

# ポートフォリオ

---

M0117140

朱 文イク

## 2 プロフィール

---



- 名前 朱 文イク
- 志望役職 ゲームプログラマー
- スキル C#、C++、Python、Java、Basic、HTMLなどのプログラミング経験と、Unity、UE4での開発
- 趣味 アニメ、ゲーム、特撮、プラモ、フィギュア、おもちゃ、カードゲーム

### 3 目次

---

#### • プログラム系

- 横スクロール-----5
- ウルトラマン-----7
- 2Dポケモン-----9
- スパロボノベル-----11
- 3Dポケモン-----13

#### • モデリング

- ゲーム機3Dモデル-----15

#### • アニメーション

- 仮面ライダーBLACK変身-----17
- マイティキック-----19



## 4 目次

---

### • ゲーム作品

- すろーとうシネマ-----21
- レスチューATTACK-----23
- Little Red Riding Home -----25
- Hyper Blockid（制作中）-----27

### • 映像

- レスチューATTACK紹介PV-----28

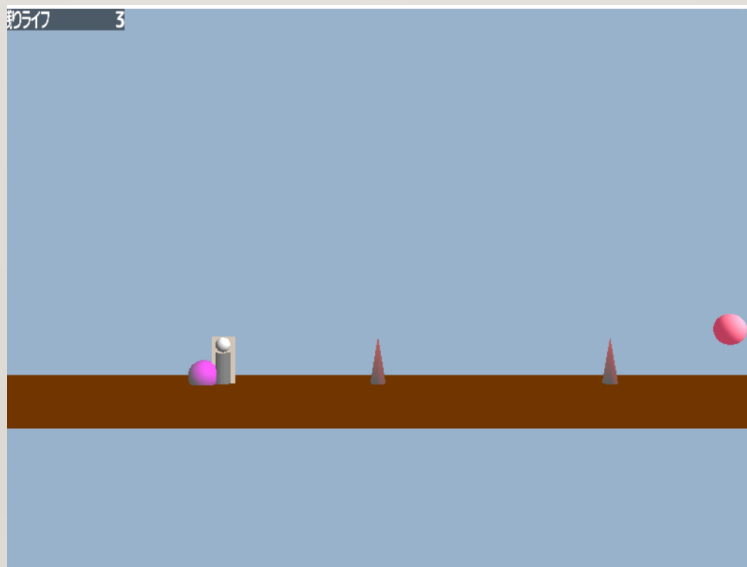
### • その他

- ゲーム企画-----30
- ドット絵-----32
- コラ画像-----34



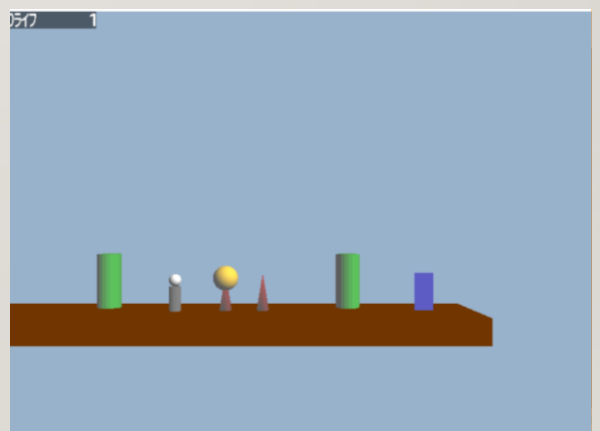
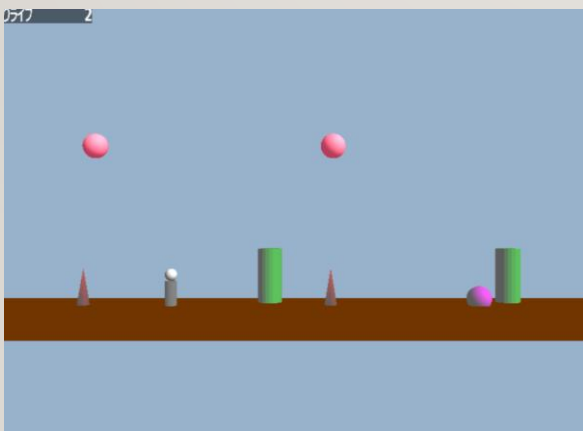
## 5 横スクロール

- 開発環境： C#,FK\_CLI
- 開発人数： 1人
- 概要：ゲームエンジンを使わず作った、色んな方向から来る敵を移動とジャンプだけで避けるシンプルな横スクロール



## 6 横スクロール

- 感想：一年生の時Unityまだ触ってなかったのと、プログラミング経験も少ないので、仕組みを理解するのが苦労した。オブジェクトの配置もすべてプログラムで行うのは仕方ないが、この時期のプログラムはまだ関数、クラスに分けること一切考慮してなかった、本当にソースコードが汚かったな。

