

PORT FOLIO

Tokyo Electronics College

IWAKAMI
YASUHISA

ABOUT

PROFILE

○氏名 岩上恭久

○所属 東京電子専門学校
ウェブ・メディア科



東京電子専門学校ウェブ・メディア科の岩上恭久です。私は幼い頃からゲームをするのが好きで、成長していくに連れてゲームがどのような過程で作られていくのかに興味を持ちました。なので、ゲームを作る技術を身につけたいと思い、日々プログラムの勉強をしています。資格では色彩検定を取得し、今後は基本情報技術者とITパスポートを取得する予定です。ゲーム制作について学び始めてまだ半年ですが、自分が納得できるゲームが作れるように今後も努力していきます。

取得資格

- ・色彩検定 UC 級
- ・第二種電気工事士

目標取得資格

- ・IT パスポート
- ・基本情報技術者

CONTENTS

p03~05

01 ゲーム制作

p06~09

02 進級制作

p10~12

03 Webデザイン

No,1 ゲームLP

No,2 イヤホンLP

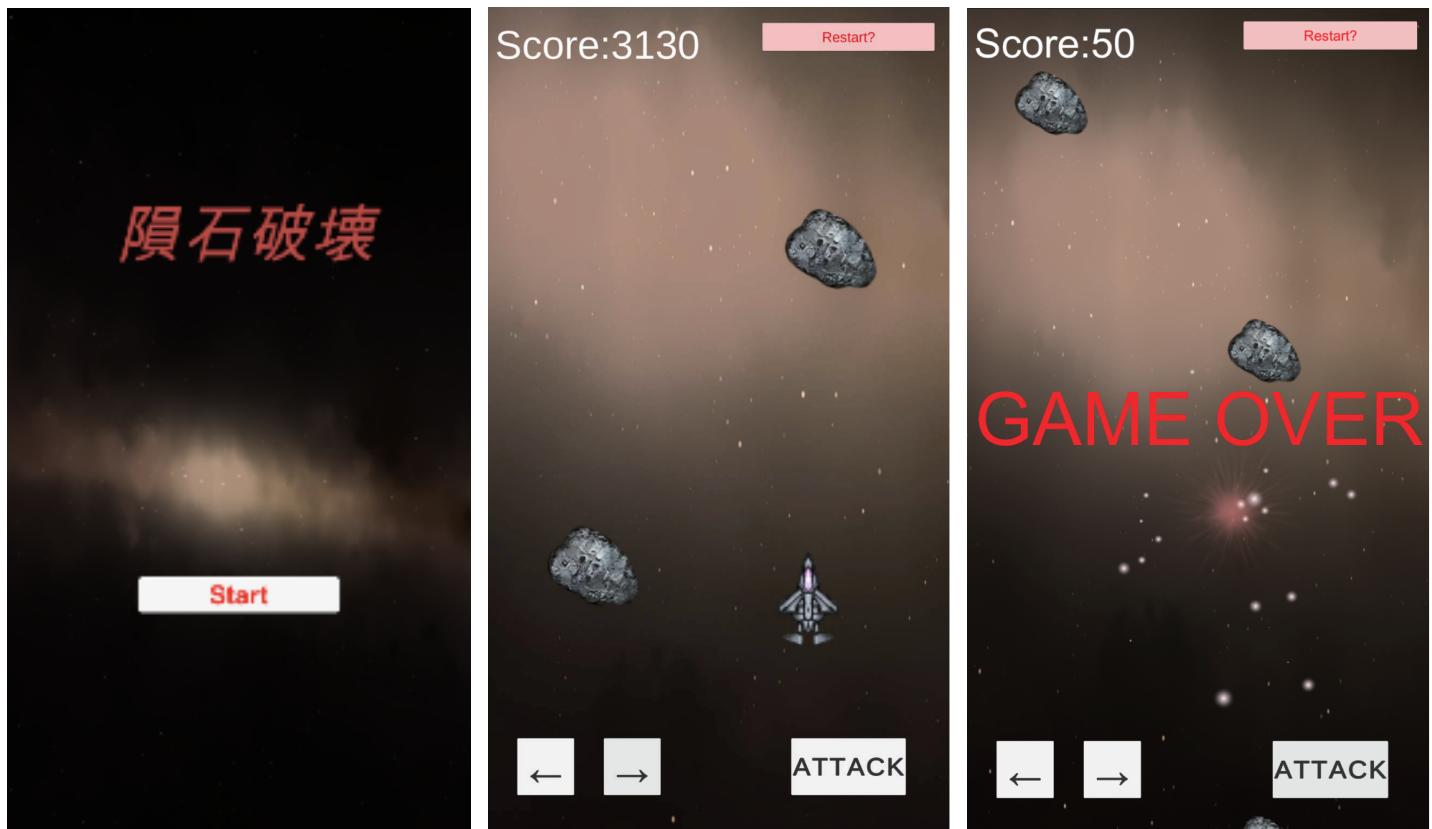
No,3 セミナーハウス HP

01 ゲーム制作

制作期間 約3日

unity の夏休み課題として制作したゲームです。

簡単なシューティングゲームを制作しました。



