

ポートフォリオ

吉田学園情報ビジネス専門学校
ゲームスペシャリスト学科3年
三上 航世

自己紹介



名前:三上航世

出身校:吉田学園情報ビジネス専門学校

専門学校で、ゲームプログラマーとして2Dシューティングから3Dアクションまで様々なジャンルのゲームを作っており、1人で作る経験もチームで作る経験もしてきました。

自己紹介

使用可能ツール

- Visual Studio2015
- UnrealEngine4
- Unity
- PowerPoint
- Word
- Excel

「Unity」や「UnrealEngine4」を使用してきましたが、基本的に「Visual Studio2015」でゲームを制作してきました。「PowerPoint」「Word」「Excel」はチームでゲームを制作する上で使用してきました。

使用可能言語

- C言語
- C++
- JavaScript

学校では「C言語」か「C++」でゲームを作ってきました。「JavaScript」は高校の頃にプログラムを学ぶ際に学んだ言語です。

御社に入社後は日々の業務に取り組みつつ、
何かしらのゲームで**スタッフロールに名前を遺したい**です

Runaway



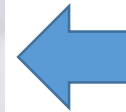
使用言語: C++
制作人数: 7人
プレイ人数: 1~4人
ジャンル: 3Dアクション
制作期間: 4ヵ月

これは7人チームで作り上げたもので、実装したのは、CPUの挙動や影の処理です。あとは、シーンの遷移や当たり判定など。エフェクトやプレイヤー自体の挙動は別の人が作りました。

爆弾が発射されるので、それを避けるゲーム。移動や回避で爆弾を避けるか、攻撃で爆弾やほかのプレイヤーを弾き飛ばす。最後まで生き残るのが目標。1人でも遊べるようにCPU、影をリアルにするために深度バッファシャドウを実装しました。

