



PORTFOLIO

HAL東京
ゲーム制作学科4年
当摩好弘

個人作品



「OPPAI Arts」

構成力賞
受賞

1年次前期

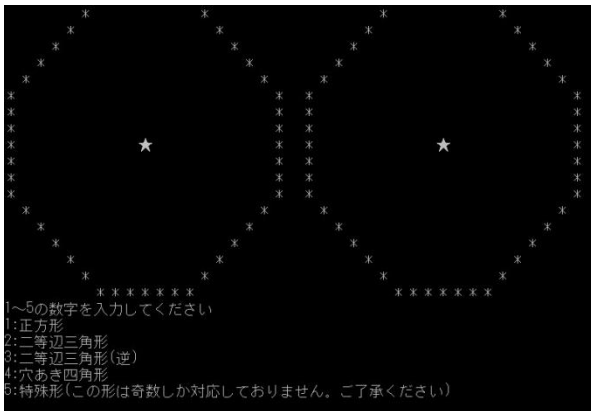
個人製作

制作期間：2週間 制作時期：2013年7月

コンソールアプリケーションを用いた、
HAL3校の合同コンテスト作品

Tool

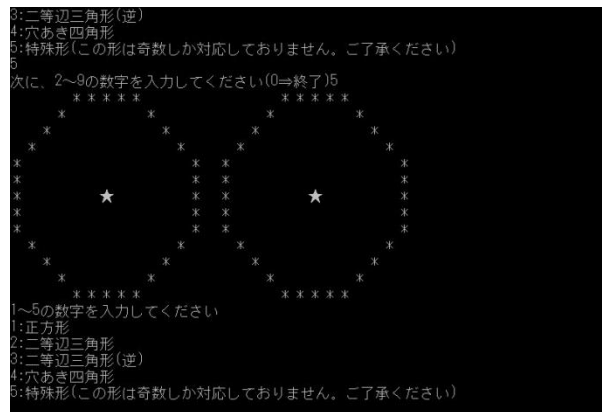
C



制作状況

クラスのメンバーに支えられ
ながら制作しました。

真ん中の星は友達から頂いた案です。



苦勞した点

・初めての作品制作

if文の後に;をつけるミスなどが
多発しました。

また、計算式もどうやればいい形
になってくれるかも骨が折れまし
た。



「キャットフィッシュブラザーズ」

構成力賞
受賞

1年次後期

個人製作

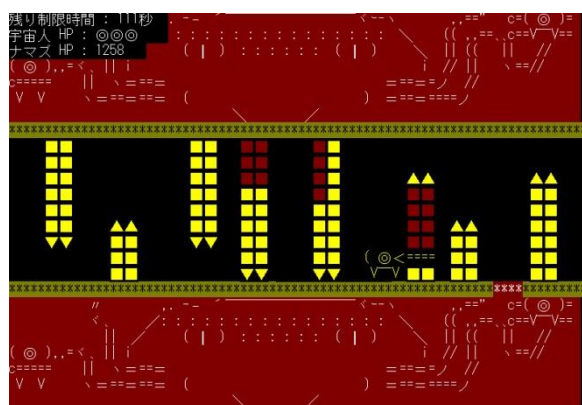
制作期間：2ヶ月

制作時期：2014年2月

コンソールアプリケーションを用いた、
1年次の集大成となるゲーム

Tool

C



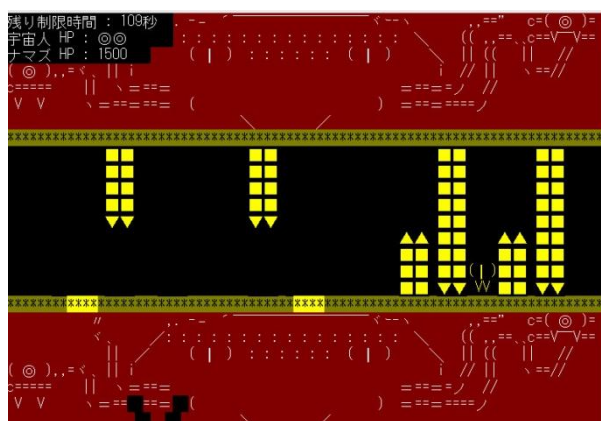
作品概要

1年次最後のゲーム制作。ギリギリの**攻撃**と**回避**の面白さがある作品です。

グラフィックも高評価をいただき、構成力賞をいただきました。

ゲーム内容

キャットフィッシュ(なまず)のヒゲが上下からのびてきて、それを回避しつつビームを当てて仲間を救出するゲームです。

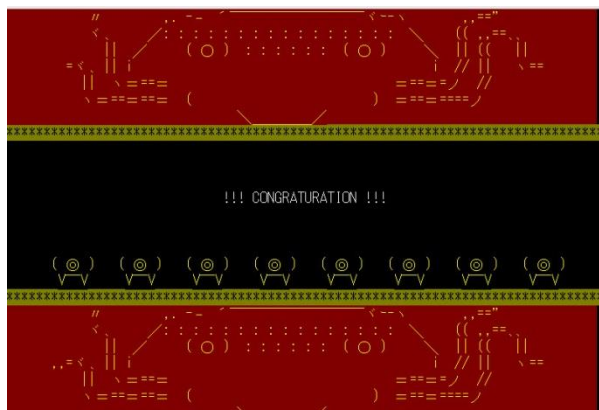


苦勞した点など

ゲームのタブー発覚

避けられない積みや必勝法が、発表会でほかの人にプレイしてもらった時に見つかりました。

自分ではプレイがうますぎるので気づくことができませんでした。



「AKRカバディ」

2年次前期

個人製作

