしまうとGAMEOVER!



Gimmick





引力を利用して惑星の周りを回転！
タイミングよくボタンを離して次の惑星の近くまで目指す！！



障害物に当たったら機体の体力と乗客人数が減ってスコアが減少

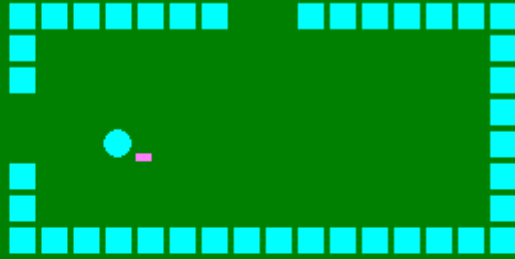


ゴールの惑星に到着したら
スコア集計！
次のエリアに移動！！

制作期間：1～2ヶ月

1年 HEW作品

もの置き場



Mission : ここからの脱出

操作方法 : 十字キーで操作

初めてのHEWで作った作品です！
脱出ゲームを作ってみました。
かなり苦戦しながら作った覚えが
ありますが楽しく作ることができ
ました！

制作期間：2週間

触ったことがあるスキル