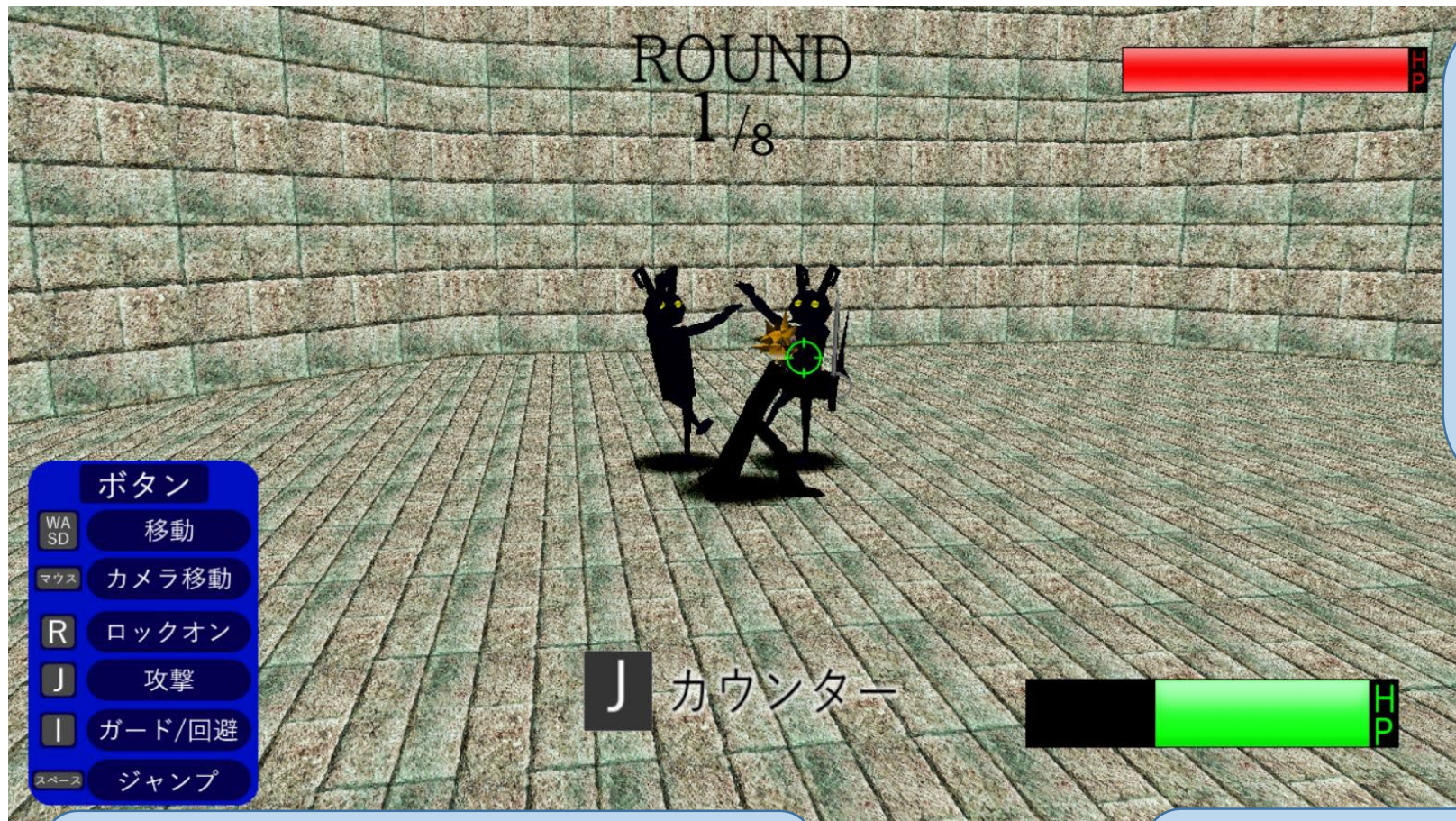
Runaway

爆弾によって爆発した時の効果が異なり、
ものによっては状態異常を引き起こす。
キャラに青い氷塊がついてるのは「凍結」で、
一定時間操作不能になる。



ステージによって砲台の数が変わったり、
床が滑ったりふわふわするなど特徴がある。
このステージでは、床が凍っていて
滑るようになる。

Another



使用言語: C++

制作人数: 1人

プレイ人数: 1人

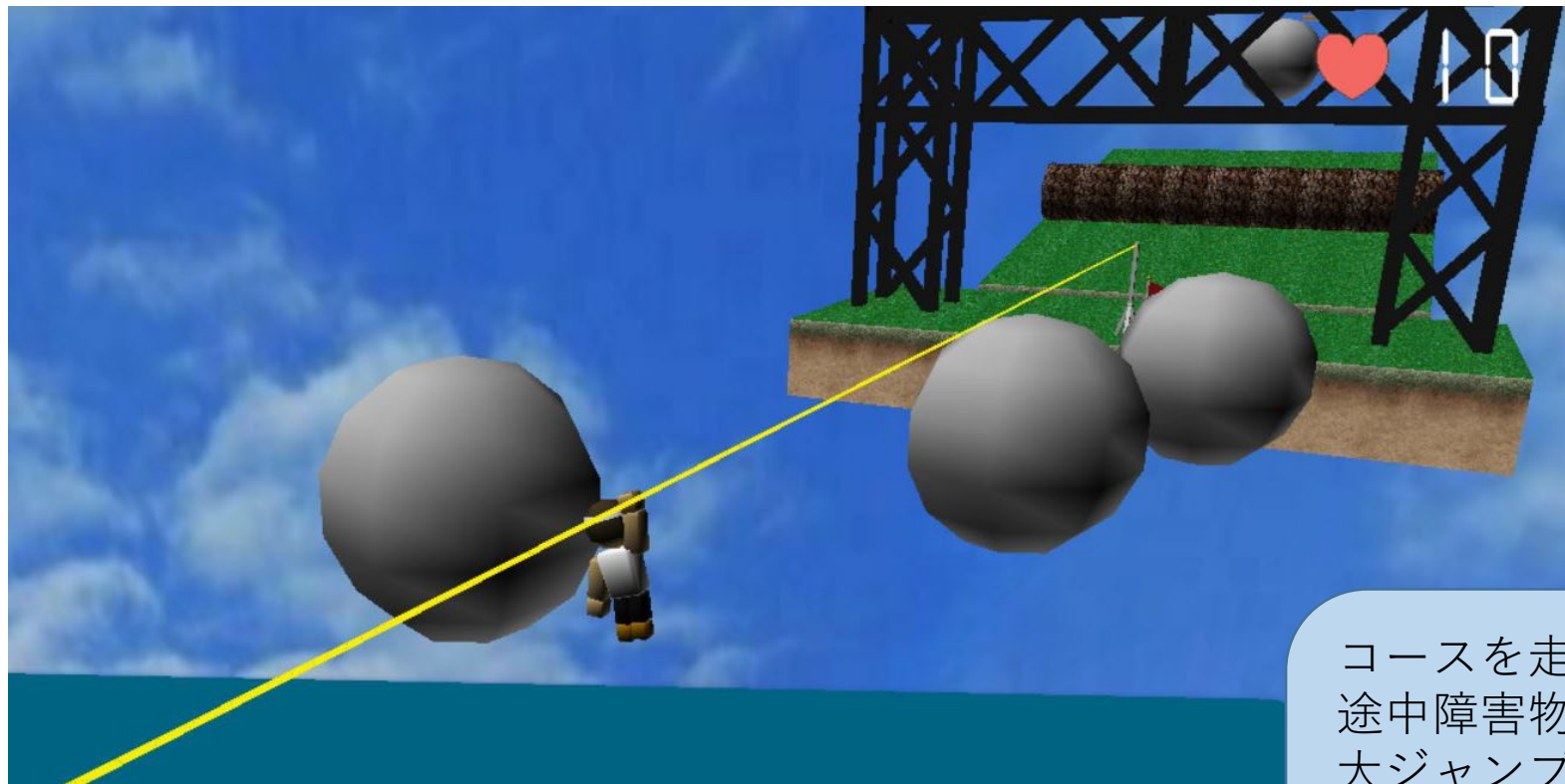
ジャンル: 3Dアクション

