

ポートフォリオ

吉田学園情報ビジネス専門学校

3年 ゲームスペシャリスト学科 氏名:佐藤瞭平

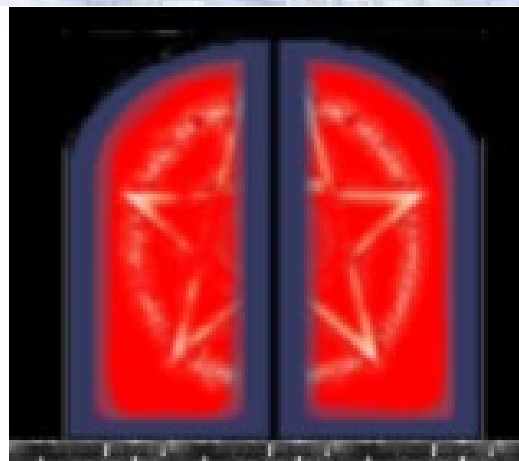
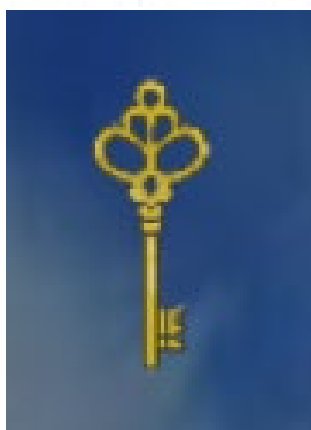
魔王城から脱出

ゲーム概要

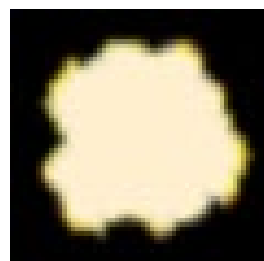
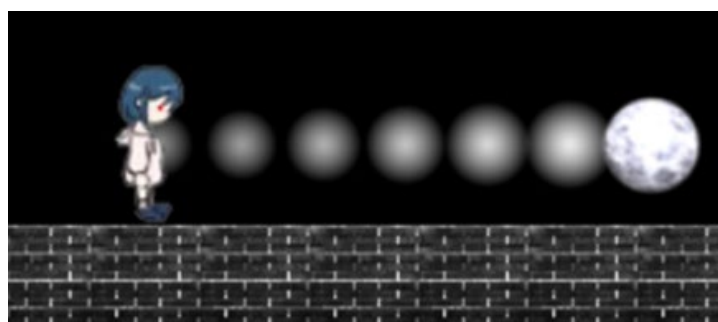
ジャンル	2Dアクション
プレイ人数	1人
プレイ環境	PC

