

Portfolio

本部友輝

Profile

氏名

本部友輝

所属

仙台デザイン&テクノロジー専門学校

希望職種

プログラマー

長所

壁にぶつかったとき、自力で調べたり相談したりしながら着実に解決に向かいます。

使用可能ソフト

Unity メインプログラムの作成。

C# 主にUnityでのゲーム制作に使用。

C++ atcoder等にて多少経験あり。

Excel 企画書、仕様書の作成にて使用。

PowerPoint 企画書やこのポートフォリオの作成等に使用。

GoogleSpreadSheet タスク表の作成に使用。

自己PR

Unityを用いたゲーム開発に強みがあり、特にアクションゲームのプレイヤーの挙動の作成を多く制作してきました。プレイしている人が違和感のないようにプランナーと話しながら完成させます。



PLATERIA

パラテリア

-概要-

ジャンル:ランゲーム

プラットフォーム:Android

開発エンジン:Unity

使用言語:C#

制作期間:3週間

人数:7人(内プログラマー3人)

-担当箇所-

- ・プレイヤーの操作
- ・プレイヤーの当たり判定
- ・体力の実装
- ・ステージのランダム生成
- ・回復アイテムの実装
- ・敵の実装
- ・フィーバーモードの実装

-解説-

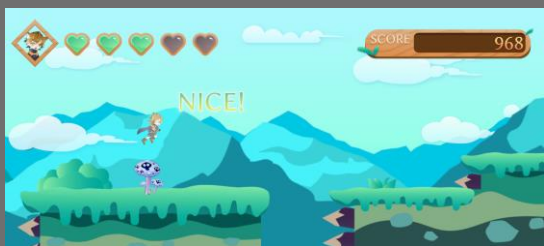
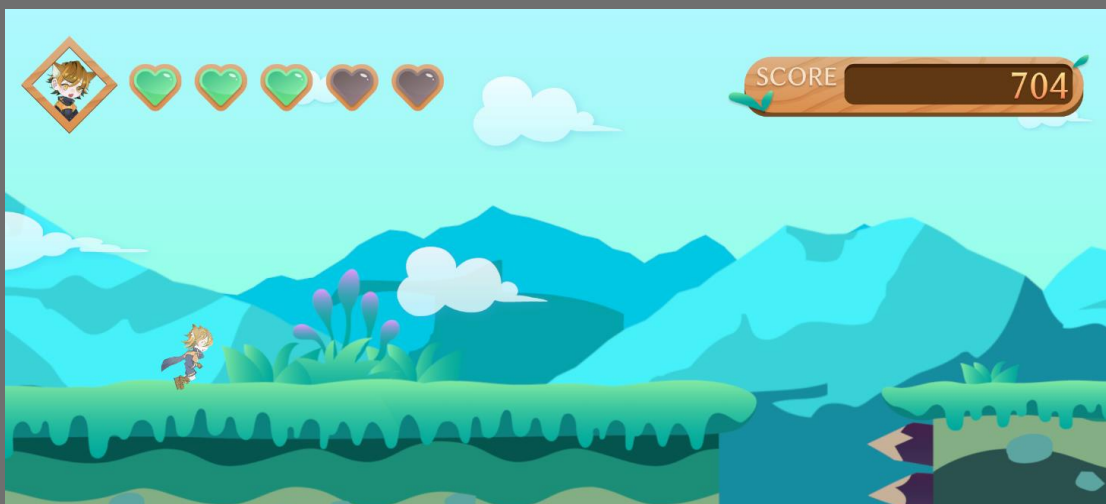
このゲームはUnityで初めて作ったゲームをAndroid端末で動かしたいと当時の製作チームと話し、製作しました。期限が短かったのでタイトル、キャラ選択、リザルト画面を友人に手伝ってもらいました。

