

上田_光

制作時期：2025/07/16

PORTFOLIO

プロフィール



ウエダ コウ

上田 光

21歳

出身校	北海道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、プログラミング、モデリング
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信があります。

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

01

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)

趣味

タイトル：DARK SOULSシリーズ

惹かれた点

多くを語らない断片的なストーリーと、それを想像力で補完していく楽しさ。そして何より魅力なのは、挑戦しがいのある高難易度アクションです。

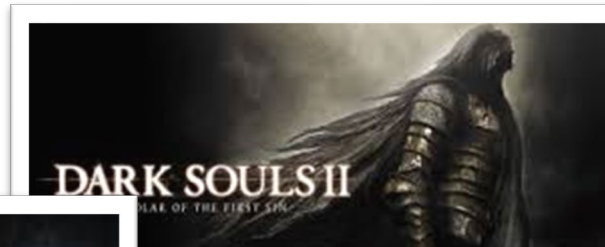
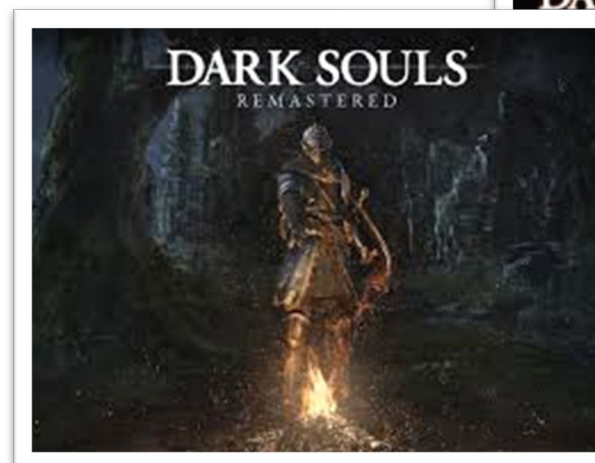
ただ「**強い武器を使えば勝てる**」という単純なものではなく、観察力や判断力、集中力が問われます。

敵の動きを見極め、立ち回りを工夫しながら、何度も倒され、試行錯誤を繰り返します。そうして突破口を見つけたときの達成感や、**苦戦の末にボスを倒したときの喜びは格別です。**

また、ビルドの組み方によって戦い方が大きく変わるのも魅力です。大型武器を主軸にしたり、軽量武器や魔法を主軸にしたビルドと**毎回異なるビルドで遊べるため、何度プレイしても飽きません。**

自分なりの戦術で乗り越えていく楽しさがあります。

02



趣味

タイトル：ARMORED CORE VI

惹かれた点

スピード感ある戦闘と高い操作性が魅力のロボットアクションです。

ミッションごとに地形や目標が変化し、状況に応じた柔軟な動きと判断が求められます。

特にボス戦では攻撃の駆け引きが激しく、操作に慣れるほど機体と一体になって動ける感覚が得られます。

アSEMBルによる機体構成の自由度も大きな魅力です。パーツの組み合わせ次第で重量機や軽量機など多彩なスタイルを楽しめ、構成ごとにまったく違った戦い方が生まれます。

この自由度はミッションだけでなく、対人戦でも活かされ、**自分だけの機体**で挑む楽しさがあります。

難易度は高いですが、自分の工夫がそのまま成果に繋がるため、勝利の達成感は格別です。

03



趣味

タイトル：Monster Hunter Wilds

惹かれた点

広大なフィールドで巨大なモンスターと命がけの狩猟を繰り広げるアクションゲームです。**武器ごとに操作や立ち回りが異なり**、敵の動きを見極めて攻撃や回避を判断する駆け引きが魅力です。装備を整えながら手強いモンスターに挑む過程には、確かな手応えと成長の実感があります。

モンハンワイルズでは、環境や群れの動き、天候の変化が加わり、狩猟の戦略性がさらに向上。モンスター同士の縄張り争いや連動した行動もあり、状況に応じた柔軟な対応が求められます。

生態系や関係性まで丁寧に作り込まれており、「敵」ではなく**生き物として接する感覚**が味わえるのも魅力です。

武器や防具の選択に加え、他のハンターとの役割分担や立ち回りも奥深く、自分だけのスタイルを見つける楽しさがあります。

04



趣味

タイトル：Hunt: Showdown

惹かれた点

不気味な沼地を舞台に、モンスターと他プレイヤーの両方と戦うPvPvEのサバイバルシューティングです。銃声や足音が命取りになる緊張感の中、痕跡を追ってボスを探し、回収して脱出を目指します。

このゲームに登場する武器は、数発しか装填できず連射もできない癖の強いものばかり。他のFPSのように弾をばらまく戦い方は通用せず、慎重な立ち回りと一発の重みが求められます。