制作概要

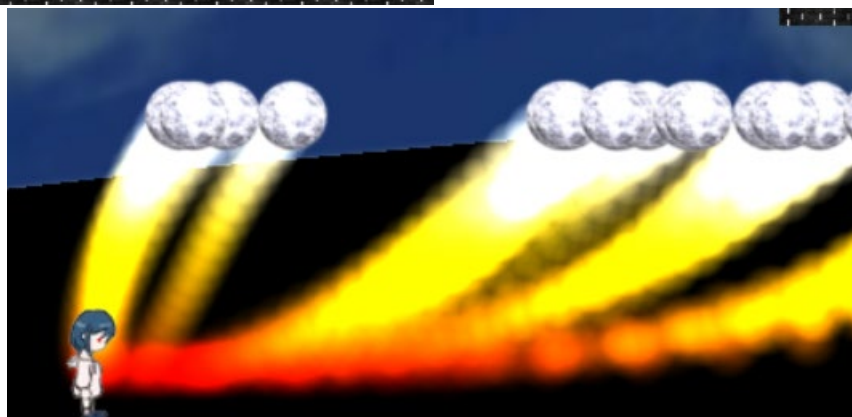
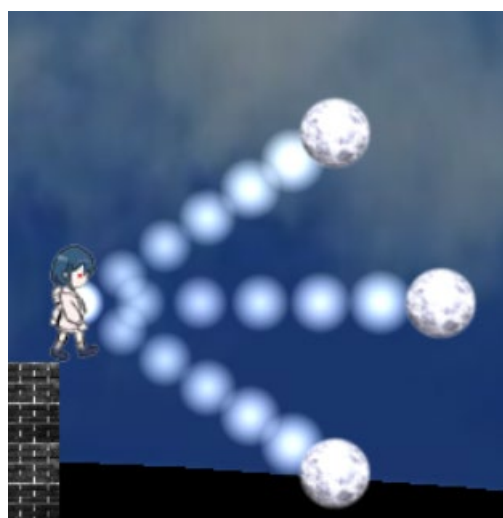
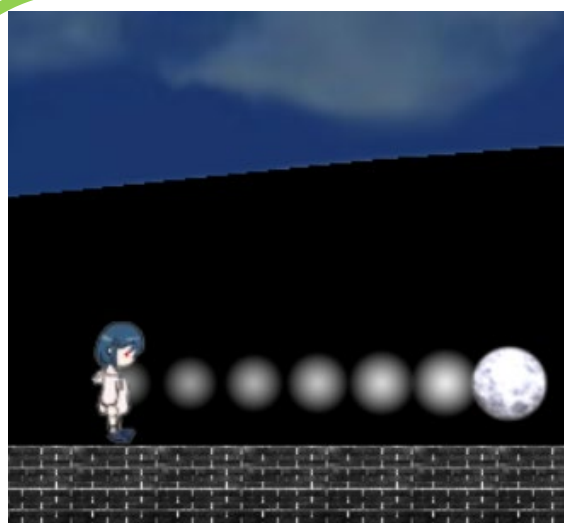
制作人数	1人
制作環境	Visual Studio 2015 DirectX9 Photoshop 2021
使用言語	C++
制作時間	約120時間



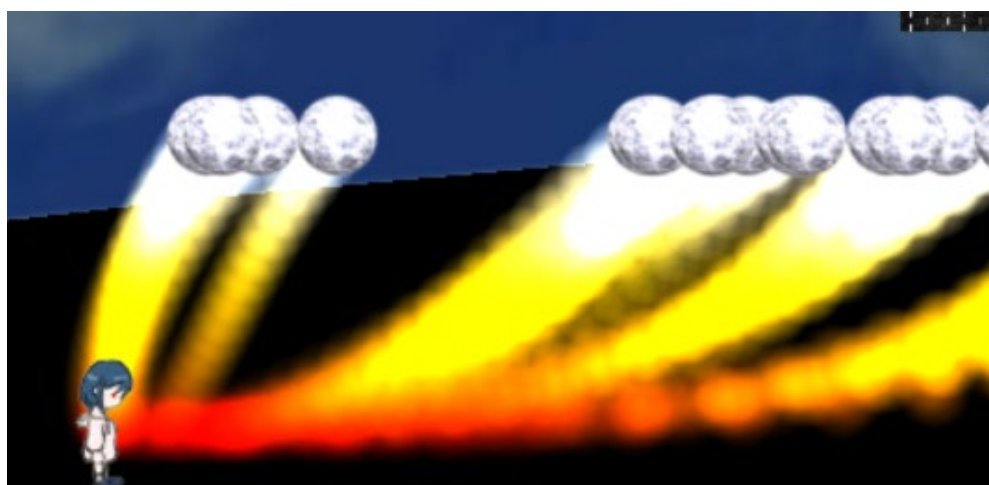
鍵をとってゴールを目指せ！



邪魔する敵は倒せ



攻撃の手段は三種あります



ホーミング弾は
ベジェ曲線を用いて作っています

ステージは
外部ファイルのCSVファイルから
読み込んで作っています

0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	2	2	0	0	0	0	0	0
0	0	0	2	2	0	0	0	0	0	0
0	0	0	2	2	0	0	0	0	0	0
0	0	0	2	2	0	0	0	0	0	0
0	0	0	2	2	0	0	0	0	0	0
0	0	0	2	2	0	0	0	0	0	0
0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1