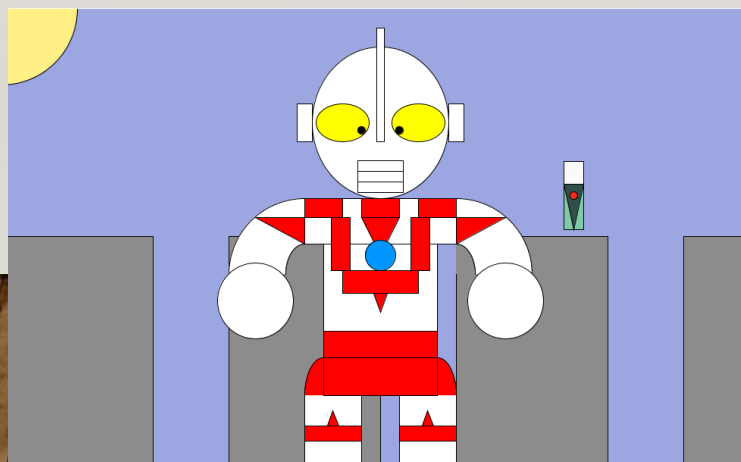
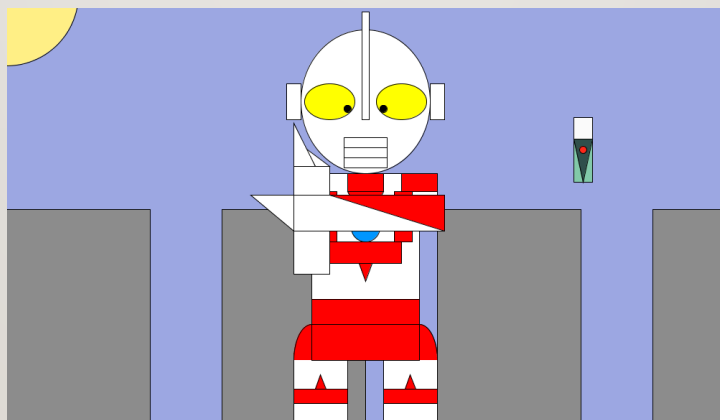




## 7 ウルトラマン

---

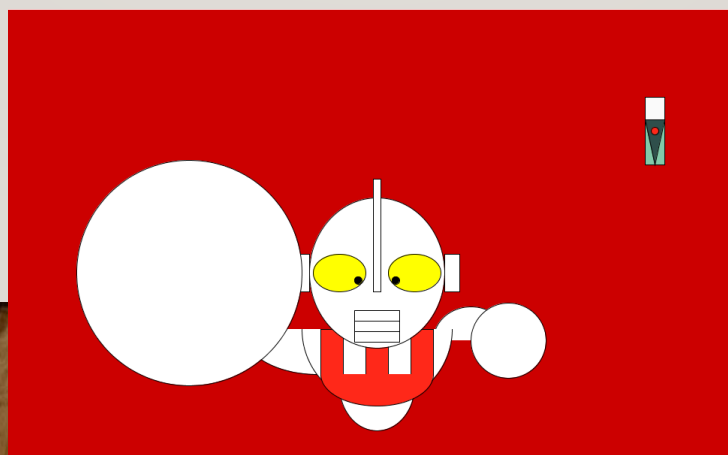
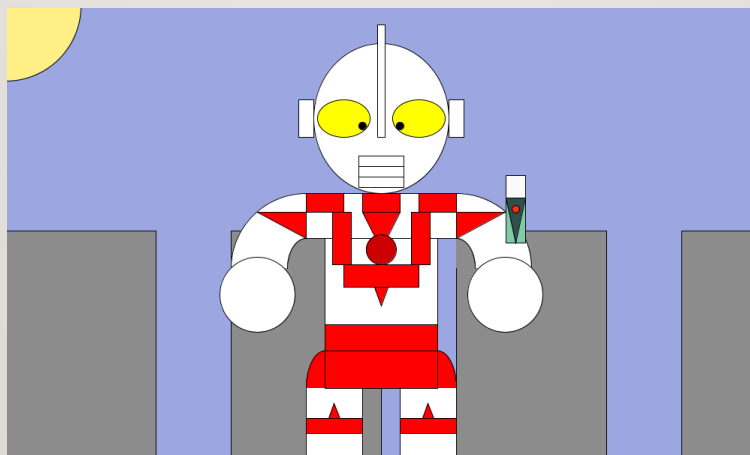
- 開発環境： Processing
- 開発人数： 1人
- 概要：主に**ellipse**と**rect**を使って、初代ウルトラマンの造形、スペシウム光線のポーズ、変身アニメーションを再現した



## 8 ウルトラマン

---

- 感想：一年生の時作ったものなので、プログラミングを意識してなくて、絵を描いて繋いだ感がある。今思えばもっとインタラクティブなものを作った方がいいな。





## 9 2Dポケモン

- 開発環境： Processing
- 開発人数： 1人
- 概要： Processingのライブラリーを使って、ポケモンのBGMとSEを鳴らして、実際にポケモン対戦っぽいアプリを作った



## 10 2Dポケモン

- 感想：何でProcessingでポケモン作ろうと思ったのが謎だったが、プログラムの量は半端なかった。この時期からクラスと関数に分けることを意識し始めた。体力とテキストの変化しかなかったのはちょっと物足りない感じだった。個人制作なので、プログラム以外のところにも工夫してみた方がいいかも。



