

# PORTFOLIO

総合学園ヒューマンアカデミー名古屋校

ゲームカレッジプログラマー専攻 磯貝圭佑

# 目次

- 自己紹介
- 作品制作履歴
- Tower Of The Sky
- 妖絶刀

# プロフィール

思わず体が動いてしまうほど夢中になるゲームを作る！

直感的で気持ちのいい操作感

メリハリのある動きや演出

トライ＆エラーを繰り返す

## ■自己紹介

名前：磯貝 圭佑 年齢：28歳

総合学園ヒューマンアカデミー 名古屋校 ゲームカレッジ プログラマー専攻 2年

大変な状況なときでもやるべきことを冷静に考え行動します。

## ■使用可能ツール



# ゲーム制作履歴

	1年生 前期				1年生 後期				2年生 前期			
個人制作	「Escape Lite」 スマートフォン 制作時期：5月～8月 企画立案：1ヵ月 制作期間：3ヵ月				「Tower Of The Sky」 PC 制作期間：10月～3月 企画立案：1ヵ月 制作期間：5ヵ月							
チーム制作	「Magnitis」 PC 制作時期：8月 制作期間：5日間								「妖絶刀」 PC 制作時期：2月～5月 制作期間：3ヵ月			
ゲームジャム	「スマホバキバキ」 スマートフォン 制作時期：5月 制作時間：6時間		「ウェアラブルガール」 PC 制作時期：6月 制作時間：8時間		「COFEE BREAK」 PC 制作時期：10月 制作時間：3日							

