

お絵描き系プログラマー

安田 蒼太

YASUDA

SOTA

福岡情報ITクリエイター専門学校

ゲームクリエイターコース2年

ゲームプログラマー志望

目次

01. プロフィール

02. 最終作品

03. 制作実績

04. 今後の目標



プロフィール

名前 安田 蒼太

趣味 ゲーム・イラスト制作・筋トレ・アニメ鑑賞
読書・スケート

GitHub <https://github.com/4zu1Q/MyGame>

スキル

◆ C・C++	2年	◆ PremierePro	2年
◆ Unity・C#	1年	◆ Word/Excel	4年
◆ GitHub	2年	◆ PowerPoint	2年
◆ Photoshop	2年	◆ ClipStudio	4年
◆ Illustrator	1年		



最終作品

作品名 The Legend Of YASUDA

ジャンル 3Dアクションゲーム

開発環境 DxLib・C++・Unity

対応機種 PC

制作期間 5ヶ月

制作時期 2024年10月～2025年2月

GitHub <https://github.com/4zu1Q/TheLegendOfYasudaTheMemoryOfFaces>

動画URL



ゲームについて

ジャンル

3Dアクションゲーム

最終目標は城内にいるボスを倒し、
ラスボスを倒すこと

ボスを倒すため、様々な「カオ」
を用いて戦う。「カオ」はボスを
倒すことで入手できる。

「カオ」によってステータスが変わる！！

ノーマルモード



スピードモード



ラストモード



パワーモード



ショットモード



タイトル

タイトル画面でゲームが始まるワクワク感をタイトル画面で感じられるよう右にいるプレイヤーがボタンを押したらアクションを行うよう工夫しました。また、3Dゲームだとわかるよう全体的に3D空間で画面構成を作りました。

他にも、どれを選択しているかをわかりやすくするためにカーソルを左右に揺らしたり、選択している部分をフェードさせる、カーソル移動にイージングを入れることで気持ちの良くカーソルが動くよう工夫しました。



プレイヤーの挙動①

タイトル画面でゲームが始まるワクワク感をタイトル画面で感じられるよう右にいるプレイヤーがボタンを押したらアクションを行うよう工夫しました。また、3Dゲームだとわかるよう全体的に3D空間で画面構成を作りました。

他にも、どれを選択しているかをわかりやすくするためにカーソルを左右に揺らしたり、選択している部分をフェードさせる、カーソル移動にイージングを入れることで気持ちの良くカーソルが動くよう工夫しました。

プレイヤーの挙動②

タイトル画面でゲームが始まるワクワク感をタイトル画面で感じられるよう右にいるプレイヤーがボタンを押したらアクションを行うよう工夫しました。また、3Dゲームだとわかるよう全体的に3D空間で画面構成を作りました。

他にも、どれを選択しているかをわかりやすくするためにカーソルを左右に揺らしたり、選択している部分をフェードさせる、カーソル移動にイージングを入れることで気持ちの良くカーソルが動くよう工夫しました。

地形との当たり判定

プレイヤーと地形の当たり判定はポリゴンでとっています。

当たり判定はフィールドのポリゴンの法線の向きによって壁と床に分類して処理を行っています。



UI①

UIの見やすさを意識し作成しました。
元の操作説明のUIはどこのボタンがどの役割をもっているのかとても見づらい配置になっていました。それを、商品化されているゲームの操作説明などを参考にし、今の一瞬で見てもどこのボタンがどの役割を持っているかがわかるようになりました。

ちなみに、コントローラーを上から見たUIはPhotoshopで自分が一から作成しました。

上から見た
コントローラー

前のUI



今のUI



UI②

ジャンプやダッシュボタンを押すと、ゲーム画面内でそのボタンが押されていることが視認できるように作成しました。

また、ゲーム内のアイテムを使用している間はアイテムを選べるUIの色を変えることで今アイテムを使用しているとわかりやすくしています。

ジャンプボタンを押す前



ジャンプボタンを押した後



制作実績 個人製作①

作品名	小人の旅路 (個人制作)
ジャンル	3Dアクション
GitHub	https://github.com/4zu1Q/TheDwarf-sJourney
開発環境	DxLib・C++
制作期間	2ヶ月
制作時期	2023年11月～2024年1月
学習内容	プレイヤーの挙動、敵の挙動