## II スパロボノベル

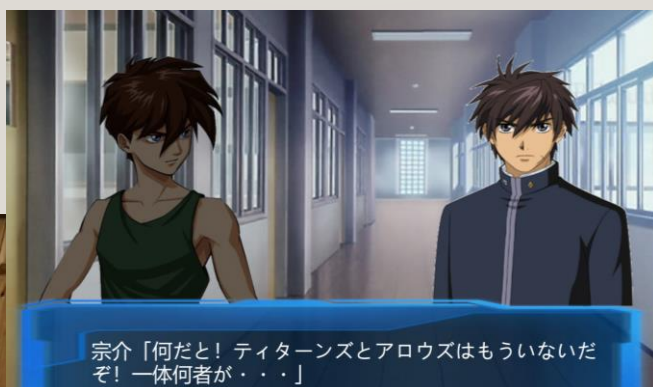
---

- 開発環境： Unity
- 開発人数： 1人
- 概要：Unityでノベルゲームの機能を作って、spriteのアニメーション、UI機能を使って、スパロボのシナリオパートを再現した。



## 12 スパロボノベル

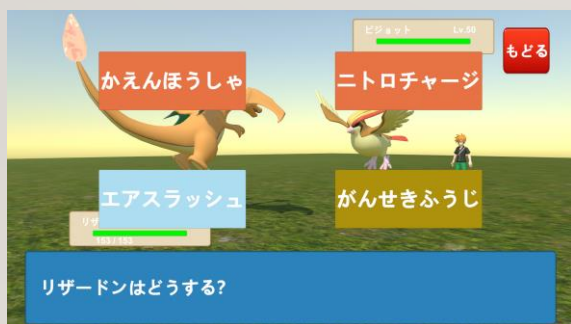
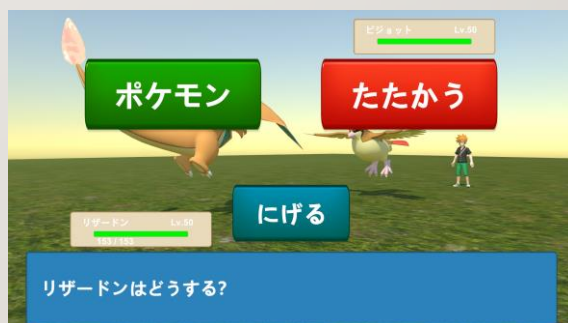
- 感想：テキストの変化だけでなく、背景切り替え、アニメーション、フェード、揺れなどのシナリオパートあるある演出も作った。シナリオは完全オリジナルで考えて、当時は多分シナリオ書きたいだけだっただろう。今後機械があったらゲームパートも作りたいと思う。





# 13 3Dポケモン

- 開発環境： Unity
- 開発人数： 1人
- 概要： 前回のポケモンを踏まえて、より本家に近い（多分）処理で、Unityで作ってみた。



## 14 3Dポケモン

- 感想：モデル以外全部自分で作って見たら、作業量半端なかった。ターンの処理、異常状態、ダメージ計算、タイプ相性、交代はできたが、技ごとに個別の処理が必要なので本当に一人でやるもんじゃなかったわ。時間あれば、**RPG**パートと相手の**AI**も作りたかった。あと折角**bgm**のイントロ付きループ再生機能はプログラムで実装したが（当時**adx2**知らなかった）、**Unity**の不具合で音出なくなった、悲しい。