制作期間: 3ヵ月

このゲームは1人で作ったので、モデル、テクスチャ、プログラム全て自分で作りました。

襲い掛かってくる敵を倒すゲーム。攻撃をする際、ロックオンしている敵を追尾したり、周囲に敵がいたら周りを攻撃するなど状況によって変わる。また、ガードから攻撃につなげることが可能。

SpeedMan.com



使用言語: C++

制作人数: 1人

プレイ人数: 1人

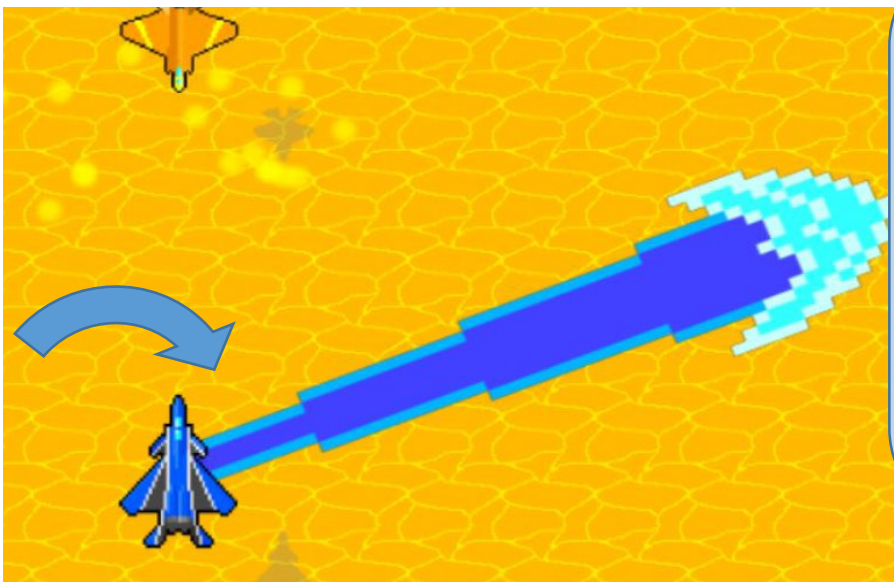
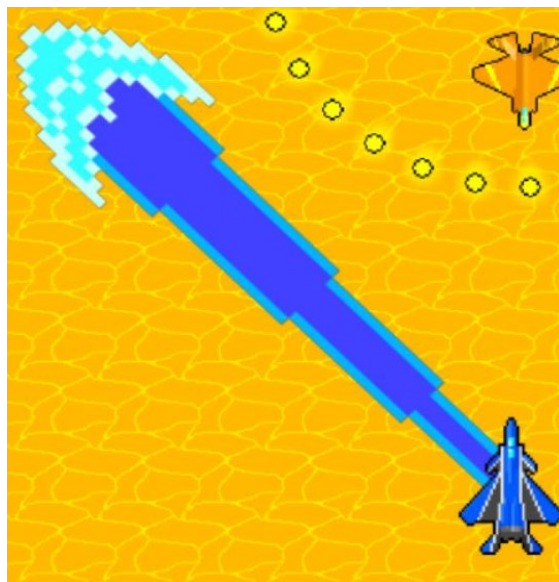
ジャンル: 3Dアクション