CSVファイルの一部です

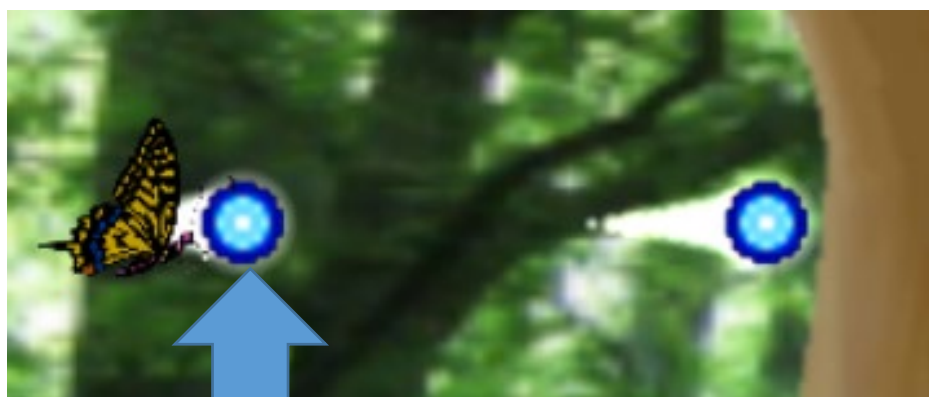
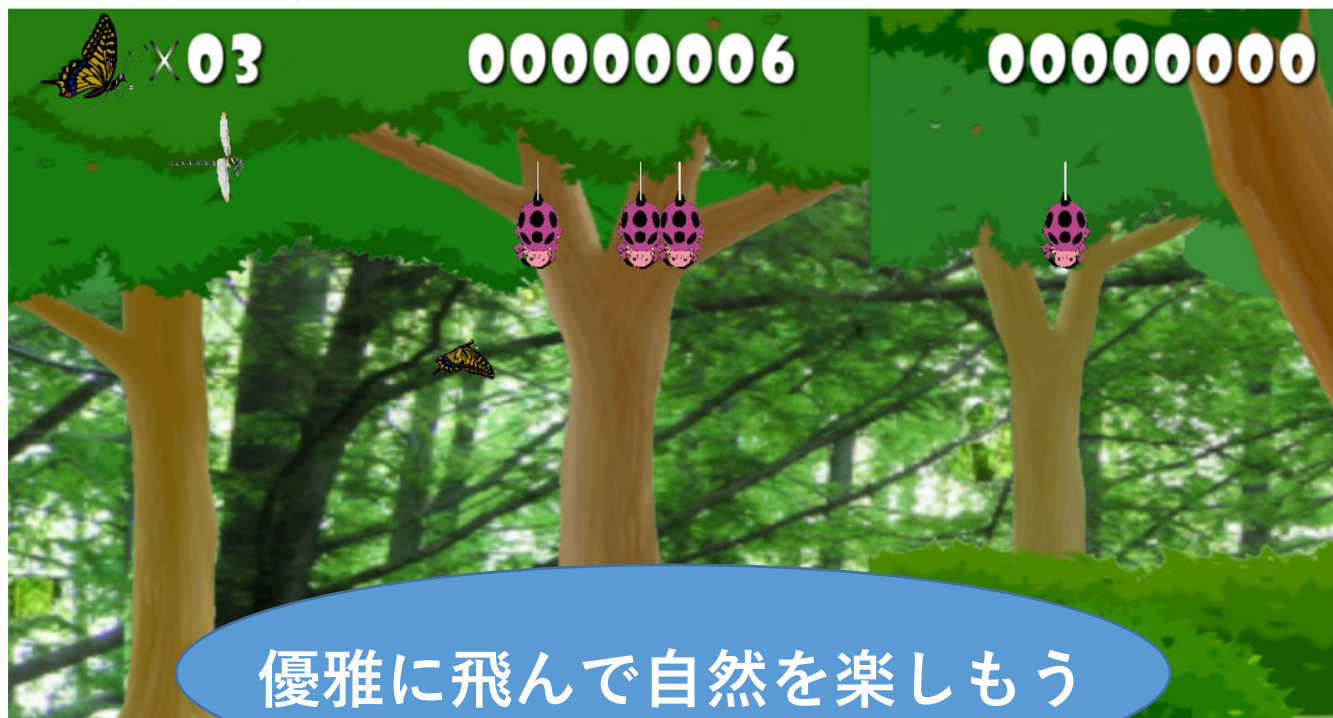
蝶の冒険

