

上田_光

制作時期：2025/04/18

PORTFOLIO

Profile



ウエダ コウ

上田_光 21歳



出身校	サイバークリエイターズ大学校
誕生日	4月2日
趣味	ゲーム、モデリング、睡眠
希望職種	プログラマー

アクションからシューティングまで幅広いジャンルのゲームを制作しています。

特にキャラクターやシーンなどの制御に強い自身があります。

将来は操作していて気持ちがいいと感じられるプレイヤー体験を与えられるゲームの制作に携わりたいです。

目次

自己紹介

プロフィール
好きなゲーム

所持スキル

使用言語
使用プログラミングソフト
その他使用ソフト

ゲーム作品

2Dアクション
3Dホラー
2Dローグライクアクション
2Dカーアクション

技術紹介

01

Hobby



好きなゲーム

ここが好き

ダークソウルシリーズ	多くは語らないストーリーと高難易度アクションが好き
アーマードコア 6	メカの細かい動きと個性的なキャラクターが好き
モンハンワイルズ	モンスターの細かい動きと生体が好き
Hunt: Showdown	武器が癖が強いのでそれぞれの特性を生かした立ち回りを考えるのが好き

私は、ロストエッグやリスクオブレイン2などの高難易度アクションゲームに強い魅力を感じています。特に、難易度が上がるごとに変化するゲームの戦略性や、プレイヤーが試行錯誤を繰り返しながら進んでいく過程に魅了されています。