この作品について

unity の授業で出された課題で初めて 1 から制作したゲームです。

このゲームは戦闘機を動かし、ミサイルを撃って隕石を破壊する簡単なシューティングゲームです。隕石を破壊すればするほど上のスコアの数が増えていき、ハイスコアを目指します。隕石に当たってしまうと戦闘機が破壊され、ゲームオーバーになります。複数人の友人に遊んでもらい、平均は約 1000 点でハイスコアは 3130 点でした。

このゲームを制作する中で苦労したことは隕石をランダムに出現させるプログラムを実装したことです。様々なサイトを参考にして制作しましたが、ビジュアルやシステムなどの改善点がいくつかあるので今後のゲーム制作で活かしていこうと思っています。

ゲーム詳細

上から落ちてくる隕石に当たらないようにミサイルで撃ち落とすことで、スコアを稼ぐことが出来ます。左下にある左右キーで真ん中下にある機体を動かします。ATTACKキーで機体からミサイルを撃ちます。上手く隕石を避けながらミサイルで破壊し、ハイスコアを目指します。



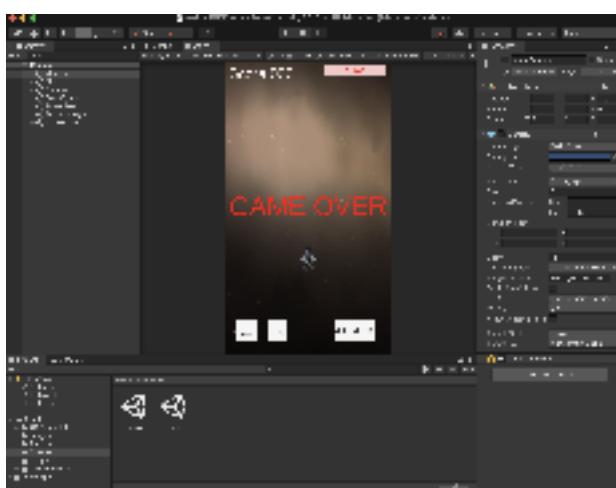
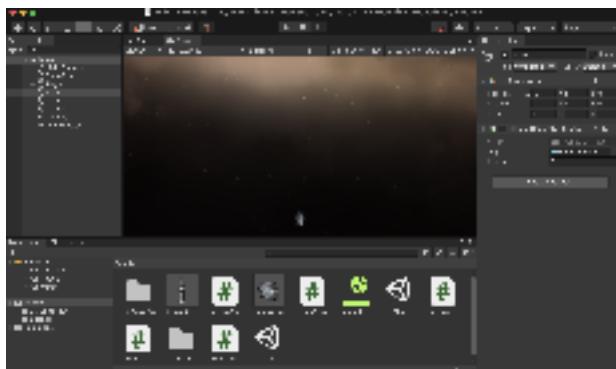
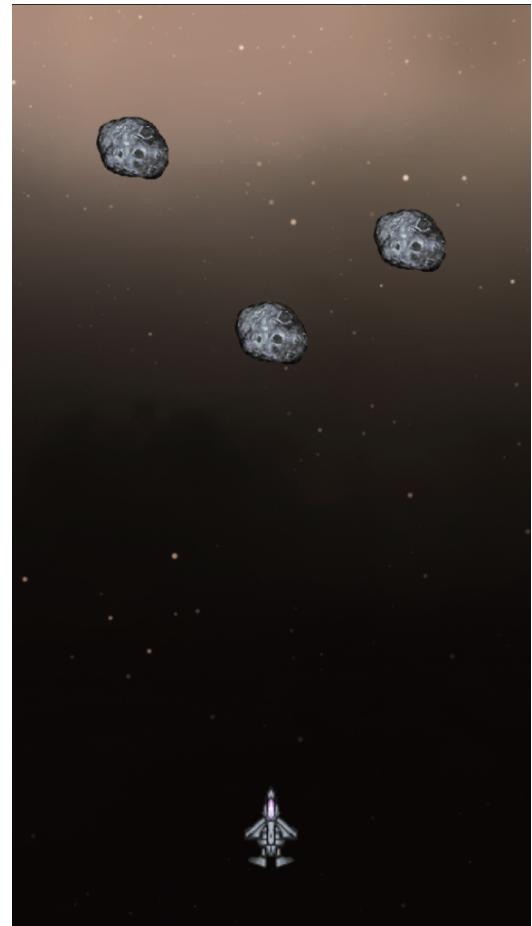
コンセプト