制作実績 個人製作②

作品名 連打でスイカ！

ジャンル ミニゲーム

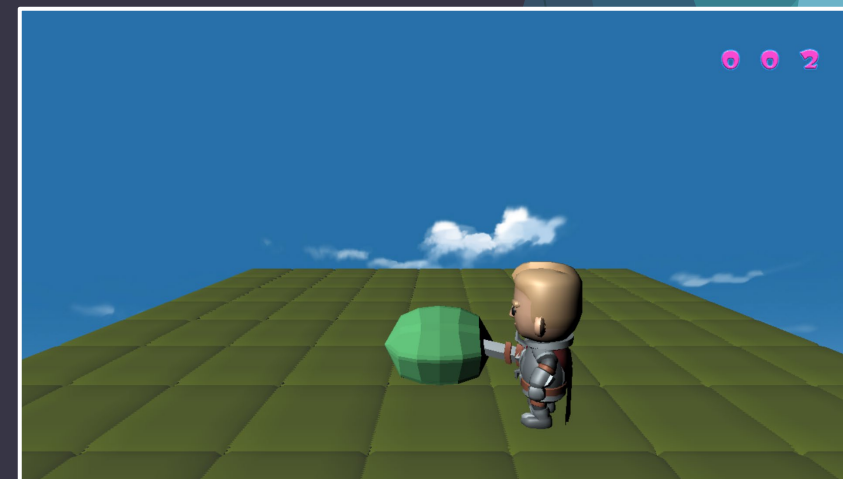
GitHub <https://github.com/4zu1Q/Streak-WatermelonSlap>

開発環境 DxLib・C++

制作期間 1ヶ月

制作時期 2024年5月～2024年6月

学習内容 3Dモデルの描画、アニメーション



制作実績 個人製作③

作品名	ActionToAvoid
ジャンル	2Dアクション
GitHub	https://github.com/4zu1Q/ActionToAvoid
開発環境	DxLib・C++
制作期間	3ヶ月
制作時期	2023年11月～2024年1月
学習内容	プレイヤーの挙動、マップチップ、当たり判定



制作実績 個人製作④

作品名	ジャンプキャット
ジャンル	2Dジャンプアクション
GitHub	https://github.com/4zu1Q/JumpCat
開発環境	Unity・C#
制作期間	1ヶ月
制作時期	2023年8月～2023年9月
学習内容	ランダムドロップ、プレイヤー挙動



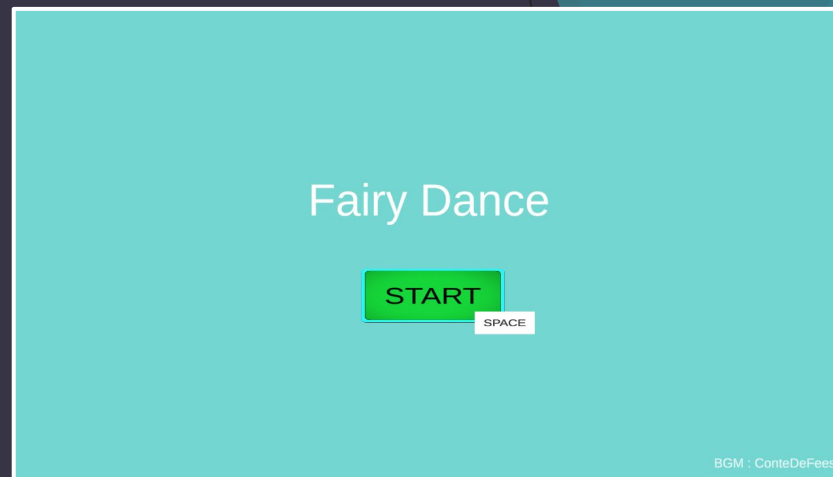
制作実績 チーム製作①

作品名	SwordTrial
ジャンル	3Dアクション
GitHub	https://github.com/4zu1Q/SwordTrials
開発環境	Unity・C#
制作期間	3ヶ月
制作時期	2023年11月～2024年1月
担当箇所	プレイヤーの挙動、進捗管理、仕様制作
学習内容	進捗管理、仕様制作



制作実績 チーム製作②

作品名	FearyDance
ジャンル	3Dアクションパズル
GitHub	https://github.com/4zu1Q/FairyDance
開発環境	Unity・C#
制作期間	3ヶ月
制作時期	2023年11月～2024年1月
担当箇所	ギミック実装、ステージ制作
学習内容	共同制作、ギミック処理



今後の目標

よりプレイヤーの挙動や攻撃判定の気持ちよさを追求していき