ゲーム概要

ジャンル	2Dシューティング
プレイ人数	1人
プレイ環境	PC

制作概要

制作人数	1人
制作環境	Visual Studio 2015 DirectX9 Photoshop 2021
使用言語	C++
制作期間	2か月半



邪魔するやつらを
鱗粉でやっつけろ！

邪魔するやつら



テキストファイルで
外からでも変更できます

```
0
1 1904←
2 1507←
3 1300←
4 1205←
5 803←
6 503←
7 300←
8 300←
9 3←
10 0←
[EOF]
```



授業で習った
オンラインランキングを実装しました

テキストファイルで
外からでも変更できます

```
#-----
# セットしたUIをこのテキストファイルに書き出します←
# UI情報←
#-----
SCRIPT^ ^ # この行は絶対消さないこと！←
# 読み込むUIの数←
#-----
NUM_UI = 2←
#-----
# 表示するUIの配置情報←
#-----
#1個目←
SETUI←
^ POS = 84.0 50.0 0.0←
^ SIZE = 79.0 67.0←
END_SETUI←
#2個目←
SETUI←
^ POS = 150.0 50.0 0.0←
^ SIZE = 20.0 30.0←
END_SETUI←
END_SCRIPT^ ^ # この行は絶対消さないこと！←
[EOF]
```