夏休みの間に制作するものだったので複雑過ぎず、簡単にプレイすることが出来るゲームを制作しようと考えました。シューディングでよくあるアイテムや射撃パターンの変化などの要素をあまり入れず、単純に落ちてくるものを撃つという事だけに集中したものを作りたいと思いました。

開発過程

開発当初は隕石を決まった位置から決まったタイミングで落とす仕組みだったのですが、その仕組みだと繰り返してプレイする内に慣れてしまうと思ったので、出現場所とパターンをランダムにしました。

また、隕石が画面の下に入ったらゲームオーバーにしようかと考えたのですが、自分が想定している難易度と比べると少し高くなってしまったので画面の下に入っても、ゲームオーバーにはならないようにしました。時間制限も考えましたが同じ理由で入れませんでした。



開発環境

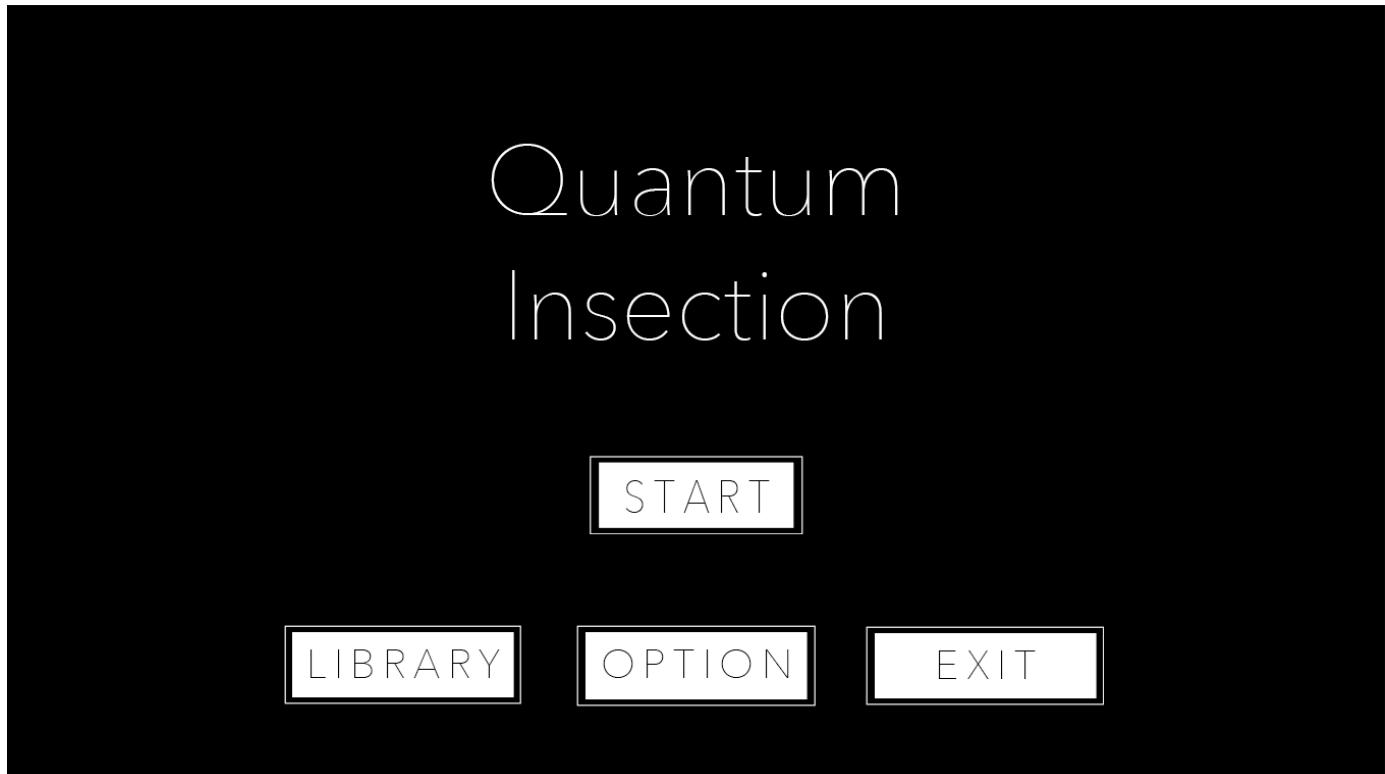
ゲームエンジンは Unity を使用し、背景などの素材は無料のアセットを使用しました。
プログラム言語は C 言語を用い、隕石の出現などのプログラムをしました。

02 進級制作

制作期間 約 3 ヶ月

1年生の進級制作として制作したものです。

2人での共同作業で制作しました。



この作品について

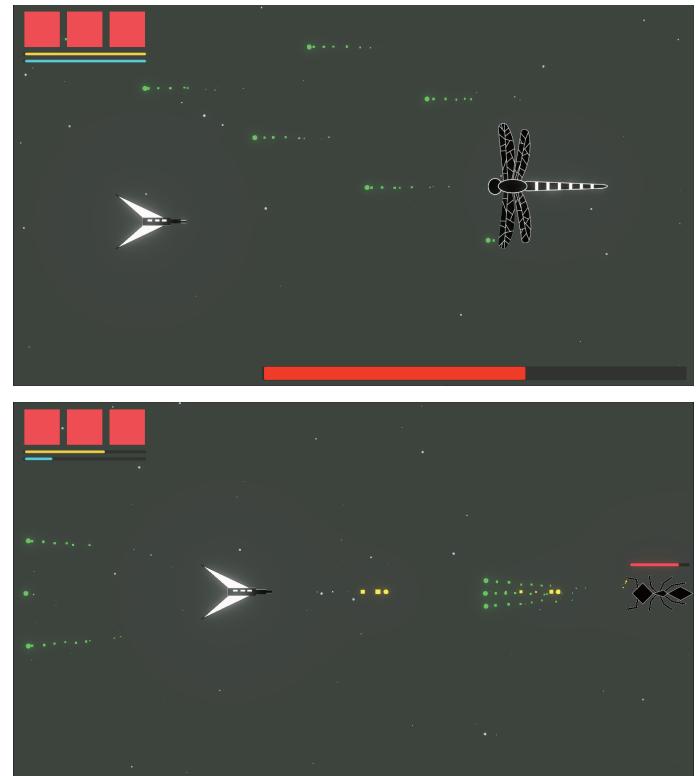
このゲームは進級制作で制作したソウルライクシューティングゲームです。

ソウルライクとは高難易度のゲームジャンルのことを指し、やられては復活を繰り返して攻略するゲームです。このソウルライクと「インベーダー」や「メビウス」などの昔ながらの横スクロールシューティングを組み合わせたゲームとなっています。