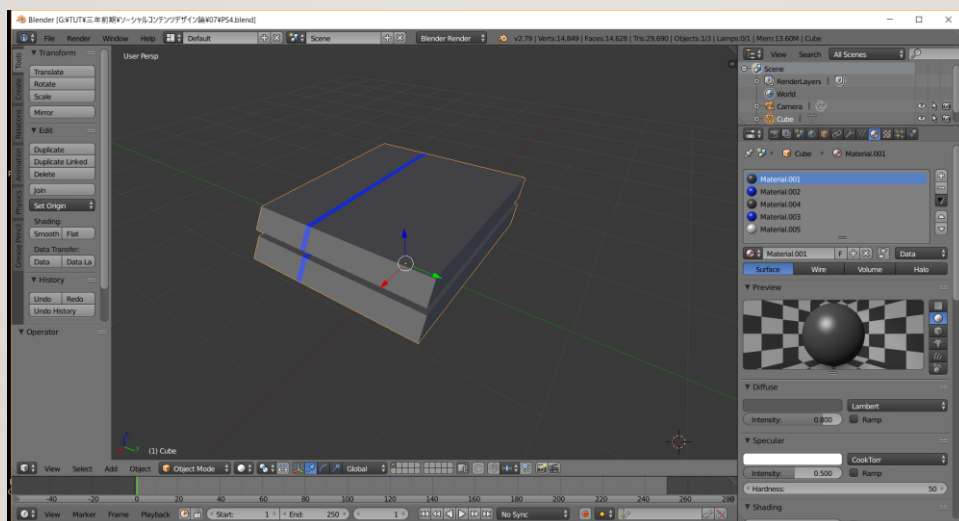




# 15 ゲーム機3Dモデル

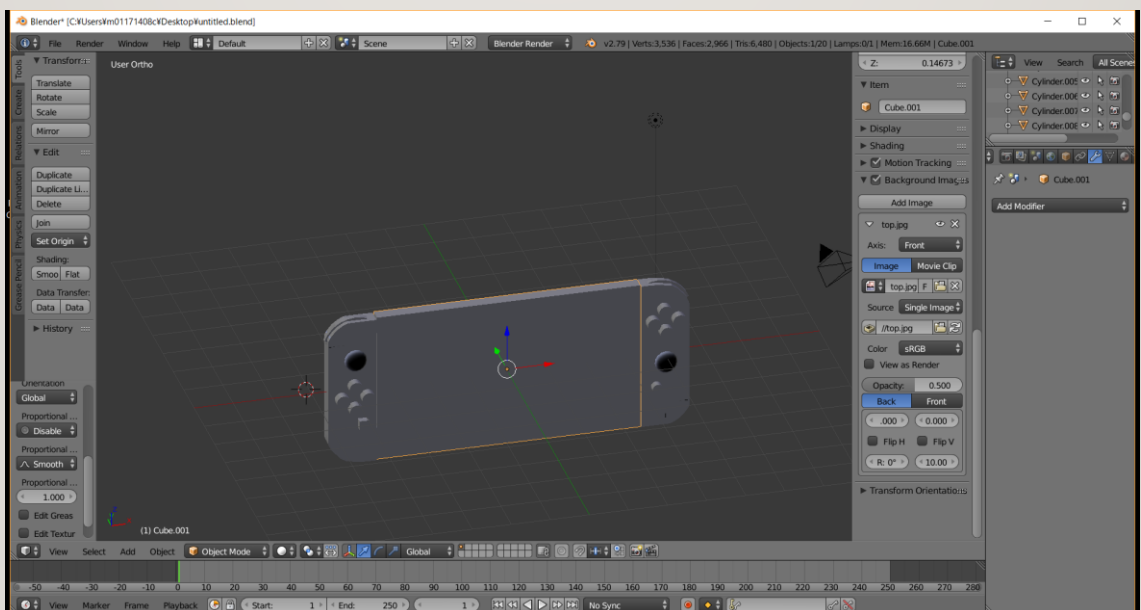
---

- 開発環境： **Blender**
- 開発人数： **1人**
- 概要：モデリングの練習用に作った**3D**モデル。**Switch**と**PS4**のモデル。



# 16 ゲーム機3Dモデル

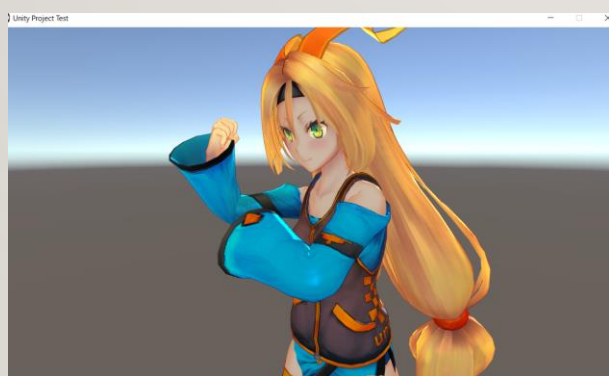
- 感想：モデリングあんまり得意ではないが、小物や環境モデルある程度作れたらプログラム系の個人制作にも使えるので、機会あったらモデリングの練習も個人単位でやっていきたいと思う。



# 17 仮面ライダー BLACK変身

---

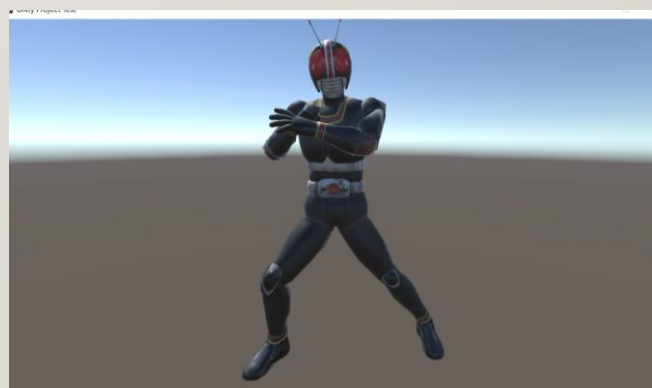
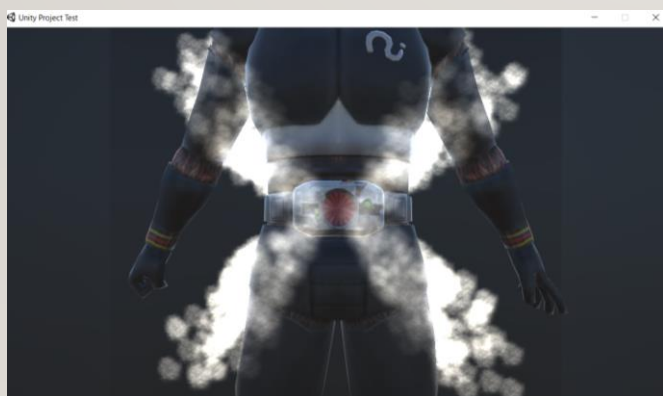
- 開発環境： Unity
- 開発人数： 1人
- 概要：Unity有料アセットVery Animationでキャラクターの動きを作って、プログラムを書いてカメラを制御して、簡単なアニメーションを作った。