私が愛用している「ボムランス」は爆発する鋸を発射する武器で、使いこなせば近接も遠距離も対応できるユニークな強さがあります。

死亡すればキャラごとロストする仕様もあり、一戦ごとの緊張感とリスクは非常に高め。その分、生き延びて脱出できたときの達成感は格別です。

05



技術

複数のシーンを常時読み込む構造では、メモリ負荷や管理コストが増大するため、必要なシーンのみを動的に生成・破棄できる仕組みをステートパターンで実装しました。

通常のステートパターンでは、遷移先の指定が外部制御や列挙型に依存しがちですが、本実装ではステート内部で次の状態を返す形式に改良し、中央での分岐リストを不要にしました。

各シーンは自らの状態に応じて次のシーンを判断・指定できるため、追加・変更の際に既存コードを改修する必要がなく、保守性・拡張性が大きく向上しています。

また、シーンインスタンスは必要なときにのみ生成され、終了時には破棄されるため、無駄なリソースを抱えずに済みます。こうした動的なライフサイクル管理により、処理負荷の軽減にも貢献しています。

シーン遷移の責任を各クラス内に完結させる設計は、分業にも適しており、他のモジュールと独立して個々のシーンをテスト・拡張できる柔軟なアーキテクチャを実現しました。

06

```
// ゲームスタート
return makeScene<Game>::CGameManager>();
break;
case SELECT_TYPE::END:
    // 終了
    return nullptr;
    break;
default:
    break;
}

// シーン
m_nCnt++;

return this;
```

```
// 更新
// =====
CBase* CSceneManager::Update()
{
    // シーン更新
    CBase* pBaseScene = m_pScene->Update();

    if (pBaseScene != m_pScene)
    {
        // 戻り値が変わっていたらシーン変更
        delete m_pScene;
        if (pBaseScene == nullptr)
        {
            CManager::GetInstance()->SetEnd(true);
        }
        m_pScene = pBaseScene;
    }

    return m_pScene;
}
```

技術

標準ライブラリに頼らず、双方向リスト構造を自作し、ポインタ操作やノード管理、動的メモリの扱いについて実践的に理解を深めました。

加えて、順方向・逆方向の走査を可能にするイテレータ風の構造を実装し、forループやアルゴリズム処理にも柔軟に対応できる設計としました。単なる機能実装にとどまらず、操作後に構造の整合性をチェックする仕組みや、リスト状態を出力して視覚的に確認できる簡易デバッグツールも備えています。

実装においては、メモリリーク防止のための明確な破棄処理や、例外時でも構造が破損しないようにする保護設計も重視しました。

また、ノード追加・削除時のnullチェックや境界条件の処理を関数化することで、可読性と安全性を両立させています。

この経験を通じて、データ構造の内部動作を自分の手で構築・制御する感覚を掴むことができ、ライブラリ任せでは得られない理解を得ることができました。

07

```
m_bAllUpdate = true; // 全体で更新するか
m_bPoseUpdate = false; // ポーズ中更新するか
m_bAllDraw = true; // 全体で描画するか
m_bPoseDraw = true; // ポーズ中描画するか
m_bReleaseScene = true; // シーンでリリースするか

m_bDeath = false; // デスフラグ

// 先頭がなかったら先頭設定
if (m_pTop[s_nDefalut_Priority] != nullptr)
{
    m_pCur[s_nDefalut_Priority] -> m_pNext = this;
    m_pPrev = m_pCur[s_nDefalut_Priority];
    m_pCur[s_nDefalut_Priority] = this;
}
else
{
    m_pTop[s_nDefalut_Priority] = this;
    m_pCur[s_nDefalut_Priority] = this;
}
```


技術

使用言語

C言語

専門学校で1年間学び

DirectXを使った2D・3Dゲーム開発を経験。
ファイル入出力やメモリ管理、ポインタ操作などの
基礎を習得しています。



C#

Unityを用いて、2Dおよび3Dゲームを制作。
キャラクター操作やUI制御、トリガーや
衝突イベントによる演出処理などの
実装経験があります。



C++

専門学校1年生から1年間学習

DirectX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
取得しています。



08

技術

開発環境

Visual Studio 2019

専門学校で2年間使用し、DirectXを用いた2Dおよび3Dゲームの開発に取り組みました。Unityと連携し、C#の編集やデバッグも行っています。



Unity

専門学校で1年、独学で1年、計2年学習。2D・3Dゲーム制作のほか、モーションやマウス入力の実装経験があります。シェーダーの基礎知識も習得しています。



Photoshop

背景オブジェクトのテクスチャ制作に使用。金属、木材、石材などの質感を描き分け、ソフト／ハード円ブラシやぼかしツールなども活用。Maya・Blenderと連携し、3Dモデルに適用しています。



