

# Portfolio



自己紹介



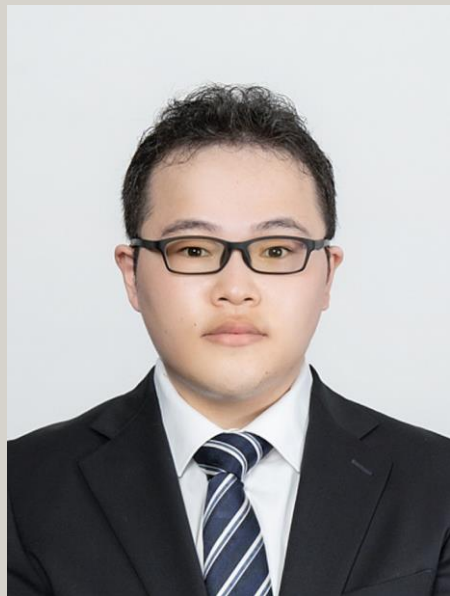
作品紹介



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
2025年1月	HAL東京 昼間部4年生過程ゲーム制作学科	卒業見込み

# 自己紹介

## 賞歴

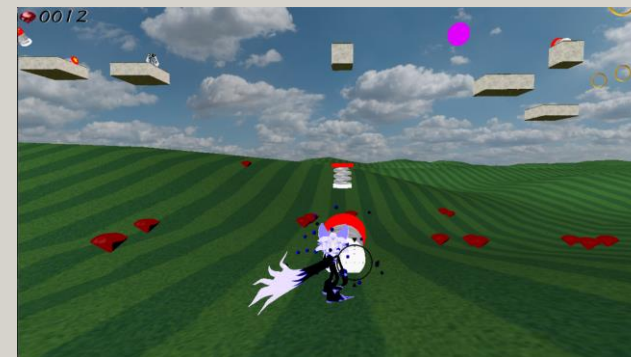
2022年3月 わくわく！TPSゲーム学内コンテスト  
2022年11月 switch2Dゲーム学内コンテスト  
2023年9月 日本ゲーム大賞アマチュア部門  
2023年12月 ゲームクリエイターズ甲子園  
2024年3月 就職作品タイトル画面学内コンテスト

意欲賞  
意欲賞  
1次審査通過  
デジタルハーツ賞  
構成力賞



## 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



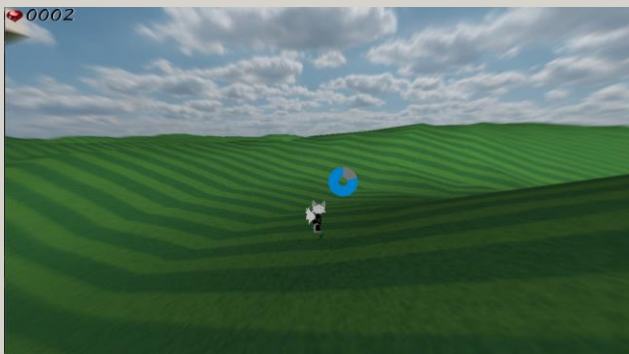
### 【スキル】

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

# TurboTalls

就職作品タイトル画面学内コンテスト 構成力賞

受賞



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

# TurboTalls

就職作品タイトル画面学内コンテスト 構成力賞

受賞

制作苦労話！

①走っているスピード感を出すのが大変！

ソニックをモデルに制作したこのゲームで一番大変だったことの1つ！

ただ走らせるだけでは疾走感のある走りにはならず苦労した

②カメラ制御！

販売している製品のカメラ制御がどれだけ大変なのかを思い知らされた！

③ステートの管理！

プレイヤーの動きをステートで管理しているので他の動作と連動さことのが難しかった！

成果・うれしかったこと！

就職作品タイトル画面学内コンテスト 構成力賞を受賞することができた！

フレームワークやクラス的设计などを意識して使いやすいうように设计をできたこと



# 回せ！ペン忍道場【チーム制作】

日本ゲーム大賞アマチュア部門 1次審査通過  
ゲームクリエイターズ甲子園 デジタルハーツ賞



受賞

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の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

# 回せ！ペン忍道場【チーム制作】

日本ゲーム大賞アマチュア部門 1次審査通過  
ゲームクリエイターズ甲子園 デジタルハーツ賞



受賞

制作苦労話！

①実装したギミックなどの動作のバグの修正！

時間がない中素早く実装をしていたので思ってもみななかったバグが出た時はすぐ修正！

②ステージのレベルデザイン！

多くのステージを制作することを目標に制作していたのでステージを自動生成するひな形のプログラムを開発！

③Unityの使用したことがない機能等を試しながらの実装！

今まで使用してこなかった機能や方法を手探りの中で実装までしていくことが大変！

成果・うれしかったこと

日本ゲーム大賞 2023 アマチュア部門・ゲームクリエイターズ甲子園 デジタルハーツ賞を受賞することができてうれしかった

としまテレビ放送部で紹介！

開発について取材を受ける予定！