制作期間：1ヶ月

制作時期：2014年9月

DirectXを使った初めての2D作品。
薙ぎ払いの爽快感が癖になる作品です。

Tool



C



＊ ＊作品概要＊ ＊

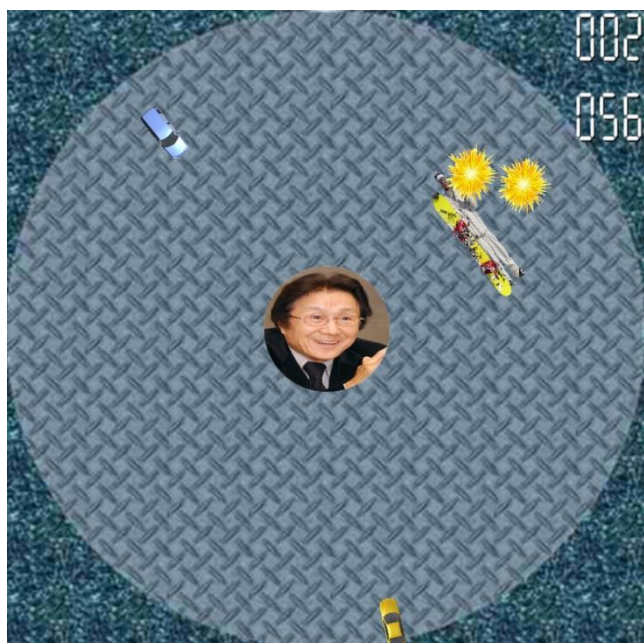
AKR(わが校の有名先生)と、わが校の学長をネタの題材に使わせていただいた、パワーディフェンスゲームとなります。

HAL東京という学校自体のユニークさを表現したいと思い制作しました。

＊ ＊ゲーム内容＊ ＊

学長の周りをまわるプレイヤーを操作し、360度から押し寄せる暴走車から学長を守るゲームです。

学長の必殺技「**学長バズーカ**」は、向かい来る敵をすべて薙ぎ払う超強力な必殺技です



必殺！ 学長バズーカ！



＊ ＊ 発表会にて ＊ ＊

この必殺技にて、身内であるHAL生と先生の心をつかみ、観覧者全員から

大爆笑

をいただきました！

＊ ＊ 苦勞した点 ＊ ＊

1：三角関数

高校以来まるでつかってこなかった三角関数を、うまく一致するまで繰り返し検証しました。

2：ゲームバランス

また、ただ回転しているだけでクリアされないような絶妙なバランス調整もうまくなりました。

「トロッコガンマン」

2年次後期

個人製作

制作期間：2ヶ月

制作時期：2015年2月

2年次の最後の個人作品。実際にあるゲームに新要素を加えより面白くしました。

Tool



C



作品概要

任天堂より発売された、「ドンキーコング64」のミニゲームに、シューティング要素を追加したゲームです。怖さを演出するため、松明の表現などを努力しました。

ゲーム内容

加速するトロッコに乗り、障害物をよけ、立ちはだかる妖怪を撃ち倒してゴールを目指すゲームです。



苦勞した点

- 1：既存のゲームの強化
もとのゲームよりいかに面白くするかを頑張りました。
- 2：ホラーな演出
本当に洞窟でトロッコにのってるようなドキドキ感を表現するように意識しました。



