

上田_光

制作時期：2025/04/18

PORTFOLIO

Profile



ウエダ コウ

上田_光 21歳

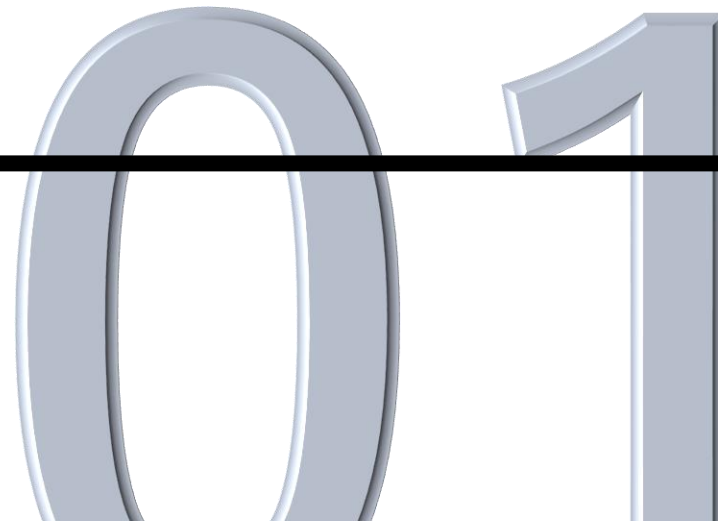


出身校	サイバークリエイターズ大学校
誕生日	4月2日
趣味	ゲーム、モデリング、睡眠
希望職種	プログラマー

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。



学歴

2020年4月	星槎国際高等学校札幌教育センター 普通科 入学
2023年3月	星槎国際高等学校札幌教育センター 普通科 卒業
2023年4月	吉田学園情報ビジネス専門学校 ゲームクリエイター学科 入学
2026年3月	専門学校北海道サイバークリエイターズ大 学校 ゲームクリエイター学科 卒業見込
	（旧校名：吉田学園情報ビジネス専門学校 2025年4月校名変更）

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



Unity

★★☆

2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



UE4

★☆☆

2年間専門学校にて勉強
3Dゲームを作成



04

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：足軽文丸

ジャンル：ランゲーム

制作期間：2025年5月

備考

本作ではツールによるステージ作成を使用
テンプルランを参考にテンポよく短時間で遊べ、何度でも挑戦できるようなゲーム設計にしました。
障害物は神輿は下をくぐれて、荷車は上を飛び越えられます