Unreal Engine

専門学校で2年間学び、3Dゲーム制作の基礎や入力処理・当たり判定、モーションや行動AIについて学習しました。



MAYA

専門学校で1年間学び、その後独学で1年計2年間使用。モデリングとリギングに加え、Photoshopと連携してリアルタイムでテクスチャを読み込むことができます。



09

制作物

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

10

備考

本作は、**テンポよく繰り返し遊べる短時間アクションゲーム**として制作しました。プレイヤーは前方に自動で進みながら、迫りくる障害物を回避して進み続けます。

『Temple Run』を参考に、短時間で終わるプレイの中にも反射判断やリズム感を求められる構成にしています。

登場する障害物には、それぞれ異なる回避アクションが求められます。ジャンプで飛び越える「荷車」、スライディングでくぐる「神輿」、さらに上下の回避だけでは対応できない特殊な障害物も登場し、単調にならないよう工夫しました。瞬時の判断を促しつつ、プレイヤーの集中を途切れさせない設計を目指しました。



制作物

タイトル：カタストロフィーモービル

ジャンル：3Dカーアクション

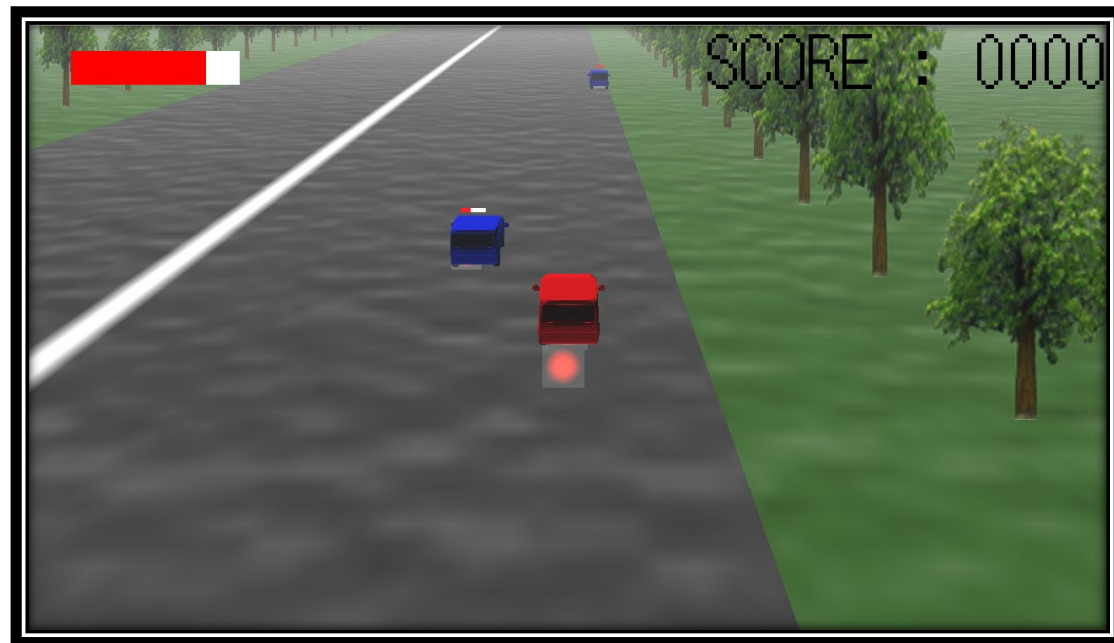
制作期間：2024年10月~2025年1月

備考

本作では、ステートパターンを用いたシーン管理と、選択ソートによる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・プレイ・リザルトといった各シーンの状態を明確に分けて扱えるようになり、処理の可読性や拡張性が大きく向上しました。

また、ビルボード表示における重なりや描画順の不具合を解消するため、カメラと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ました。選択ソートを用いて遠近順に並べ替えることで、描画の破綻を防ぎ、視覚的な自然さを保つことに成功しています。