「AKRフライハイ!!」

3年次前期

個人製作

制作期間：1ヶ月

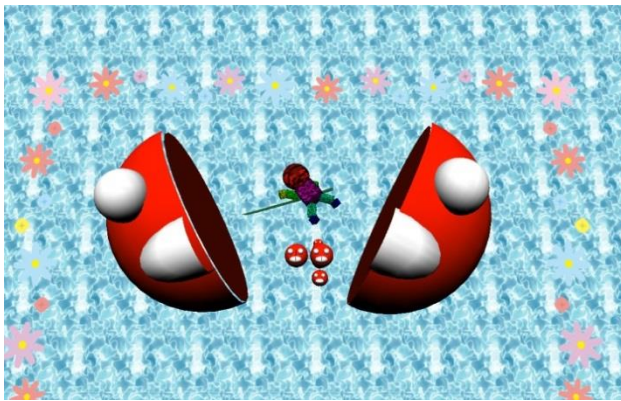
制作時期：2015年9月

C++を使用した初めての作品。
思わぬアクシデントにも見舞われた制作。

Tool



C++



作品概要

急降下×一刀両断をコンセプトにした作品。

キャラクターのかっこいいモーションに力を注ぎました。

ゲーム内容

急降下するプレイヤーが刀で空中の敵をタイミングよく切断していく、爽快感あふれるゲームです。



苦勞した点

- 1：内積外積のあたり判定習いたてでまだまだでした。
- 2：前日にPCモニター破壊プログラム以外のアクシデント。私の指圧で割りました。



「VIVID HERO」

3年次後期

個人製作

制作期間：4ヶ月

制作時期：2015年11月

エフェクトを無限大に表示できる
見て楽しめるゲームです

Tool



C++

作品概要

宇宙を舞台にしたシューティング
アクションゲームです。

グラフィックに特に力を入れ、見
てるだけでも十分に楽しめる作
品です。

ゲーム内容

無数に出てくる敵を、近接
攻撃、射撃、ホーミングミサ
イルの3種類の攻撃を駆使し
て倒していくゲームです。



苦勞した点など

1：縮退ポリゴン

1回の描画で複数のポリゴンを出
すのに、何回も試行錯誤を繰り返
しました。

2：エフェクト

センスがかかわってくるので何度
も作り直しました。



チーム制作



「イロトリドリ」

銀賞
受賞

2年次後期

制作期間：3ヶ月

チーム制作

制作時期：2015年3月

初めてのチームによるゲーム制作。
偽ファミ通や展示の装飾なども作成。

Tool

Wii

C

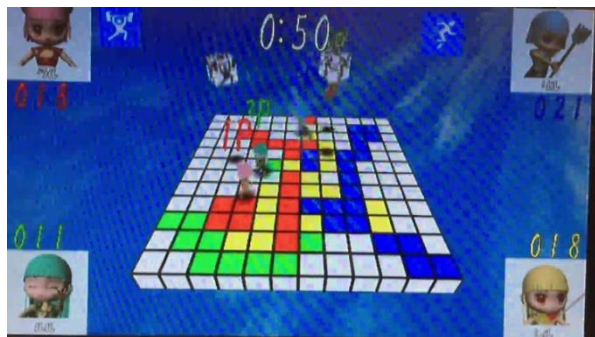
Au



作品概要

任天堂のコンシューマ機

「Wii」のソフトをチーム一丸と
なって、3カ月の期間を経て制
作された作品です。

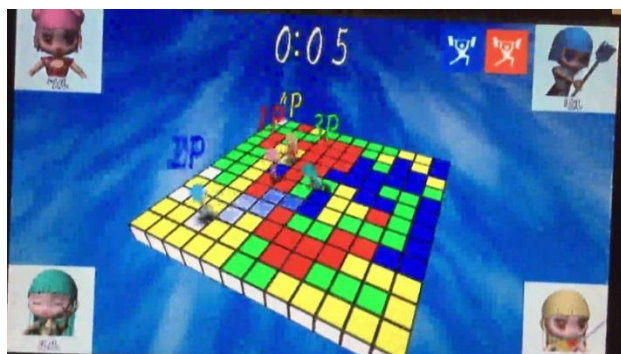


作品発表展に向け、ソフト、ポ
スター、展示の装飾、偽ファミ
通など、ゲーム制作を通して長
期間の団体行動を行いました。

ゲーム内容

Wiiリモコンを振って敵を攻
撃！アイテムで一発逆転！
誰よりも多く地面を塗りつくし
ていただくゲームです。

大人数でどなたでも盛り上が
れる、シンプルですがとても
面白いゲームです。





←パッケージデザイン



陣取りアクションゲーム

このゲームをズバリ一言で言うなら陣取りアクションゲームだ。ルールはとってもシンプルで、自分が得たマス目に自分の色（陣地）になる。最終的に一番多くの陣地を取った人の勝ちだ。しかし、それだけではただの陣取りゲームだ。このゲームの面白

いところは、陣取りを妨害する様々な要素があることだ。

まず、相手に攻撃することができ、攻撃を受けたキャラクター

は大きく後退し、陣外へ落下してしまう場合もある。

次に、4種類のアイテムがある。詳しくは下記で説明する。