UI配置ツールを使ってUIを設置できます



詳しくは次のページへ

SETUI

UI配置ツール

制作概要

制作人数

1 人

制作環境

Visual Studio 2015

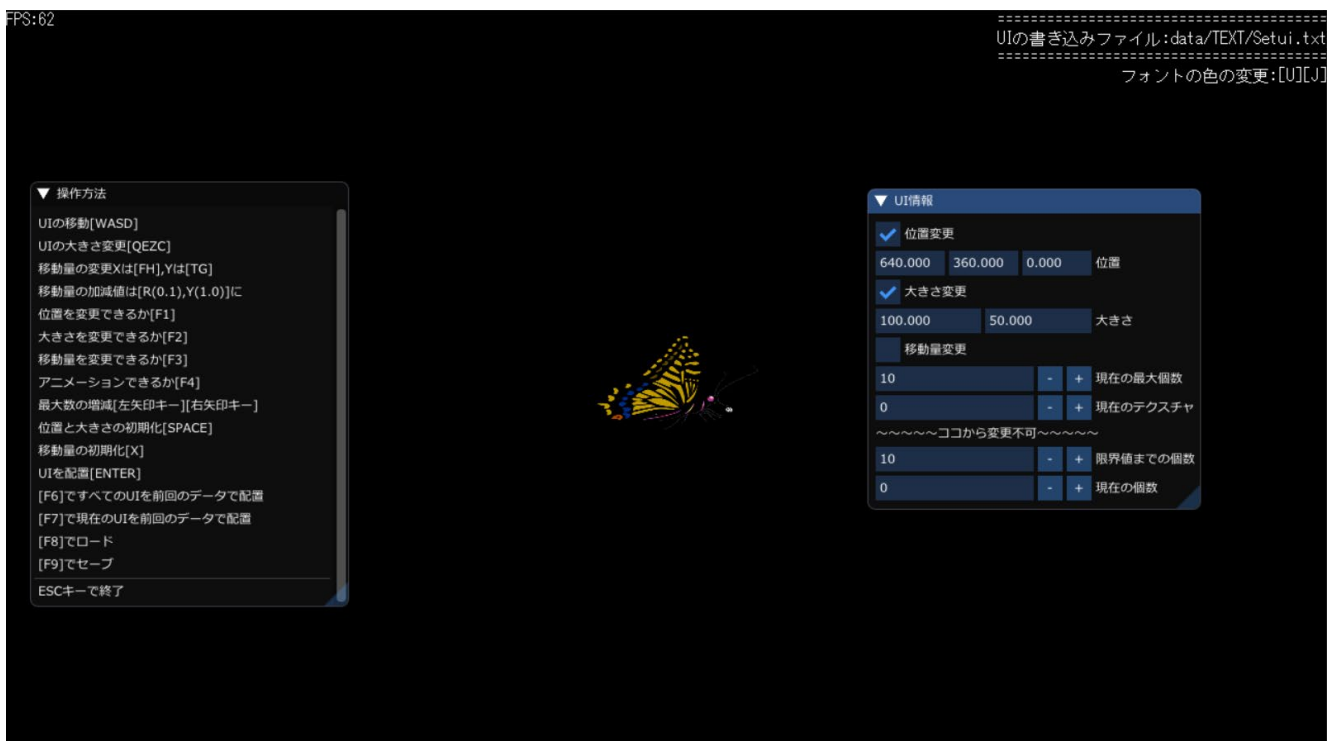
DirectX9

使用言語

C++

制作時間

約 6 0 時間



↑ 実際の画面です

UIの情報を見やすくするために Imguiを実装しました

書き換えたりしても変更ができるようにしました。



▼ 操作方法

UIの移動[WASD]

UIの大きさ変更[QEZC]

移動量の変更Xは[FH],Yは[TG]

移動量の加減値は[R(0.1),Y(1.0)]に

位置を変更できるか[F1]

大きさを変更できるか[F2]

移動量を変更できるか[F3]

アニメーションできるか[F4]

最大数の増減[左矢印キー][右矢印キー]

位置と大きさの初期化[SPACE]

移動量の初期化[X]

UIを配置[ENTER]

[F6]ですべてのUIを前回のデータで配置

[F7]で現在のUIを前回のデータで配置

[F8]でロード

[F9]でセーブ

ESCキーで終了

一回一回
テキストを
見なくても
いいように
操作方法を
入れています

diffusionfair

チーム

ゲーム概要

ジャンル	2Dシューティング
プレイ人数	1人
プレイ環境	PC

制作概要

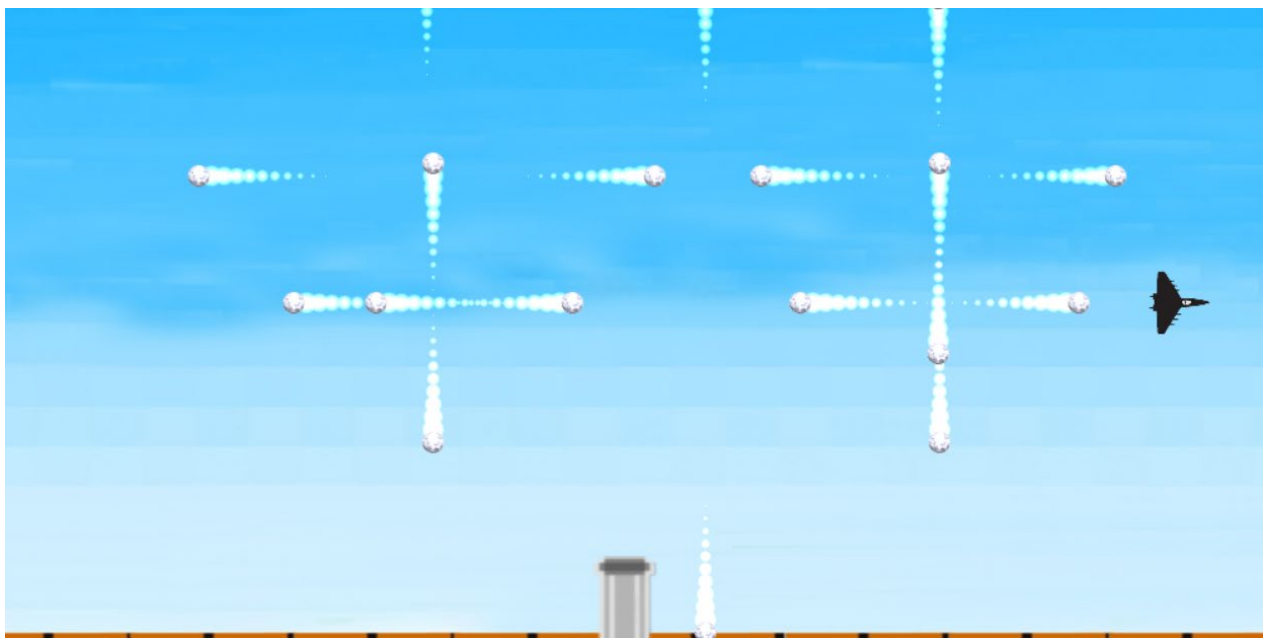
制作人数	4人
制作環境	Visual Studio 2015 DirectX9 Photoshop 2021
使用言語	C++
制作時間	10時間