タイトルの「Quantum Insection」の由来は、このゲームの世界観が量子世界で、主人公は量子世界に発生したバグを駆除する設定になっており、「量子」という意味の「Quantum」と、「昆虫」という意味の「insect」と「感染」という意味の「infection」を合わせた造語の「insection」の二つの単語を合わせたものです。

ゲーム詳細

主人公は様々な武器を駆使して、出現する敵（バグ）を駆除していきます。左上の赤色の立方体は主人公の体力を表しており、敵の攻撃が当たると1つ減り3回当たるとゲームオーバーになります。ステージにいる敵を全て倒し、最後に出現するボスを倒すことが出来たらステージクリアとなり、新しい武器入手することができます。

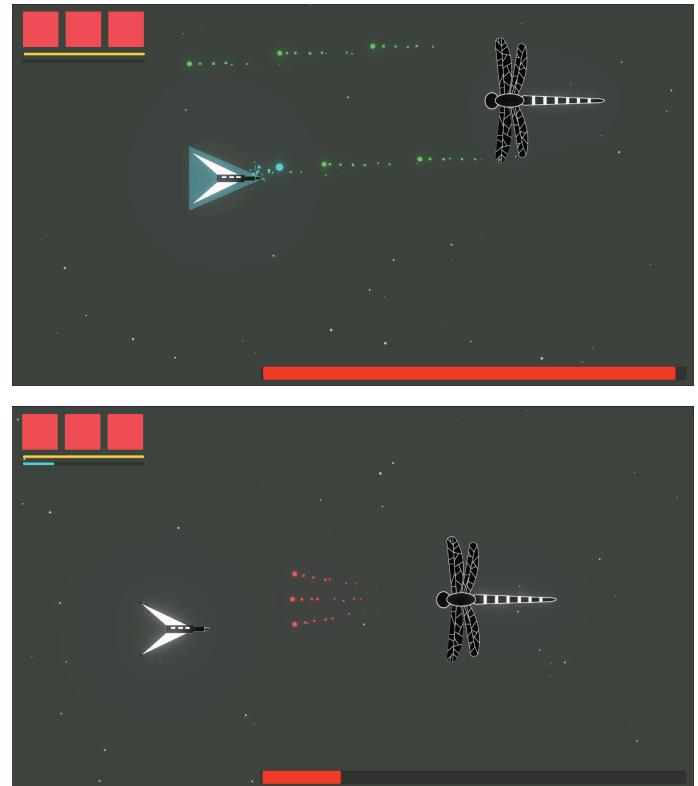


コンセプト

難易度は高く、だけど努力すればクリアできる難易度を目指して制作しました。シューティングを難しくするとなると弾幕シューティングなどがありますが、最近はあまり流行っていないので、ソウルライクの要素を組み合わせることで想像していた難易度に近づけることができると考えました。

システム

主人公は射撃の他にシールドを使うことが出来ます。敵の弾が当たりそうなタイミングでシールドを使うことで弾を跳ね返すことができ、跳ね返す弾は左上の緑のゲージが溜まっていればいるほど強くなります。このゲージは敵に攻撃を当てることで溜まり、跳ね返すとゲージが無くなります。しかし、赤い弾や突進攻撃はシールドでは跳ね返すことが出来なくなっています。