アイテムを上から使用することが勝利へのポイントとなる。

さらに、イベントというものがある。これはフィールド上に発生

するもので、例えば雷が落ち、プレイヤーに当たると電撃で一気に色とりどり、戦いも難しくなり、みんなが振り上がり、

風が吹いてプレイヤーが飛ばされたりするので注意が必要だ。また、どの陣地が多いかわからないときはドキドキする。

アイテム

雷。雷が落ちて当たったプレイヤーを

大きく後退させる。

自分にも当たるので注意。

雷。雷が落ちて当たったプレイヤーを

大きく後退させる。

自分にも当たるので注意。

雷。雷が落ちて当たったプレイヤーを

大きく後退させる。

自分にも当たるので注意。

イベント

雷。雷が落ちて当たったプレイヤーを

大きく後退させる。

自分にも当たるので注意。

雷。雷が落ちて当たったプレイヤーを

大きく後退させる。

自分にも当たるので注意。

雷。雷が落ちて当たったプレイヤーを

大きく後退させる。

自分にも当たるので注意。

シンプルな操作

楽になる操作方法だが、要するに

シンプル。

左手で持つミニチュアのアナ

ログスティックで移動し、右

手で持つミニコンを振るこ

とによって攻撃する。また、

ミニコンのA、Bボタンでゲ

ットしたアイテムを使う。



陣外で倒されたときの様子。陣外へ落ちてしま

と、その間に自分の陣地をどんどん取られてしま

う。しかし、相手と自分とが同時に倒れることはない。

↑告知ポスター

←偽ファミ通

** 担当した箇所 **

1：サウンドエンジニア

Wii特有の音楽のプログラミングや、Wiiリモコンからの音楽など、サウンド周りを担当しました。

2：モデリング補助

Wiiの受け付けてくれる容量が少なく、いかにモデルの頂点数を減らすか努力しました。

** 苦労した点 **

1：チーム作業

メンバーが有能な方ばかりで仕事は自分から奪いに行かないといけないような状況でした。

2：サウンド制作

担当した音楽方面では、自分だけでなくみんなも納得する選曲を心がけました。ところどころ手を加えたりなども大変でした。

「ANIMAL RACING」

3年次後期
制作期間：1ヶ月

チーム製作(インターン)
制作時期：2015年10月

インターン期間中に制作した、
スマートフォン向けゲームです。

Tool  



作品概要

1ヶ月のインターン期間中に
制作された、Android端末用
アプリゲームです。

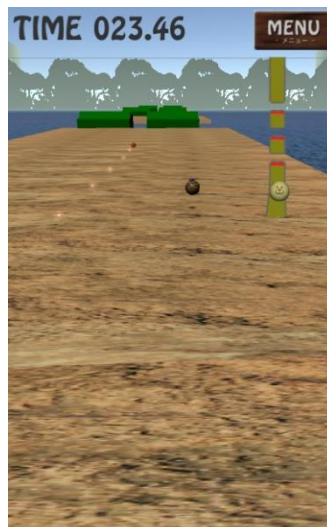
UI全般を担当しました。

ゲーム内容

スマホを傾けることでプレイ
ヤーであるアニマルボール
を操作します。最速ルート
を選択してハイスコアをた
たき出しましょう。

苦勞した点

- 1: Unity独自の性質
とても便利であると同時に、
見えない処理があったりして
苦勞しました。
- 2: Android端末の性能
端末によってうまく機能し
ない処理などがあり、発
表前日に気づき困惑しま
した。