PLATERIA

パラテリア



ゲーム内容



ゲーム概要

タイトル

キャラ選択

メインゲーム

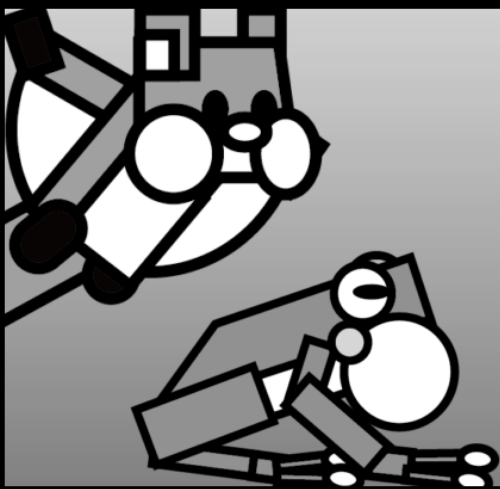
リザルト

メインゲーム概要

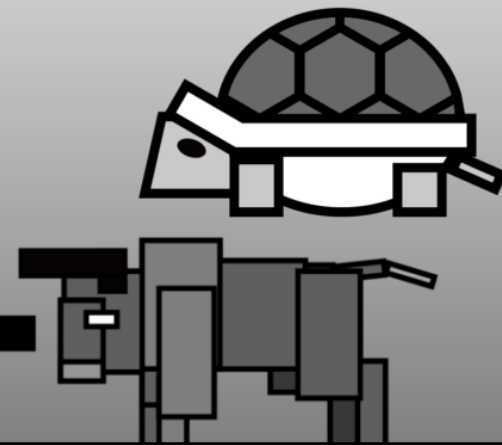
敵をジャンプで避ける

障害物をジャンプで避ける

体力がなくなるまで走り続ける



BOXRAWL



-概要-

ジャンル:探索型アクション

プラットフォーム:PC

開発エンジン:Unity

使用言語:C#

制作期間:5ヵ月

人数:8人(内プログラマー4人)

-担当箇所-

- ・プレイヤーの操作
- ・ステージ作成
- ・当たり判定
- ・敵全般の動き
- ・チュートリアルキャラの移動
- ・各種UI
- ・ポーズ画面

-解説-

このゲームは授業のチーム製作で作りました。プランナーと意気投合し、作ってと言われた物は勿論、自主的に機能を製作し、話し合いや案出しなどを一緒にしながら製作しました。メインゲーム全般を担当しており、UIの動きなども担当しました。



ゲーム内容



ゲーム概要

タイトル

ステージ選択

メインゲーム

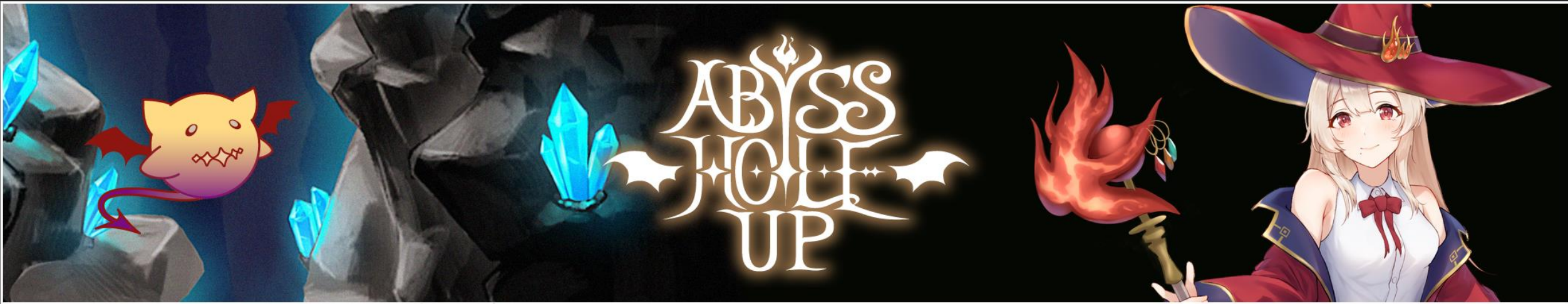
リザルト

メインゲーム概要

敵を潰してスコアを稼ぐ

敵を潰してレベルを上げる

体力がなくなるまで潰し続ける



-概要-

ジャンル:探索型アクション

プラットフォーム:PC

開発エンジン:Unity

使用言語:C#

制作期間:3ヵ月

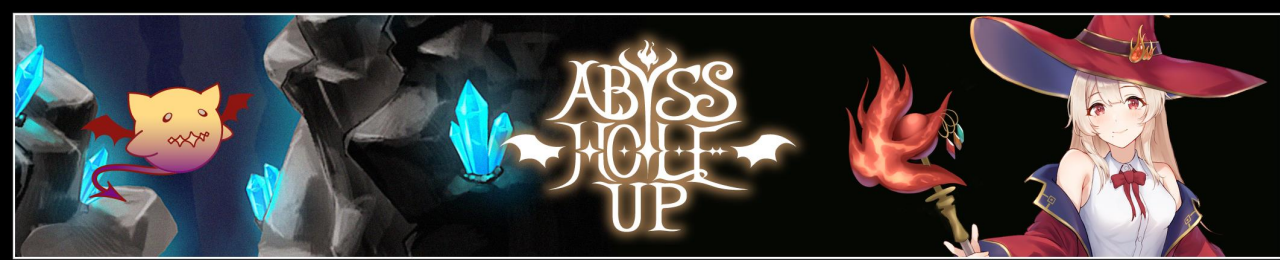
人数:8人(内プログラマー4人)

-担当箇所-

- ・プレイヤーの操作
- ・プレイヤーの反射
- ・操作に使うゲージの作成
- ・各種特殊効果の作成
- ・スコアカウンターの動き

-解説-

このゲームは授業のチーム製作で作りました。本作は企業プロジェクトとして作成しました。プレイヤーの操作やプレイヤーにかかる特殊効果を担当しました。



ゲーム内容



ゲーム概要

タイトル

難易度選択

メインゲーム

リザルト

メインゲーム概要

左右クリック
で移動

鉱石にぶつかっ
てピースを取得

上に向かって
行き脱出



-概要-

ジャンル:ランゲーム

プラットフォーム:PC

開発エンジン:Unity

使用言語:C#

制作期間:5ヵ月

人数:6人(内プログラマー2人)