## 18 仮面ライダー BLACK変身

---

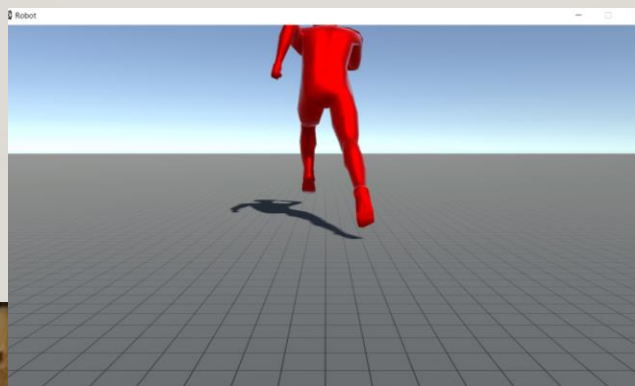
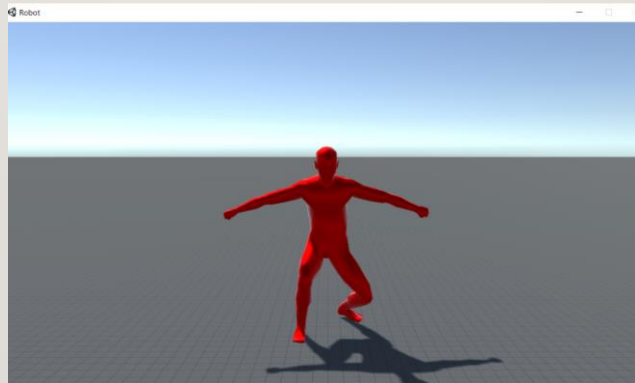
- 感想：今見たら動きが雑だなんて思った。チーム制作であった問題として、アニメーションの制作とUnity上の制御（アニメーター）に弱い（モデリングほどではない）メンバーが何人いて、グラフィッカー役職をある程度サポートできるように、自分も課金してアニメーションの独学を始めた。この時期からプログラマーの軌道からずれたな。



## 19 マイティキック

---

- 開発環境： Unity
- 開発人数： 1人
- 概要：前回と同じ方法で、仮面ライダークウガの必殺技マイティキックを再現してみた。

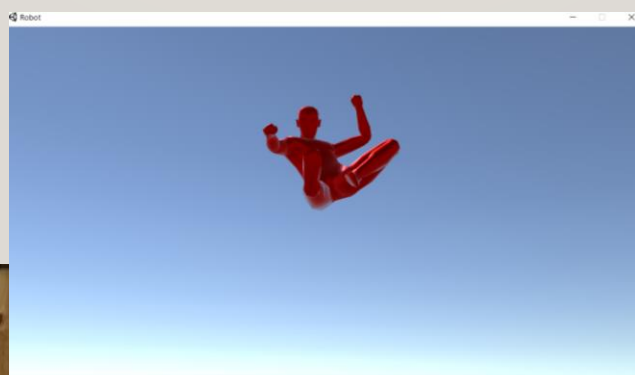
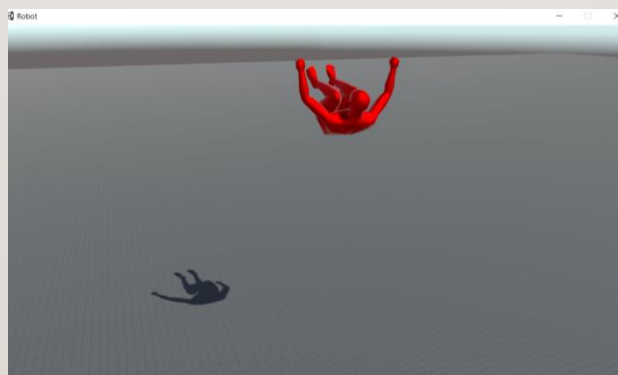




## 20 マイティキック

---

- 感想：割と短時間で作ったもので、前回と比べてIK、**Cinemachine**を使うことで効率が上がった。本来カメラの制御はタイムライン使おうと思ったが、結局プログラミングでやっちゃった。趣味として今後もアニメーションを作っていきたいと思う。





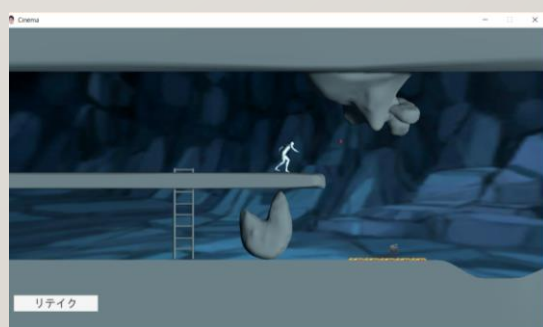
## 21 すろーとうシネマ

- 開発環境： Unity
- 開発人数： 実質5人
- 概要：Unityで初のチーム制作。映画の撮影をテーマにしたゲーム。撮影のアイテムをロケ地に配置して、アイテムの配置によって結果が変わる。