制作期間: 4ヵ月

このゲームは4人で作り上げたもので、当たり判定やプレイヤーの挙動など、エフェクトを除いた大部分のプログラムは僕が作りました。

コースを走ってゴールを目指すゲーム。途中障害物があったり、トランポリンに乗って大ジャンプで進むところもある。下に落ちるごとにライフが減り、0になるとゲームオーバー。ステージはテキストファイルから読み込むため、手直しが楽になりました。

Ace of Devil



使用言語: C++
制作人数: 1人
プレイ人数: 1人
ジャンル: 2Dシューティング
制作期間: 3ヵ月

このゲームは1人で作ったので、テクスチャからプログラムまで全て1人で作りました。

敵を倒していき、最後に出てくるボスを倒すゲーム。5つの属性があり、属性によって攻撃方法が異なる。敵の攻撃にも属性があり、打ち消すことが可能。そのため、敵を封殺することが可能。

Sky Ace

このゲームは1人で作ったので、
テクスチャからプログラムまで
全て1人で作りました。

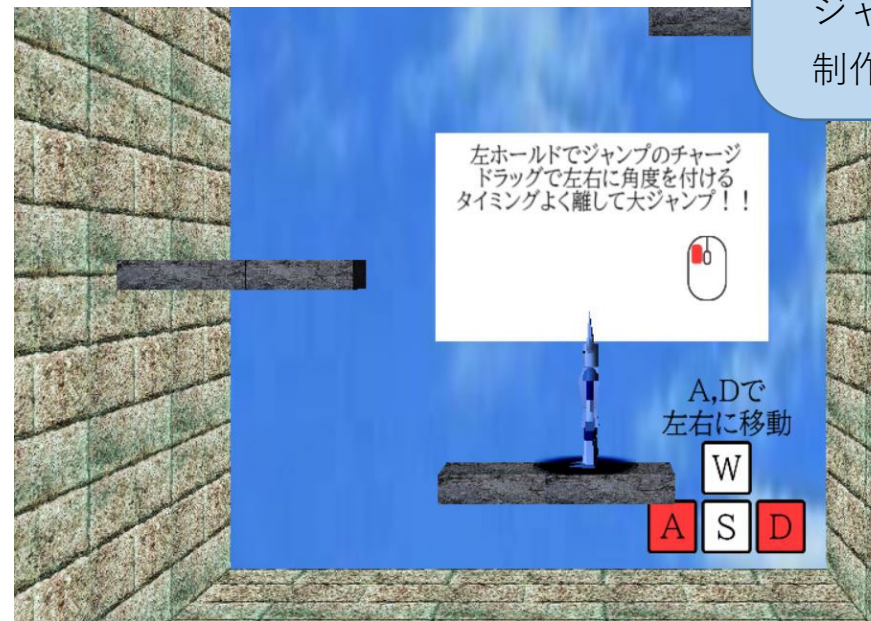


使用言語:C言語
制作人数:1人
プレイ人数:1人
ジャンル:2Dシューティング
制作期間:2ヵ月

戦闘機に乗り、敵を倒すゲーム。
通常のショットとは別の特殊兵装があり、
使用回数とクールタイムがある代わりに、
いずれも強力。また、自機の種類も
特殊兵装の種類も複数用意。