-担当箇所-

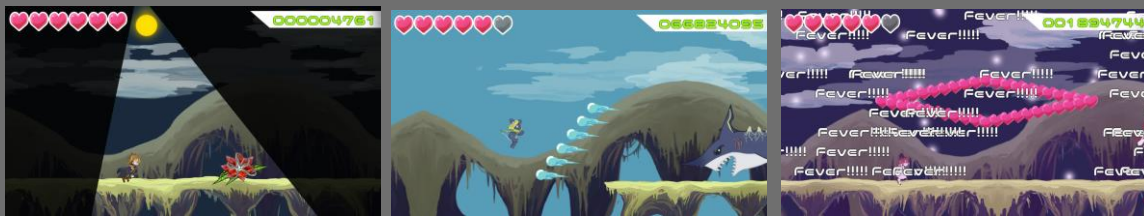
- ・プレイヤーの操作
- ・プレイヤーの当たり判定
- ・ステージのランダム生成
- ・敵の実装
- ・フィーバーモードの実装
- ・夜状態の実装

-解説-

このゲームは初めてUnityで製作し、初めてのチーム製で作ったゲームです。「初めてでも作れそうなゲーム」をコンセプトにし、プランナーと休みの日も集まって話し合いながら製作しました。プレイ会ではかなりの高評価をもらい、思い出深い作品です。



ゲーム内容



ゲーム概要

タイトル

キャラ選択

メインゲーム

リザルト

メインゲーム概要

敵をジャンプ
で避ける

穴をジャンプ
で避ける

体力がなくなる
まで走り続ける



-概要-

ジャンル: 解説料理シミュレーター

プラットフォーム: PC

開発エンジン: Unity

使用言語: C#

制作期間: 4ヵ月

人数: 6人(内プログラマー2人)

-担当箇所-

・メインゲーム操作

・メインゲーム各種UI

・難易度選択画面操作

・難易度選択画面各種UI

・リザルト画面処理

・リザルト画面各種UI

-解説-

このゲームは授業のチーム製作で作りました。UIオブジェクトを中心に製作しました。思いついたものをプランナーに提案するなどしました。タイトル画面とメインゲームの残り時間のタイマーをサブプログラマーに任せ、それ以外を製作しました。



ゲーム内容



ゲーム概要

タイトル

難易度選択

メインゲーム

リザルト

メインゲーム概要

客の要望を聞く

料理を作る

ノルマをこなす

ABCDEX(仮)

-概要-

ジャンル:カードゲーム

プラットフォーム:PC

開発エンジン:Unity

使用言語:C#

制作期間:2ヵ月(作成中)

人数:1人

-ゲーム内容-

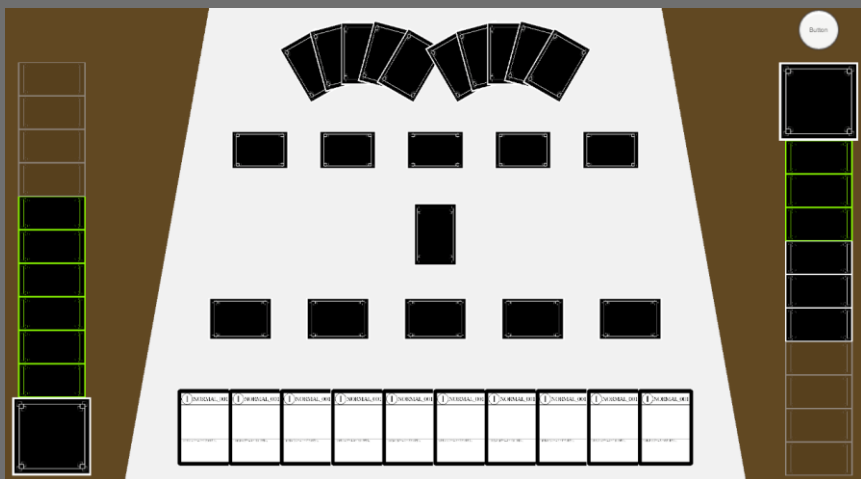
2人プレイのカードゲームです。
2人で1つのデッキを使い、エネルギーを使いカードをプレイしていきます。先に相手のライフを0にしたほうの勝ちです。

-解説-

このゲームは過去に自作したカードゲーム型ボードゲームを友人に遊んでもらったところかなり好評だったのが嬉しくてUnityで動かせないかと製作しているものです。今まで触れてこなかったCSVファイルを使用してカードの生成を行っています。

ABCDEX(仮)

ゲーム内容



ゲーム概要予定

タイトル

メニュー

メインゲーム

リザルト

メインゲーム概要

客の要望を聞く

料理を作る

ノルマをこなす