## 22 すろーとうシネマ

- 感想：初のチームのゲーム制作で俺は何とリーダーを含めて二人を除名した。でも仕事しない二人を除名してから進捗が円滑に進むようになった。この企画正直プランナーの能力の問題もあって、テーマは面白いがゲームになってなかったな、俺が仕様を提案して無理矢理遊べるようにした感がある。チーム開発をもっと効率よくするには、自分も管理に工夫すべきだと思った。



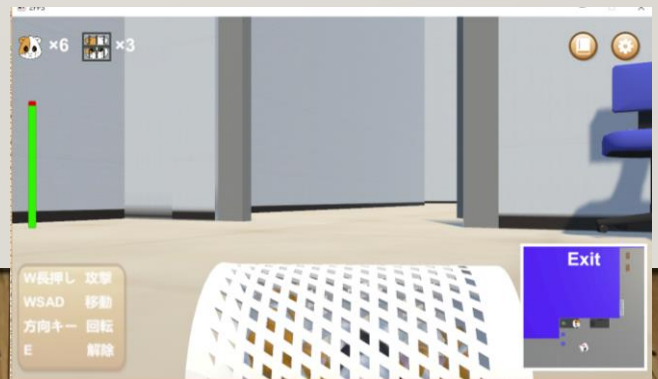
## 23 レスチューアー**ATTACK**

- 開発環境： Unity
- 開発人数： 実質2人
- 概要：仲間のモルモットを助け出し研究所から脱出するゲーム、研究員の倒し方、演出面がハチャメチャで、プレイヤーにぶっちゃけあり得ないを感じさせるバカゲーである。



# レスチュー-ATTACK

- 感想：チームは最悪だった。プログラマーが失踪して、情報デザイナーは仕事しない、工程管理は工程を理解してないとか、酷かったな。結局ゲーム自体は俺と多田二人で完成させた。厳しい状況だったが、このゲームに関して、アイデアを考えること、レベルデザイン、システム開発は面白かった、最終発表の評価も良かった。もし授業じゃなければもっと楽しく開発ができたと思う。あとUnityの不具合で音が出なくなったのが悲しい

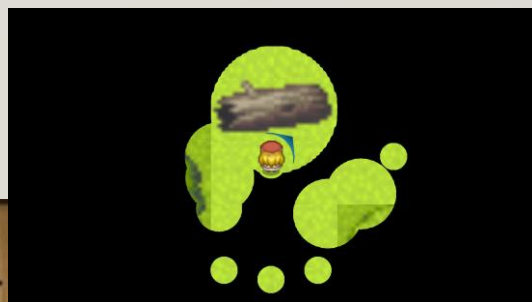
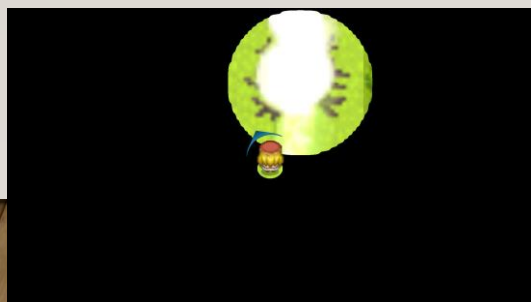
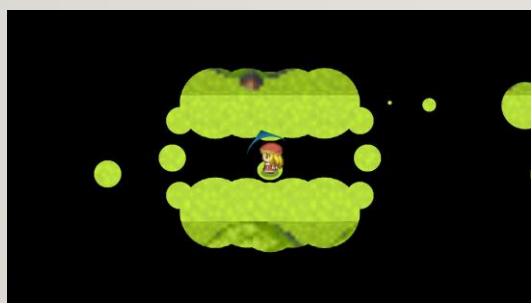




# LITTLE RED RIDING HOME

---

- 開発環境： Unity
- 開発人数： 6人
- 概要： 赤ずきんを操作して、光を飛ばして道を照らす、家に帰るゲーム。途中アイデアを活用して道の障害を突破するや、赤ずきんを追いかけてくる狼のギミックが存在する。



## 26 LITTLE RED RIDING HOME

---

- 感想：初めてのグローバルゲームジャム。プログラマーが多すぎる。狼の処理、アニメーション、発表スライドを担当した。今回の反省点は、ひたすら時間を使って開発した結果、正直効率が良くなかった。今年の学生チーム**30時間**対抗ゲームジャムや、来年の**GGJ**は、作業と休憩のバランスを取れるように、時間を有効に使うべきだと思う。





# HYPER BLOCKID (制作中)

---

- 開発環境： Unity
- 開発人数： 実質5人
- 概要：四月時点のもの。ブロック化、組み立て、ブロック投てきを駆使し、相手をステージから落とす対戦ゲーム。
- 感想：tgs向けに制作中。チームの管理に大問題が起きている。制作の方向性が2回以上変わって、今のところプロトタイプも二個以上作ったな。