これらのゲームでは、プレイヤーの成長やリスクを取る面白さが感じられ、完成度の高いシステム設計に強い影響を受けています。

私もこのような体験を作りたいと考え、プログラミングを通じて挑戦的なゲームデザインに取り組んでいます。

Skill

使用言語

C言語★★★

専門学校に入って1年間触っていた
DirectX 9で2D及び3Dゲームを作成



C# ★☆☆

Unityにより取得
2D及び3Dゲームを作成



C++★★★★

専門学校二年生から1年間触っている
DirectX 9で2D及び3Dゲームを作成
シングルトン、ストラテジーパターンなどを取得している



python ★☆☆

高校時代にゼミ活動により取得
学習AIなどを作成



Skill

使用プログラムソフト

Visual Studio 2019

★★★

専門学校に入ってから二年間ゲームを作成
DirectX 9で2D及び3Dゲームを作成



UE4

★☆☆

一年専門学校にて勉強
3Dゲームを作成も一



Unity

★★☆

一年専門学校にて勉強その後独学で1年
計二年勉強
2D及び3Dゲームを作成
シェーダーの知識もあり



Skill

その他使用ソフト

MAYA

★★★★

専門学校にて一年学習ののち独学で一年
計二年勉強
モデリングとリギングのために使用



Photoshop

★★★★

2D, 3Dともにテクスチャを作成するのに使用



Blender

★☆☆

完全独学で一年勉強
モデリングとのために使用



05

WORKS

タイトル：

ジャンル：3Dカーアクション

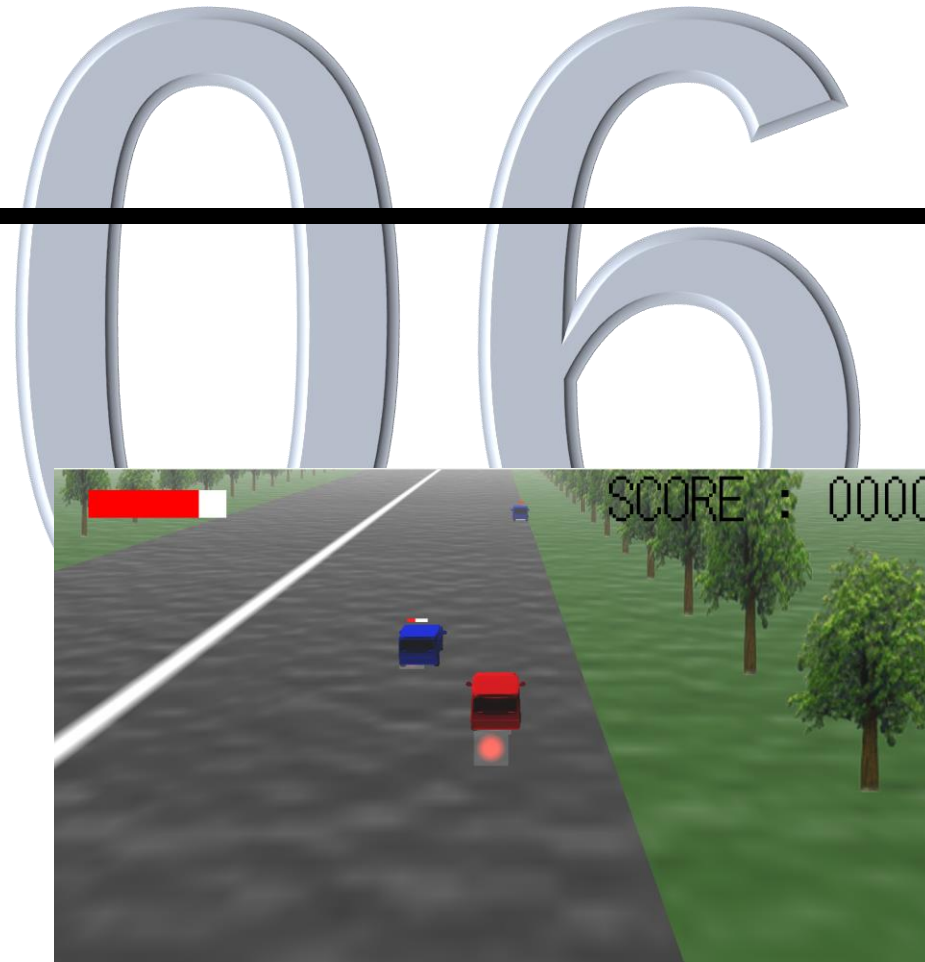
備考

本作では、**ステートパターン**を用いたシーン管理と、**選択ソート**を用いたオブジェクトの距離管理に挑戦しました。

ステートパターンを導入することで、タイトル・ゲームプレイ・リザルトなどのシーン遷移を柔軟かつ明確に処理できるようになりました。

また、**カメラからの距離に応じてオブジェクトを並び替える処理**を実装し、ビルボード表示における重なりや描画順の不具合を修正しました。

コード構造と描画処理の両面から、**保守性・視覚的品質の向上を意識した作品**です。



WORKS

タイトル：振り返ってはいけないよ

ジャンル：ホラーゲーム

備考

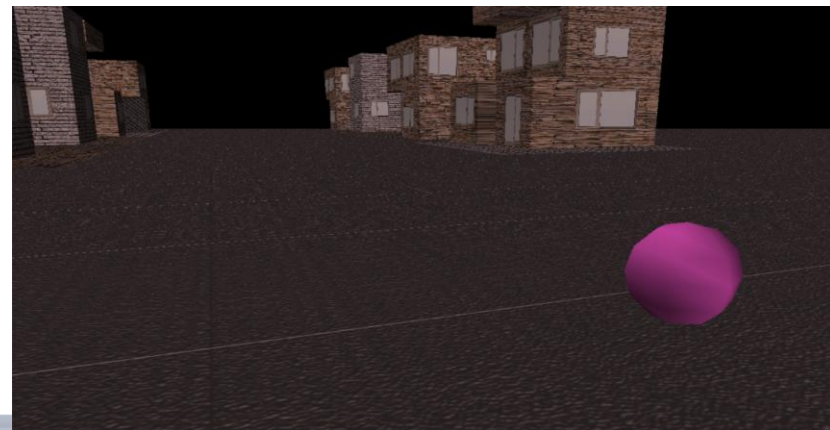
初めての3Dゲーム制作として、一人称視点のホラーゲームに挑戦しました。

一人称視点を実現するために、**マウス操作による視点制御やカーソルの非表示処理**など、基本的なカメラコントロールの実装に取り組みました。

本作は「夜遅くの帰路」をテーマに、**怪異がプレイヤーを振り返らせようとする恐怖体験**を描いています。

プレイヤーの現在位置に応じて**ステージが自動生成**される仕組みを導入し、毎回異なる怪異による緊張感を味わえるよう設計しました。

演出面だけでなく、技術的な試みにも力を入れた作品です。



WORKS

タイトル：3Dじゃないよ

ジャンル：2.5Dアクション

備考

学校の授業課題として「2Dアクション」をテーマに、見下ろし型のアクションゲームを制作しました。

制作途中に「**ブロックに乗れる機能を追加する**」という課題が追加されたため、ジャンプ機能を急遽実装し、結果的に2.5Dの立体的なアクション表現を取り入れたゲームに発展しました。

プレイヤーは時間経過とともに強化される敵を倒し、経験値を獲得することで自身を強化できます。これにより、徐々に強敵に挑めるようになる成長要素も備えています。



08

WORKS

タイトル： NihilityDiver

ジャンル： 2Dローグライクアクション

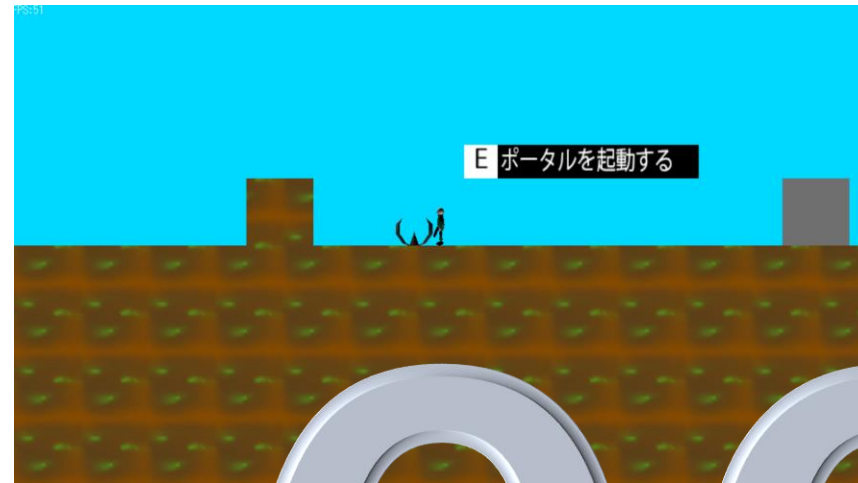
備考

初めてのC++によるゲーム制作で、正投影を用いた2Dアクションゲームを開発しました。

インスピレーション元として『**Risk of Rain**』を参考にしており、敵を倒しながらポータルイベントを乗り越え、ステージクリアを目指す構成になっています。

ゲーム内では**時間経過とともに敵が強化されていく**仕組みを導入しており、プレイヤーは限られたリソースと戦略でどこまで進めるかが問われます。

また、**ステージデータを外部ファイルから読み込んで生成する**システムにも挑戦し、ゲームの拡張性や再利用性を意識した設計に取り組みました。



09

上田_光

制作時期：2025/04/18

PORTFOLIO