# 作品紹介



## ■ タイトル

Tower Of The Sky

## ■ 制作期間

2022年10月～2023年3月

## ■ 制作人数

個人制作

## ■ 制作ツール

Unity バージョン : 2021.2.19f1

## ■ ゲーム概要

剣士となり、回避と剣術を駆使してモンスターと戦う  
3Dアクションゲーム

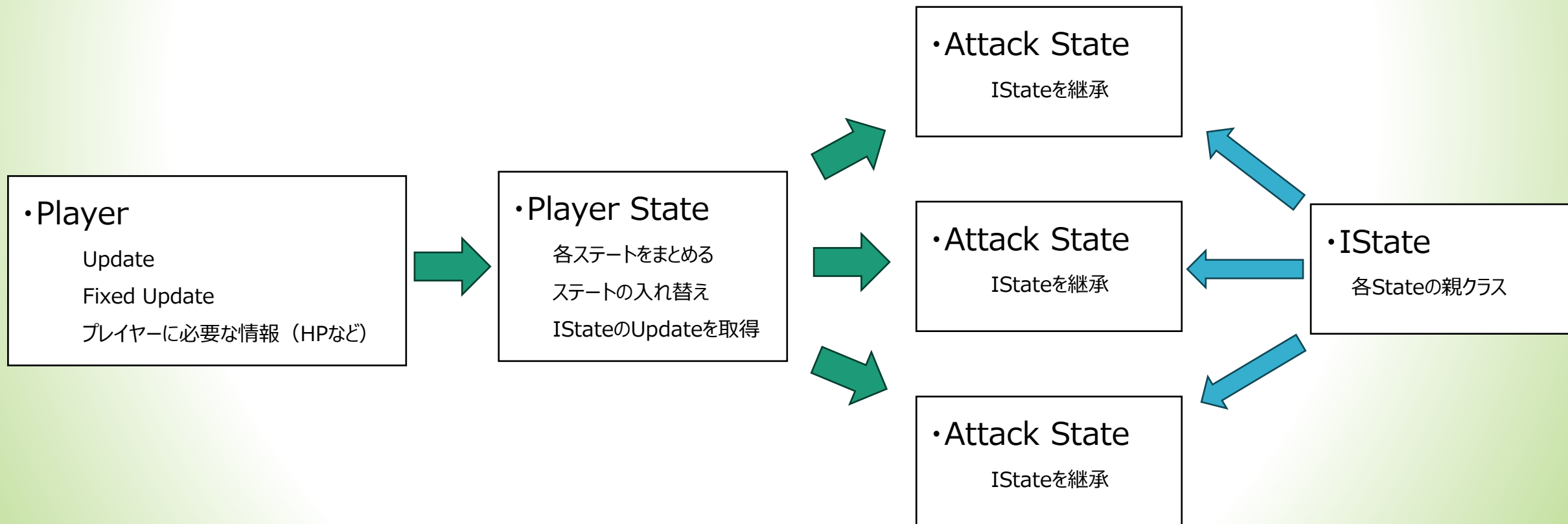
# アピールポイント

ステートパターンを用いて、設計を作りました。

プレイヤーとエネミーをステートパターンで作成。

どこでバグが起きているかがわかりやすくなった。

プレイヤーの行動、エネミーの行動をステートを追加することで簡単に実装できるようになった。



# アピールポイント

最初はPlayerStateに必要なものをすべて書いていた。  
1つのスクリプトの中身が多く、440行あった。



ステートパターンに直した結果、  
各ステートに関数を作り、振り分けることができた。  
スクリプト全体が100行で収まるように作ることができた。

```
411 else if(stanceState == STANCE_STATE.DEAD)
412 {
413 }
414 }
415 else
416 {
417     playerHp = playerDamage.CalcPlayerHp(playerHp, hitDamage);
418     playerHp -= hitDamage;
419     hpBar.value = playerHp;
420     playerChargeAttack.ChargeDefeat();
421     groundState = GROUND_STATE.DAMAGE;
422     playerAnime.playerAnime.SetTrigger("DAMAGE");
423     if (playerHp <= 0)
424     {
425         playerAnime.playerAnime.ResetTrigger("DAMAGE");
426         playerAnime.playerAnime.SetTrigger("GAMEOVER");
427         stanceState = STANCE_STATE.DEAD;
428         GameOver = true;
429     }
430 }
431 }
432 }
433 }
434 }
435 }
436 }
437 public void DamageStateEnd()
438 {
439     groundState = GROUND_STATE.IDLE;
440 }
441 }
442 }
443 }
444 }
445 }
```

```
101 }
102 /// <summary>
103 /// アニメのイベントで使う関数
104 /// </summary>
105 public void AirChargeAnimeStop()
106 {
107     //チャージの為のモーション一時停止
108     Animator.SetFloat("ChargeTime", 0.0f);
109 }
110 }
111 /// <summary>
112 /// ラッシュタイム中の処理
113 /// </summary>
114 private void RushTime()
115 {
116     rushTime -= Time.deltaTime;
117     if(rushTime <= 0.0f)
118     {
119         Rush = false;
120         postEffect.SetActive(false);
121         rushText.SetActive(false);
122         TimeManager.DefaultTimeSpeed();
123     }
124 }
125 }
126 }
```



# アピールポイント

攻撃を当てた時に、より気持ちよくなるようにエフェクトを大きく、余韻が残るように表現しました。



ジャストタイミングで回避した時は、画面周囲の色を変えて、プレイしている人に伝わりやすいようにしました。



# 妖絶刀



## ■制作期間

2022年2月～2023年5月

## ■制作人数

PL：2人  
CG：4人  
PG：4人

## ■担当箇所

- ・プレイヤーキャラの操作
- ・モーションの実装
- ・カメラの動き、振動
- ・ヒットストップ
- ・プログラマー統括

## ■制作ツール

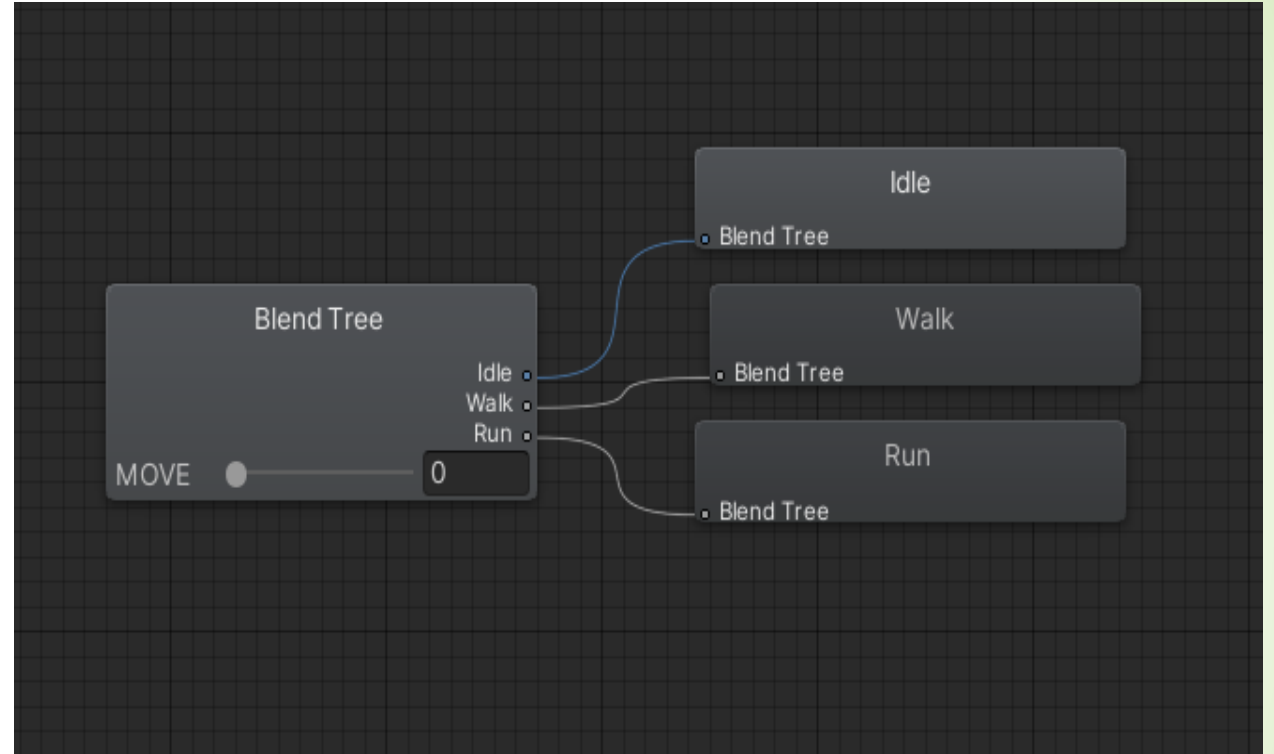
Unity バージョン：2021.2.19f1

## ■ゲーム概要

「一太刀」で敵を倒していく3D刀アクションゲームです。  
プレイヤーは妖刀を背負った少女になって、ザコ敵の妖兵をすべて倒してからボスの牛鬼討伐を目指します。

# アピールポイント

アイドル ⇔ 歩き ⇔ 走る  
モーションをスティックの傾きで変わるよう  
ブレンドツリーを採用



# アピールポイント

チームメンバーが作成した、刀を構えるから振り下ろすまでのポーズをブレンドツリーに入れることで振っているように見せました。  
チームメンバーに動いている動画を見せ、振っているように見えるか違和感がないかを確認しながら作業を行いました。