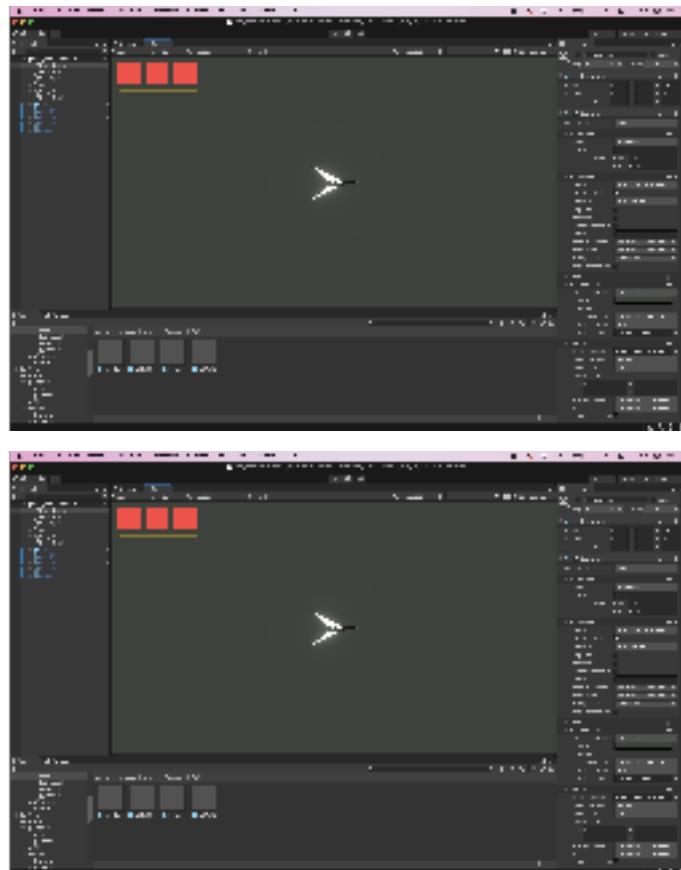
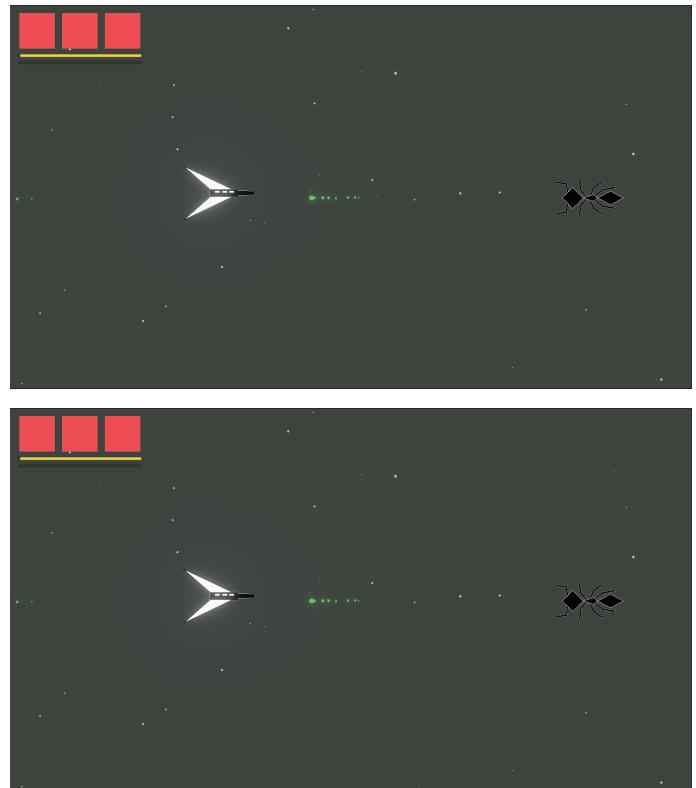


武器や敵

武器や敵は数種類あり、それぞれ個性があります。例えば左上の画像の武器はロケットランチャーをイメージした武器で敵に当たると弾が爆発し範囲ダメージを与えることが出来ます。しかし強力な分、発射感覚が遅くなっています。下の画像の敵はダンゴムシをイメージした敵で、反射出来ない弾を撃ってきたり、突進攻撃をしてきます。他にも武器ではレールガンやショットガン、敵ではトンボやカブトムシなどがあります。

開発過程

どのようなゲームを作るかを考える時に
シューティングゲームを作ろうという話に
なりました。しかし、ただのシューティング
だとつまらないので、ソウルライクの要素を
入れることで面白くなるんじゃないかという
話になりこのゲームを作ることになりました。
制作の際、私は主にデザイン面を制作し、
プログラムは少しだけ制作し基本的なところは
共同制作していた子が制作しました。



