

ポートフォリオ

国際情報工科自動車大学校 ゲームソフト開発科2年 逸見朱里

目次

1. 自己紹介.....	3
2. 作品紹介	
・ ヒートロイド.....	5, 6
・ Let' s Shaking.....	7, 8
・ にわとりの里帰り.....	9, 10
・ ドクターリモート.....	11, 12
・ ※騒動.....	13, 14
・ BattleOfLargehill.....	15, 16
・ SniperMission.....	17, 18

自己紹介

逸見朱里

(へんみあかり)

出身 福島県

生年月日 2004/05/26



学校 国際情報工科大学
学科 ゲームソフト開発科 (3年制)

目指す職種 ゲームプログラマー、エンジニア

趣味

ゲームをすること、見ること
音楽鑑賞、アニメ鑑賞

好きなゲーム

ItTakeTwo, EscapefromTarkov, モンハンワールドなど…!

好きな音楽ジャンル

ボカロ、J-pop

好きなアニメ

リコリスリコイル、ハイキュー、ヒロアカなど…!

特徴

C++

学校の制作で使用していました

C#

学校の制作とGameJam参加時に使用しました

学校ではC言語も基礎の部分は学んでいます。
プログラム以外だと3DソフトのMayaや
2DのPhotoShopなどにも触れました。

制作作品の紹介

ヒートロイド

ゲーム概要

このゲームは敵を利用して脱出する3Dパズルアクションゲームです。プレイヤーはエネルギー弾を撃つことででき、敵に当てるとオーバーヒート（戦闘不能）にすることができます。オーバーヒート中の敵を上手く利用することがこのゲームのポイントです。

目的

クリアできた時の爽快感と敵と戦うハラハラ感が楽しめるようゲームを目指しました。敵を上手くオーバーヒートできるとスムーズにクリアに近づけます。



—制作環境—

使用したエンジン：学校独自のエンジン
(BaseCross)

使用したプログラミング言語：C++

使用したツール：

PhotoShop, Maya, Blender, Excel, Sourcetree,
GitHub

制作の詳細

制作状況：学校のチーム制作

制作期間：3～4か月

制作人数：4人

担当役割：プログラマー

担当箇所：敵の実装、ステージ選択のUIの実装、ステージ演出一部等

敵の行動パターンを複数作って切り替えられるように実装しました。行動を組み合わせることで色々な動きを実装し、応用を利かせられるように心がけました。



敵に関する実装は担当しました。動きをステートマシンで管理できるように実装しました。

敵を投げることができるようになっていて、投げると周りの敵もオーバーヒートさせれるように実装しました。

クラスの親子関係を意識して作り、継承を必要に応じて使用するようにしました。

ステージを選択する画面のUIシステムの実装を行いました。

Let's Shaking

ゲーム概要

このゲームはボトルの主人公がスクワットをして、その炭酸の力を利用し、キャップを飛ばすゲームです。キャップの飛ばした距離が長ければ長いほど良い結果となります。プレイヤーはスクワットと投げる角度を操作します。キャップを飛ばしている最中にブーストができ、そのブーストはスクワットの回数によって変わります。

目的

操作がSpaceキーのみで誰でも簡単に、かつ短時間で遊べるミニゲームとして制作しました。今回のGameJamのテーマは「Bubble」だったので炭酸を振った時のシュワシュワ感を取り入れました。ボトルの主人公が自分でスクワットするという面白さもあり、イメージもポップな感じでまとめました。



—制作環境—

使用したエンジン：Unity

使用したプログラミング言語：C#

使用したツール：Unity, Photoshop, Maya

制作の詳細

制作状況：GameJam参加時の作品

制作期間：2日

制作人数：4人

担当役割：プログラマー

担当箇所：背景、UIの実装、シーン管理などのプレイヤー以外の実装全般

キャップを投げた後に、飛んでいることを表現するために背景の雲と山をランダムで生成しました。それぞれの速さを変えて、キャップがしっかり前に進んで見えるようにしました。

