

Portfolio



自己紹介



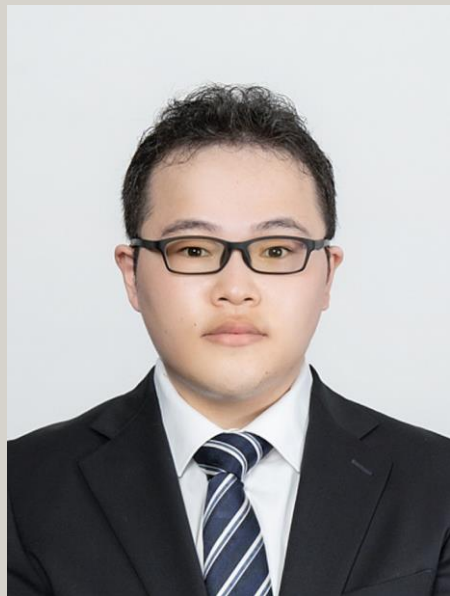
作品紹介



昼間部4年生学科
ゲーム制作学科
佐藤匠

自己紹介

佐藤 匠



生年月日：2002年12月21日

Mail：halsatotakumi@gmail.com

【作品集URL】

<https://drive.google.com/drive/folders/1i4kz6ERuU0R1Fj66MiJEjUnfiqUbUO6e?usp=sharing>

志望職種：クライアントエンジニア

2021年4月にHAL東京に入学し普段は、ゲームプログラミングの勉強をしています。

ゲームプログラマーを目指したきっかけは、ゲームクリアしたエンディングで人の名前が出てきてこの人たちは何だろうと思い調べてみたら「ゲームを作っている人達か！」となり自分自身でも作ってみたいと思い、クライアントエンジニアを志望するようになりました。

【経歴】

2018年4月	栃木県立学悠館高等学校	入学
2021年3月	栃木県立学悠館高等学校	卒業
2021年4月	HAL東京 昼間部4年生過程ゲーム制作学科	入学
2024年1月	HAL東京 昼間部4年生過程ゲーム制作学科	三年次在籍中

自己紹介

賞歴

2022年3月 わくわく！TPSゲーム学内コンテスト
2022年11月 switch2Dゲーム学内コンテスト
2023年9月 日本ゲーム大賞アマチュア部門

意欲賞
意欲賞
1次審査通過



資格

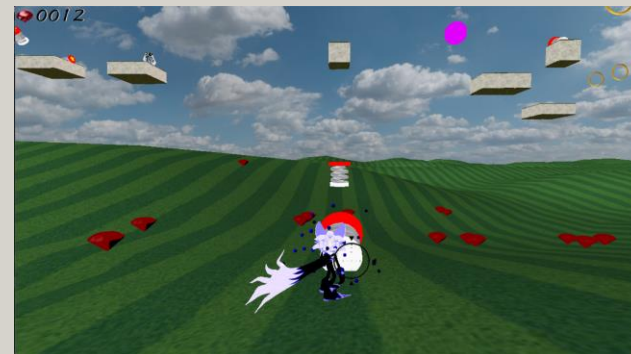
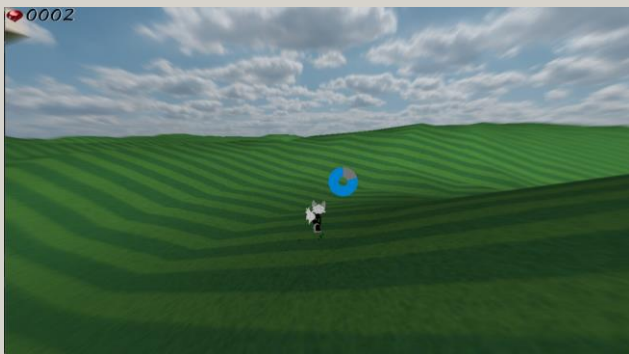
2021年12月 CGエンジニア検定 ベーシック
2022年6月 基本情報技術者試験



【スキル】

言語	C	C++	C#
ライブラリ	DirectX	CRI ADX2	cereal
エンジン	Unity	Unreal Engine	

TurboTalls



ジャンル：アクション

制作規模：1名

開発期間：5か月

動作環境：PC(Windows11)

開発環境：C++/VisualStudio2022

ジュエルを走りながら集めて鍵をゲットして
ゴールを目指すゲーム

【技術】

カメラのイージングによる操作、ダッシュをしている時に周りをゆがませる、
連続アクションが出来るようにステージを調整、ステートパターンによる制御

回せ！ペン忍道場【チーム制作】



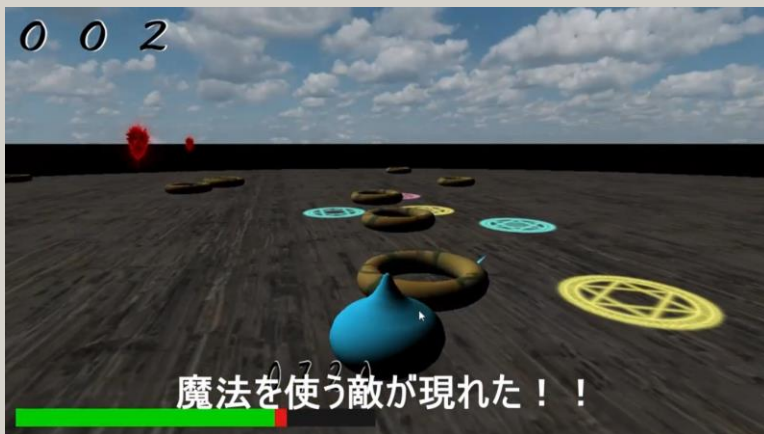
ジャンル：パズル
制作規模：10名
開発期間：3か月
動作環境：PC(Windows11)
開発環境：Unity/C#/VisualStudio2022

メンコでプレイヤーの上下左右のパネルがひっくり返るパズルゲーム。形合わせや強制移動など異なるルールของステージを同じ操作でプレイできます。

【担当箇所】

プレイヤーの移動 カメラ操作 ギミックの実装 ステージ選択画面 クリア判定
テキストで指定したパネルをスポーンさせる
プログラマーとして参加しこれらの箇所を担当しチームに貢献いたしました

神の試練



ジャンル：アクション

制作規模：1名

開発期間：3か月

動作環境：PC(Windows11)

開発環境：C++/VisualStudio2022/DirectX11

体力がなくなるまで続く試練でどれだけ敵を倒せるか高スコアを目指すゲーム。

【技術】

ステートパターンを使用してエネミーの動作を管理している

マルチスレッドを使用してのロード画面を作成

ストリーミング再生を使用してのBGMの再生プログラムの実装