05

WORKS

タイトル：

ジャンル：3Dカーアクション

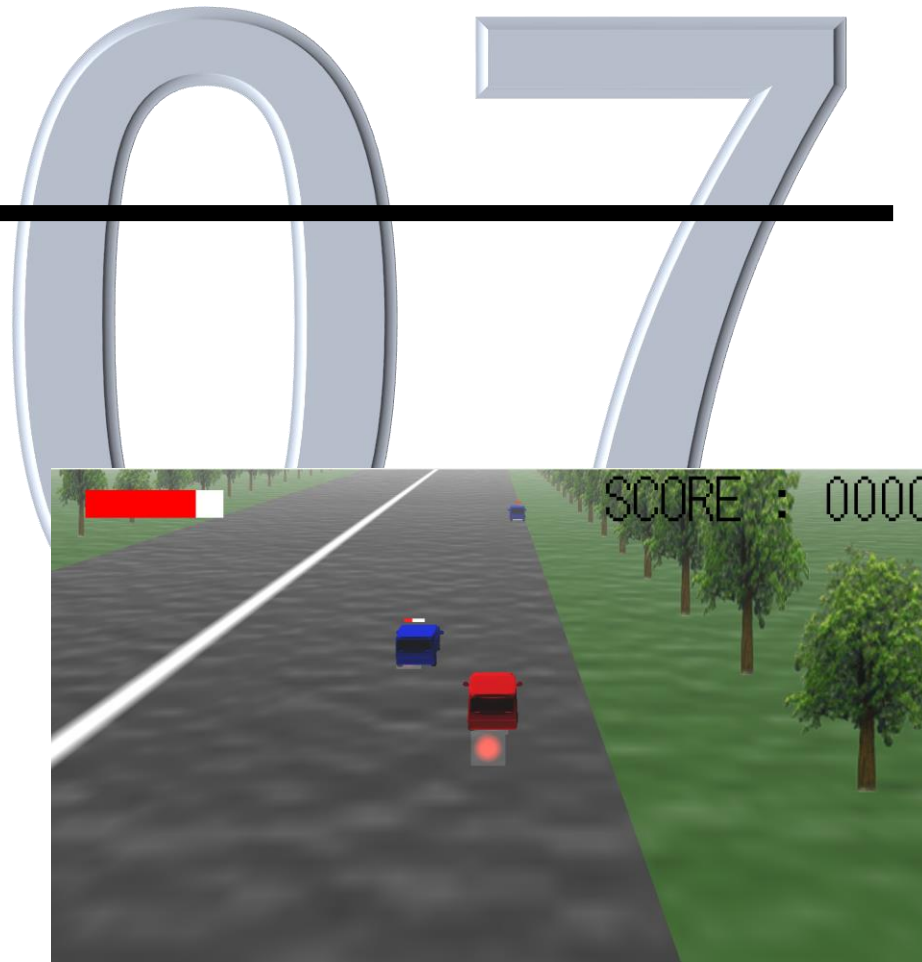
制作期間：2024年10月~2025年1月

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。



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

制作期間：

備考

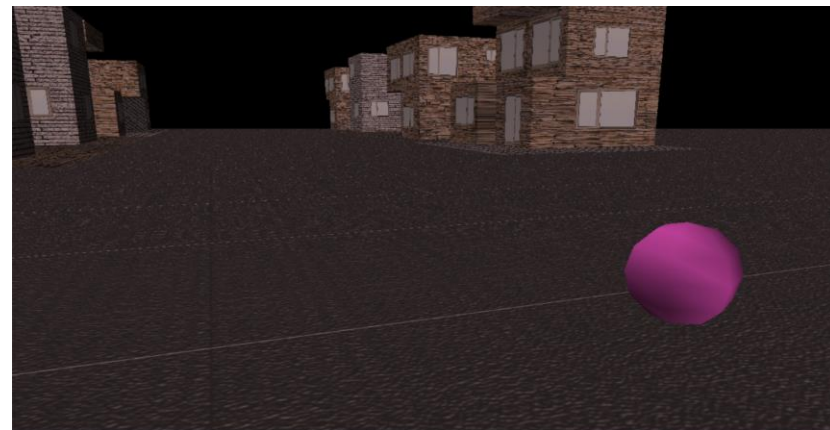
初めての3Dゲーム制作として、一人称視点のホラーゲームに挑戦しました。

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

制作期間：2023年10月～11月

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。



WORKS

タイトル： NihilityDiver

ジャンル： 2Dローグライクアクション

制作期間： 2024年6月~9月

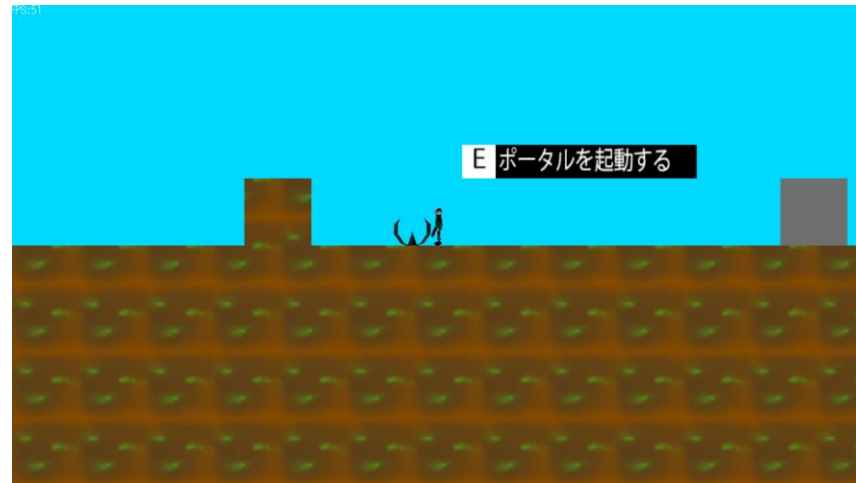
備考

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。



上田_光

制作時期：2025/04/18

PORTFOLIO