説明を表示しているUIの実装をしました。連打の後はUIを大きく表示して次の操作を促しました。

ゲージの実装ではプレイヤーが連打した回数応じて、使えるブーストの量を制御しています。

背景は雲と山をランダムに生成していて、毎回同じ背景にならないようにしています。

キャップが地面に着地するとどれくらい飛ばせたかのスコアが表示され、SEが流れるように実装しました。



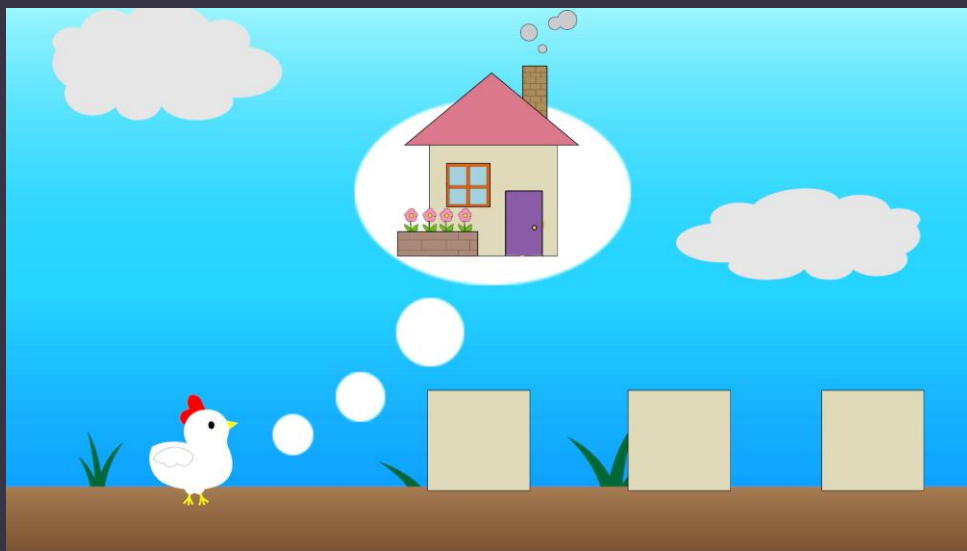
にわとりの里帰り

ゲーム概要

このゲームはにわとりが自分の家を思い出し、帰っていくというゲームです。プレイヤーはにわとりで家が思い出すのでそれを覚えて間違わずに家を選択していくものになっています。記憶力を試す簡単なミニゲームとなっています。

目的

かわいいらしい見た目と誰でも簡単に楽しめるミニゲームとしてこのゲームを制作しました。GameJamで制作したためテーマが決まっており、好きな、忘却の、思い出の、苦手ながテーマでした。忘却からにわとりをイメージし、テーマから自分の好きな家を思い出すという形で取り入れゲーム性が決まりました。



—制作環境—

使用したエンジン：Unity

使用したプログラミング言語：C#

使用したツール：Unity, Photoshop

制作の詳細

制作状況：GameJam参加時の作品

制作期間：1日（6時間）

制作人数：4人

担当役割：プログラマー

担当箇所：ゲームシステム全体

チームで考えたゲームをイメージ通り実装できるように頑張りました。家のスクリプトを一つにし、マネージャーで管理することでコードを少なくできるように工夫しました。

思い出す家（上に表示される家）は毎回パーツがランダムで表示されるよう実装しました。

プレイヤーは家の前に行くと判定が取れるようにしました。

下の家は回数を重ねるたびにパーツが増えて少しずつ難易度が上がるようにしました。

短い時間の制作だったためクリアとゲームオーバー表示後はタイトルに戻るようにしました。



ドクターリモート

ゲーム概要

体内を探索しながらウイルスを壊し、ボスを倒す探索型シューティングゲームです。ウイルスを壊すと欠片が手に入り、それを集めることでボスの居場所が分かります。ボスを倒して帰還することが目的となっています。