開発環境

ゲームエンジンは unity を使用し、
プログラム言語は C 言語を使いました。
キャラクターや武器などのデザインは Adobe
の Illustrater で制作し、背景や UI は unity の
無料アセットや unity 内のオブジェクトで
代用しています。

03 Webデザイン

1年生の間に制作したWebデザインの一覧です。

制作順に作品を載せています。

No,01 セミナーハウスのHP

制作期間 約1ヶ月

The screenshot shows the homepage of the Karuizawa Seminar House website. At the top, there's a navigation bar with links for '注意事項' (Attention), 'フォト' (Photo), '設備' (Facilities), '新規情報' (New Information), '利用者の声' (User Reviews), and 'アクセス' (Access). Below the navigation is a large banner image of the building with the text 'Karuizawa Seminar House'. Underneath the banner are two boxes: 'フォトギャラリー' (Photo Gallery) showing a meal and '設備' (Facilities) showing a room with tables and chairs. At the bottom, there's a section titled '新着トピックス' (New Topics) with three items: '課外活動' (Extra-curricular activities) with a note about an external lesson at the seminar house, 'コラム' (Column) with a note about a recommended spot near the seminar house, and 'お知らせ' (Announcement) with a note about updating the facilities page. The footer contains links for '軽井沢セミナーハウス' (Karuizawa Seminar House), 'TEL 0120-1079-29', '予約' (Reservation), 'お問い合わせ' (Contact), and the same navigation menu as the top.

この作品について

このホームページは学校のセミナーハウスのホームページを作り直すという目的で作ったサイトです。

このサイトは figma を使用して7名で共同制作しました。この学校でサイトのデザインをするのは初めてだったので、どうやってデザインするのか、どのように作業を分担するのか、などを全員で試行錯誤しながら制作しました。

左のトップページの他にも、他のページも制作し実際のホームページにつかずけるように努力しました。初めてのサイト制作なこともあり、間隔などのルールがバラバラだったり、見づらい部分が多くありました、複数人での共同制作は将来、経験すると思うので良い勉強になりました。

No,02 ゲームのLP



制作期間 約1ヶ月

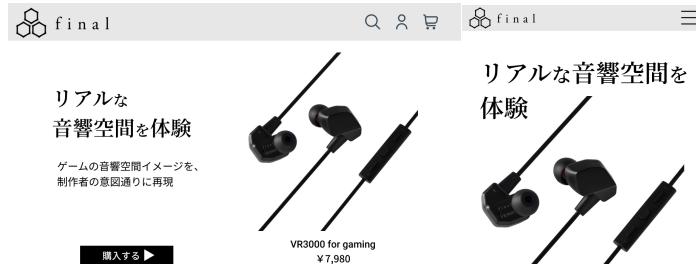
この作品について

このランディングページは夏休みの課題として制作したものです。

題材は「UNDERTALE」という海外のインディーゲームにしました。デザインからコーディングまでの制作を初めてやったものだったので、思うように行かない所が多々ありましたが自分の力で出来るところまで制作しました。

このゲームの実際のホームページはかなりユーモアがあったのでこのランディングページにもその要素を入れたいと思っていたのですがうまく入れることが出来なかったのでJavaScriptなどを用いて動きのあるサイトにすればもっと良いのが作れたのではと思いました。

No,03 イヤホンの LP



制作期間 約 1 週間



▲ PC用デザイン



スマホ用デザイン ▶

この作品について

このランディングページはデザインの授業で制作したものです。

題材は「final VR3000 for gaming」というイヤホンにしました。

デザインの特徴は、ゲーミングイヤホンらしいかっこよさと、final のクールさの 2つをイメージするために、

イヤホンと final のそれぞれのイメージ
カラーの白と黒だけを使いました。

このLPはデザインのみでしたが、このLPを制作したおかげでどのようにことに注意して制作すればいいか、何を意識すればいいのかなど、デザインの基本を学ぶことが出来ました。