学校のゲームを作るイベントにて制作したものです。

テーマ：1ボタン



一つのボタンで操作ができます



連鎖をしていくことで点数があがっていきます

プログラムの進行を取りまとめ
システム部分などの
主な処理の実装をしました

3Dアクション

制作概要

制作人数

1人

使用言語

C++

制作環境

Visual Studio 2015
DirectX9

制作期間

約1か月

敵を倒すとステータスが
上がっていくぞ

ステータス
攻撃力 0 1

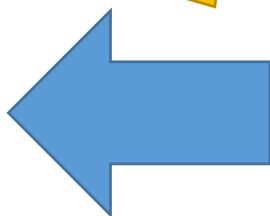


時間切れになっても・・・

ステータス
攻撃力 1 1

ステータスは
そのままやり直せる！

アイテムを3つ取って爆弾を
生成して一掃だ！



←
アイテム

ゴールを目指せ！

SweetsAdventure

チーム

ゲーム概要

ジャンル	3Dアクション
プレイ人数	1人
プレイ環境	PC

制作概要

制作人数	5人
制作環境	Visual Studio 2015 DirectX9 Photoshop 2021
使用言語	C++
制作期間	1か月半

制作担当部分



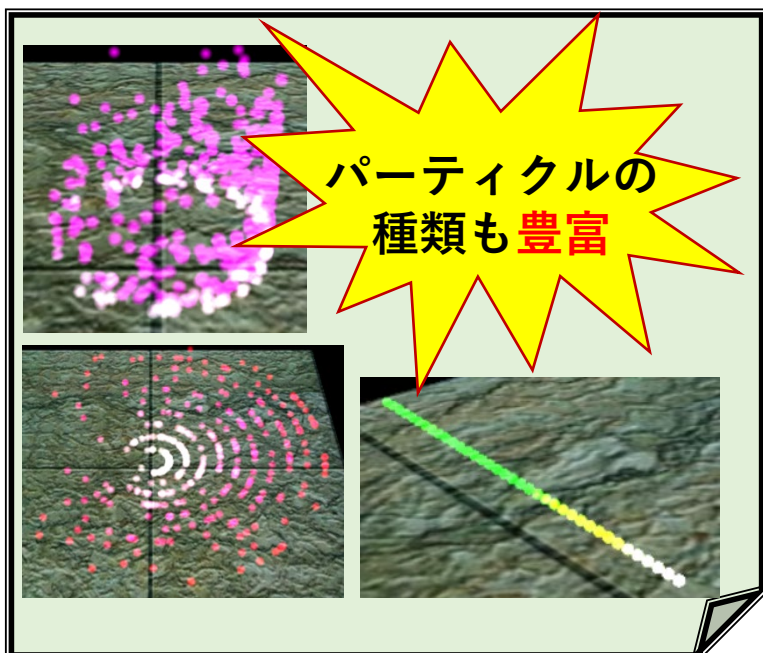
パーティクルを使った表現

パーティクルを制作するツールを作りました！

テキストファイルで
外からでも変更できます

```
# エフェクト
# Author : 佐藤瞭平
#
# セットしたエフェクトをこのテキストファイルに書き出します
# EFFECT情報
#
# SCRIPT ^ ^ # この行は絶対消さないこと！
#
# 読み込むエフェクトの種類
#
# TYPE = 1
#
# 表示するエフェクトの配置情報
#
# SET3DEFFECT
# ^
# POS = 0.00 10.00 0.00
# MOVE = 0.00 0.00 1.00
# SIZE = 2.00 2.00 2.00
```

パーティクルの
種類も豊富



ゲームで使用しているところです

敵を倒したときに
ファンタジー感
出るようにしました