## 28 レスチューアーATTACK 紹介PV

---

- 開発環境： Premiere
- 開発人数： 2人
- 概要：レスチューアーATTACKの紹介用PV。  
学内発表用に作った、Webサイトにも載せている。



## 29 レスチューアーATTACK 紹介PV

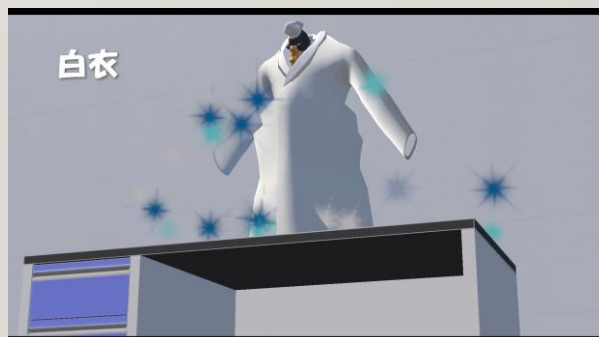
---

- 感想： **PV**なので演出面のインパクトや、出来るだけの情報を伝えるのを意識した。色んなゲームの**PV**を見て、このゲームに一番合うのはキャラクターの個性を重視するスタイルだと考えて、モルモットの数を活かす戦術という面白さをアピールした。**PV**制作などの宣伝の作業をやって気づいたのは、ゲームの中身が充実であって、こだわりがあったからこそ、面白い見せ方ができたと思う。

あらゆるものが・・・



白衣



## 30 ゲーム企画

- 開発環境： PowerPoint
- 開発人数： 1人
- 概要：ゲームのペラ企画。





# 31 ゲーム企画

- 感想：ゲームデザインの授業は途中で辞めたが、プログラマーの方向を決めたきっかけでもあって、受けてよかったと思う。今はプログラマー志望になっても、制作において、プランナーへのサポートができて、アイデアを考えることを常に意識している。

## スペースノイド



味方ユニットを敵ユニットの隣まで移動させ、撃墜か捕獲

**機体捕獲**  
**対戦**  
**改造強化**

**コントローラー操作:**

- △ボタン: 特殊攻撃2
- ボタン: 特殊攻撃1
- 方向キー: カウンター移動
- OPTIONSボタン: オプション呼び出し
- タOUCHPADボタン: チャット
- △ボタン: 特殊攻撃3
- ボタン: マップ確認
- ×ボタン: 確認
- キャンセル
- ボタン: マーカーON/OFF
- 右スティック: マップ拡大/縮小
- 左スティック: 移動
- L3ボタン: ブースト
- R3ボタン: マーカーON/OFF

**機体・武器改造:**

機体	武器
資金	53,800
費用	10,000
残金	43,800
HP	6600
MP	240
装甲値	2100
運動性	190
標準値	210

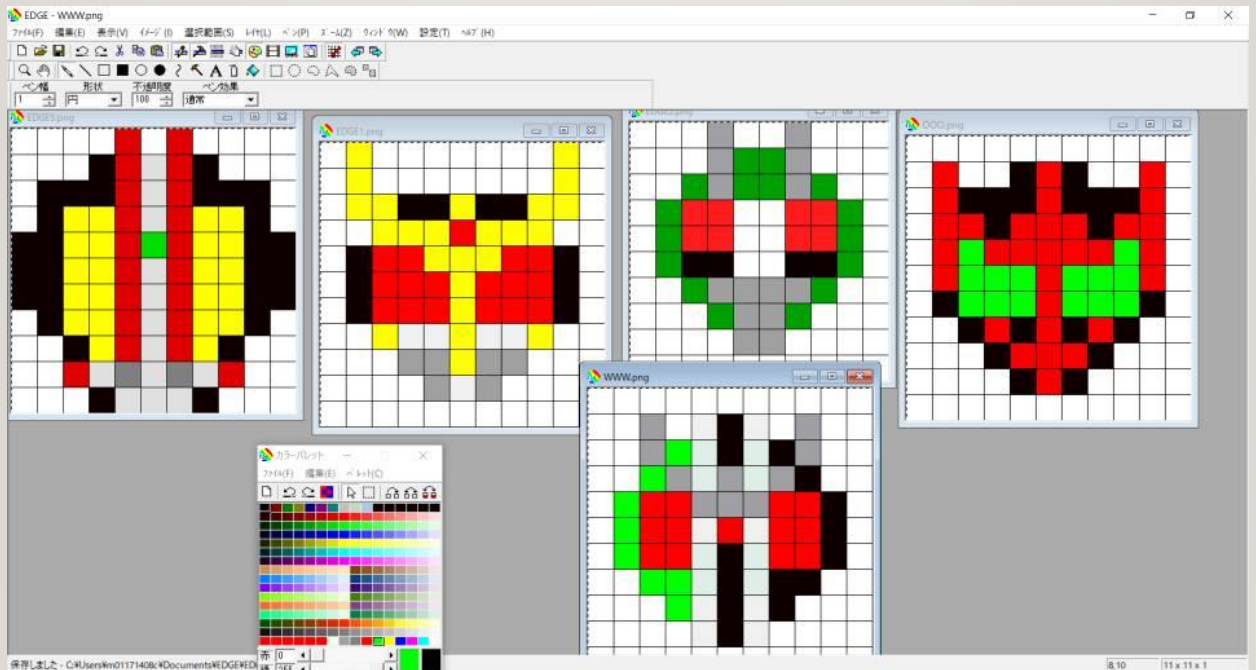
**キャラクターステータス:**

能力	Next-LV
PP	70
EXP	2597
SP	58/58
撃墜数	0

敵: 145 敵: 180 敵: 144  
敵: 134 敵: 102 敵: 182  
敵: 145 敵: 180 敵: 144  
敵: 134 敵: 102 敵: 182