Up King

このゲームは1人で作ったので、
モデルやテクスチャ、プログラムまで
全て1人で作りました。



使用言語: C++
制作人数: 1人
プレイ人数: 1人
ジャンル: 3Dアクション
制作期間: 3ヵ月

足場から足場に飛び乗って上を目指すゲーム。
操作は簡単で、左右の移動とジャンプのみ。
移動で微調整し、ジャンプで次の足場に飛び移っていく。
ジャンプは溜め具合によりジャンプ力が変わる。

Aces Time

このゲームは1人で作ったので、テクスチャからプログラムまで全て1人で作りました。

使用言語: C++

制作人数: 1人

プレイ人数: 1人

ジャンル: 2Dシューティング

制作期間: 3ヵ月



戦闘機に乗って敵を倒すゲーム。
ショットとは別に、敵の動きを遅くする「ボム」と、過去に戻る「リターン」が使える。
また、戦闘機の購入やセーブロードと、通常のゲームと遜色ないシステムがある。

Z_Bullet

このゲームは4人で作り上げたもので、当たり判定やプレイヤーの挙動など、大部分のプログラムは僕が作りました。

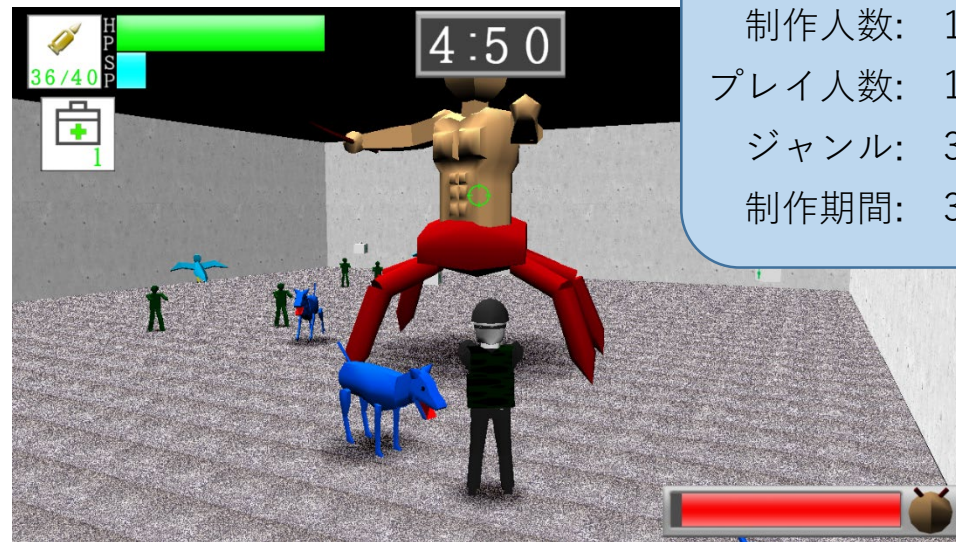
使用言語: C言語

制作人数: 1人

プレイ人数: 1人

ジャンル: 3Dアクション

制作期間: 3ヵ月



襲い掛かってくる敵を銃で倒すゲーム。
制限時間内でボスを倒せば勝利。
また、撃つときは照準を合わせる必要はなく、敵の方向を向いて撃つとその敵に自動的に向いて撃つ。

Hero's Legend

使用言語: C言語

制作人数: 1人

プレイ人数: 1人

ジャンル: 3Dアクション

制作期間: 3ヵ月



どちらのゲームも1人で作ったので、
モデルやテクスチャ、プログラムまで
全て1人で作りました。

襲い掛かってくる敵を倒すゲーム。
攻撃をする際、ロックオンをしているとその敵を
追尾するようになる。
敵は2種類いて、近接攻撃と遠距離攻撃の敵がいる。

All Targets Break

使用言語: C言語

制作人数: 1人

プレイ人数: 1人

ジャンル: 3Dアクション

制作期間: 2ヵ月



ステージ内にある的を壊すゲーム。
手裏剣を投げることで的を壊すが、
投げる際に方向を変えることが出来る。
また、氷の足場やワープホールなど仕掛けも満載