OTHER

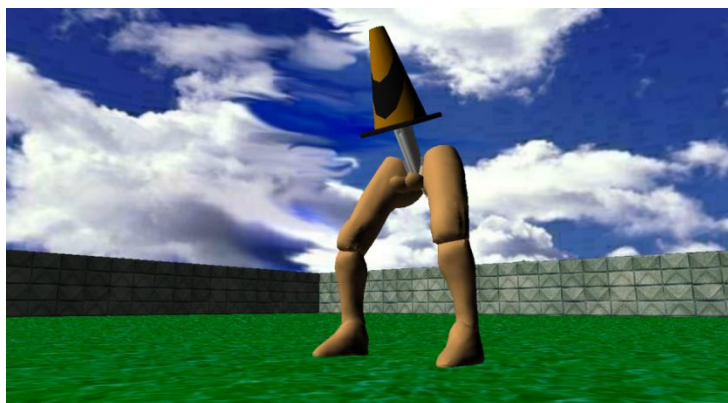


モデリング



下半身を、 隅々まで・・・

ゲームに使うモデルの作成練習において、男性の下半身のモデルを作成しました。



実際にゲームで使われることはありませんでしたが、私の自信作のひとつです。

* * 苦勞した点 * *

1：人体の滑らかな曲線
ロボットなどとは違い、その瞬間でしか作れない唯一の作品となりました。

2：モーションの作成
このモデルにはどのような動きが最も合うかなど、ネットなどを使い調べたりなどしました。

表現を工夫してどなたでも
楽しめるスクリーンショットを
撮影しました

※過度な表現を抑えるため、
代用品を使用しています。

おもしろ動画制作

タイトル：
EROGET THE FUTURE

作品概要

HAL東京おもしろ動画コンテスト「DMC」に応募した作品。

「時間」をテーマに、バック・トゥ・ザ・フューチャーをまねた動画を制作しました。



見どころ

とにかくエロゲのパッケージや抱き枕を被った変態などがたくさん出てきます。それと、私が演じるハカセの狂気じみた笑い声がとても人気でした。

その結果クラス内では1位を獲得しましたが、学校全体ではランクインを逃してしまいました。



自己紹介

HAL東京
ゲーム制作学科4年生4年
当摩好弘

年齢：21歳

出身：埼玉県

身長：185.0cm

趣味：中古漫画一気買い ガンプラ

節約 筋トレ 新宿散策

フライボード サイクリング

ファッション 一人カラオケ etc...



右が私。左がチョコの祭典で
出会った職人さん。
とてもカッコいいので2ショット
をお願いしました！

左から、
新宿地下通路
フライボード
マックナイフ



アルバイト経歴

・ファミリーマート

時期：2014年4月から

期間：1年間

・始めた動機

コミュニケーション能力向上！！

・成果

老若男女と普通に会話できるように！



東京23区冒険譚



GWに23区を全制覇！

23区を散歩しながら、1区着くごとに、誰か1人が罰ゲームをしながら回るという企画。

私が受けた罰ゲームは、

・次の区まで後ろ歩き！

・面白い写真を撮ってくる！

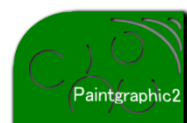
・ナンパする！（失敗）

など、若さゆえの過ちをたくさん繰り返しました。

最後までご覧いただきありがとうございました。

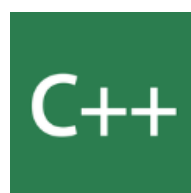
ソフトウェア

- MicroSoft Word、Excel、PowerPoint
- Unity
- Adobe Audition
- TortoiseSVN
- DropBox
- Metasequoia
- Windows Movie Maker
- PaintGraphic2
- astah community



スキル

- C言語
- C++
- C#
- DirectX
- OpenGL
- HTML5



コンタクト

Tel : 080-4340-6333

Mail : hal.yoshihiro.touma@gmail.com