11



制作物

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：2023年12月～2024年3月

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。

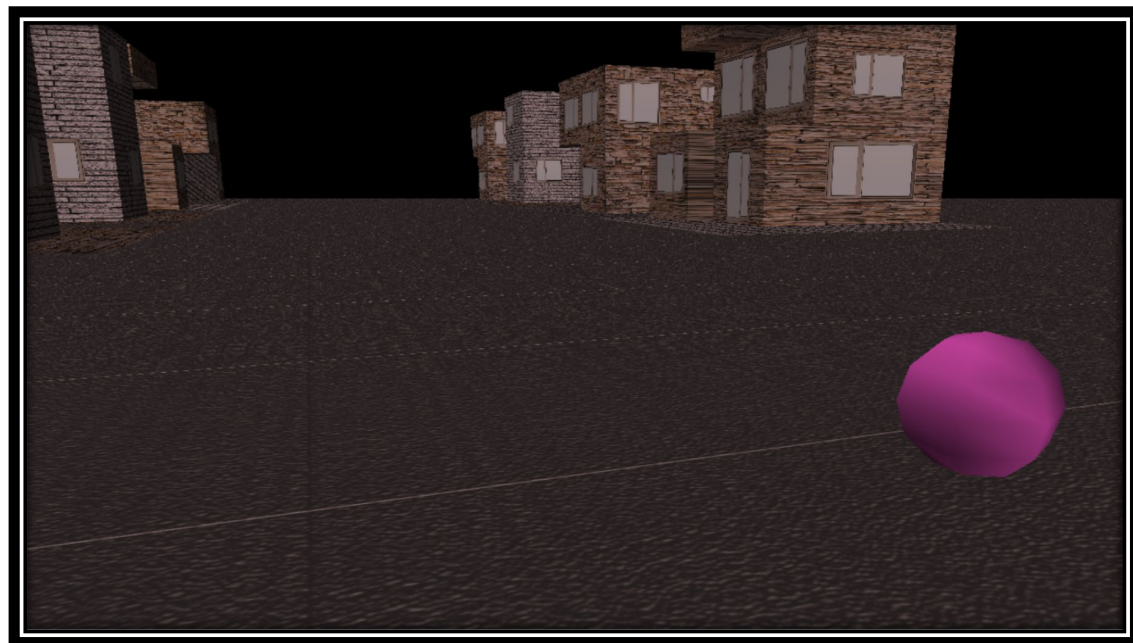
一人称視点を実現するために、**マウス操作による視点制御やカーソルの非表示処理**など、基本的なカメラコントロールの実装に取り組みました。

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。

12



制作物

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。途中で「ブロックに乗れる機能を追加する」という仕様変更があり、ジャンプ機能を急遽実装。それにより地形の高低差を活かした2.5D的なアクションへと発展しました。想定外の対応でしたが、柔軟に取り組むことでゲーム性を広げる機会となりました。

ゲームは、時間経過で強化される敵を倒し、経験値で自身も成長する設計です。操作はシンプルながら、成長に応じて強敵に挑める構成とし、テンポの良さと達成感の両立を目指しました。

13



制作物

タイトル： NihilityDiver

ジャンル： 2D ロードライクアクション

制作期間： 2024年6月~9月

備考

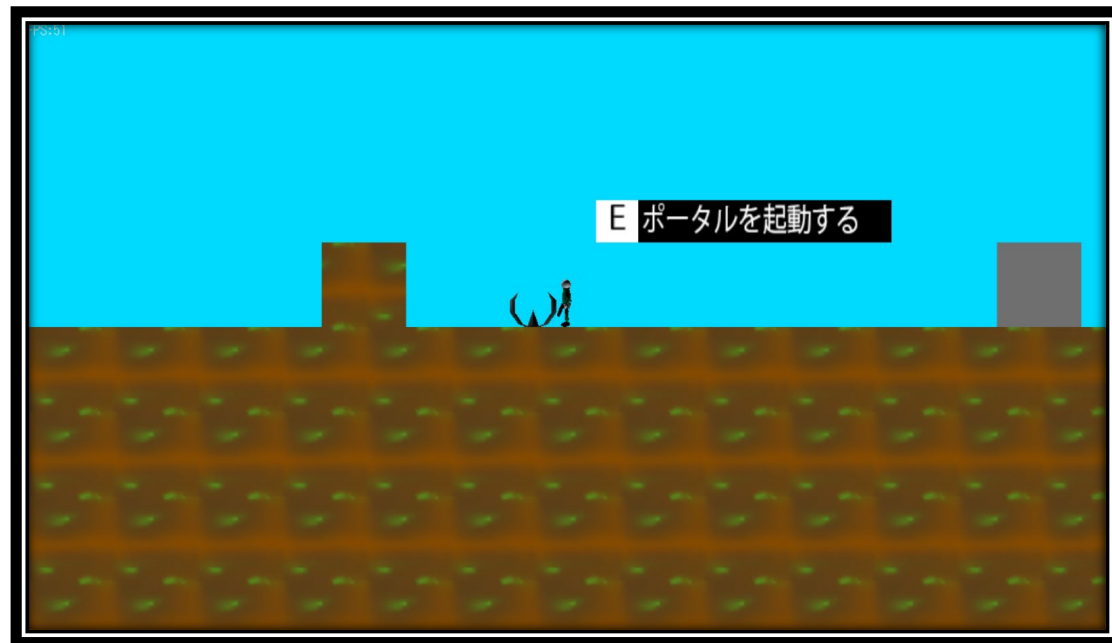
初めてのC++によるゲーム制作で、正投影を用いた2Dアクションゲームを開発しました。

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。

14



上田_光

制作時期：2025/07/16

PORTFOLIO