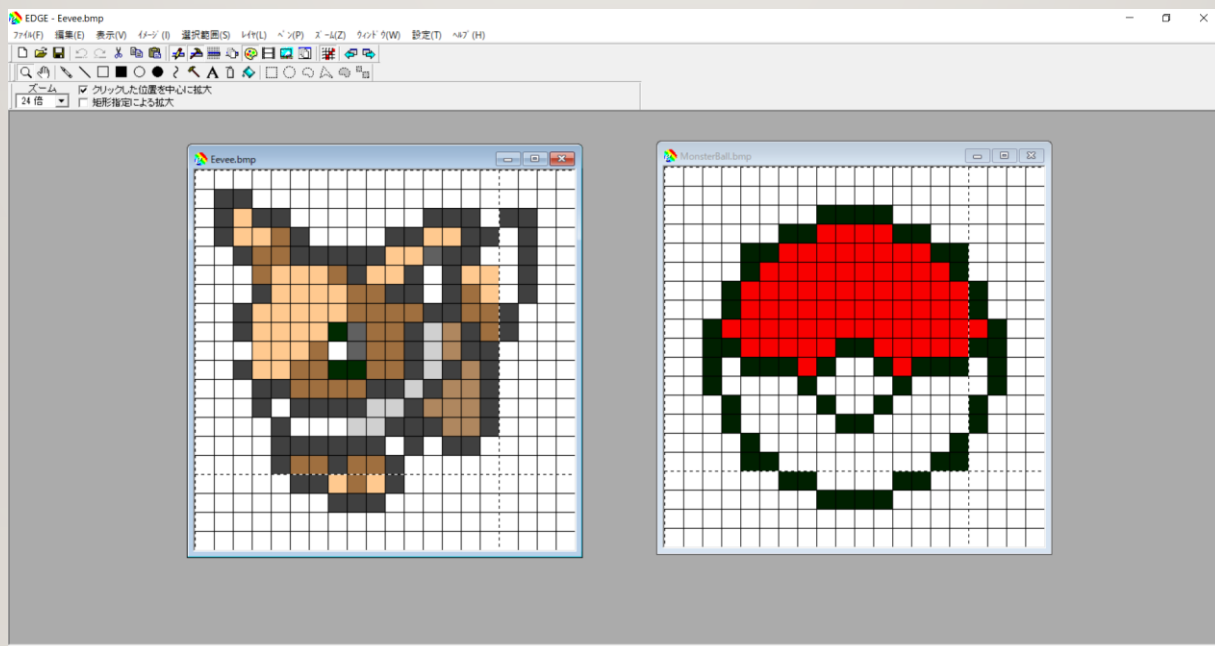
## 32 ドット絵

- 開発環境： **EDGE**
- 開発人数： **1人**
- 概要：趣味で描いたドット絵。一部は **10×10**に収まる謎のルールがあった。





- 感想：ドットは素晴らしい！既存のキャラクターをドット化するのは結構工夫する必要がある、特に丸いものが低いドット数で収まらない。そろそろオリジナルのドットキャラクターに挑戦したいと思う。



## 34 コラ画像



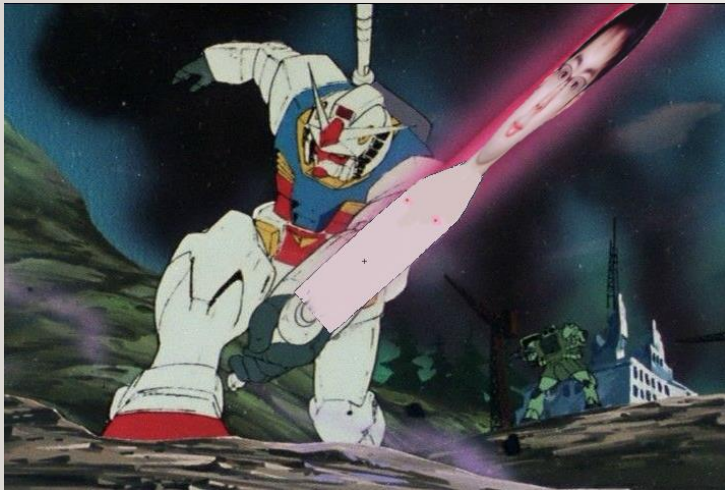
- 開発環境： Pixlr Editor ,PhotoShop
- 開発人数： 1人
- 概要：趣味で作ったコラ画像。とある方の顔写真を使って遊んてた。



## 35 コラ画像



- 感想：完全に悪趣味だ！一応画像編集の練習にはなったが、まさか顔写真一枚でここまでやったとはな！







終わり