目的

このゲームは探す楽しさを体験してほしいというコンセプトのものの制作しました。体内でウイルスもボスも探すことになるため発見の楽しさを味わってもらえたらなと思っています。



—制作環境—

使用したエンジン：学校独自のエンジン
(BaseCross)

使用したプログラミング言語：C++

使用したツール：

PhotoShop, Maya, Blender, Excel, Sourcetree,
GitHub

制作の詳細

制作状況：学校でのチーム制作

制作期間：4,5ヶ月

制作人数：5人

担当役割：プログラマー

担当箇所：プレイヤーの動き、弾の処理、ウイルスの処理、ウイルスの一部エフェクト、ウイルスを壊すと落とす欠片の処理、ボスの攻撃処理、UIのシステム、ステータスの処理等

—Point—

特にウイルスが周りにたくさんあるほど連鎖が気持ちよくできるようになっています。壊さないといけないのではなく壊したくなるように工夫しました。



ダメージによってハートの色が分かったり、時間がギリギリになると赤になったり分かりやすくなるよう心がけました。

テキストの部分は1文字ずつ表示され、機械っぽい表現になるように工夫しました！

チャージをすると周りのウイルスを巻き込んで壊せる連鎖の実装を担当しました！

エフェクトは一から制作していて、連鎖のエフェクトと弾のエフェクトを作りました。

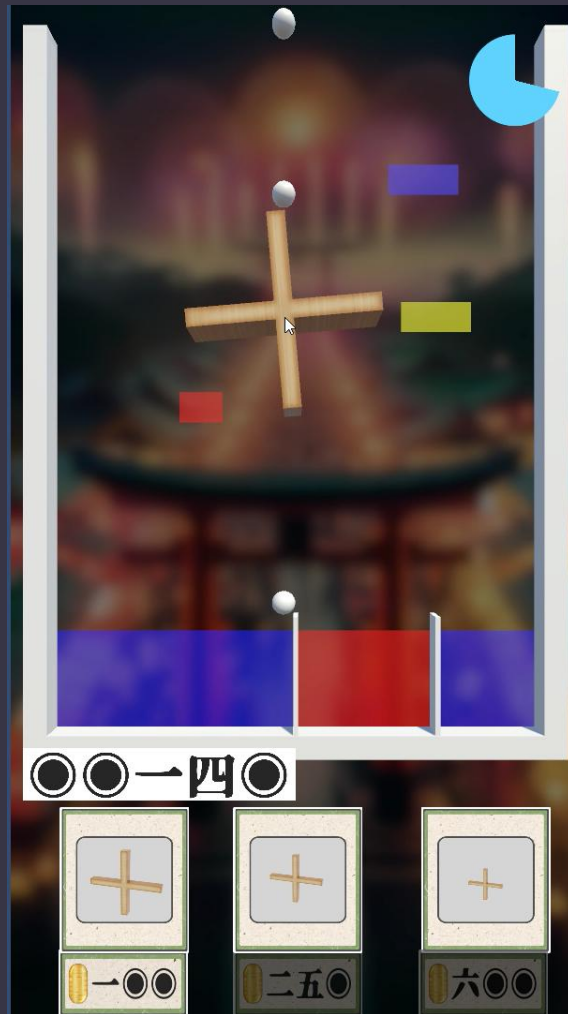
※騒動

ゲーム概要

このゲームは落ちてくる玉を回転する×を配置して変えることで得点を稼ぐゲームとなっています。×を出すためにはポイントが必要で、それを駆使し、1分以内で得点を稼ぎます。

目的

簡単に楽しめるミニゲームとしてこのゲームの制作が決まりました。※型のイメージからゲーム性が決まり、*の和製版というところから和のイメージになりました。※の×の部分を手で設置する形になっています。



—制作環境—

使用したエンジン：Unity

使用したプログラミング言語：C#

使用したツール：Unity, Photoshop



制作の詳細

制作状況：GameJam参加時の作品

制作期間：1日（6時間）

制作人数：5人

担当役割：プログラマー

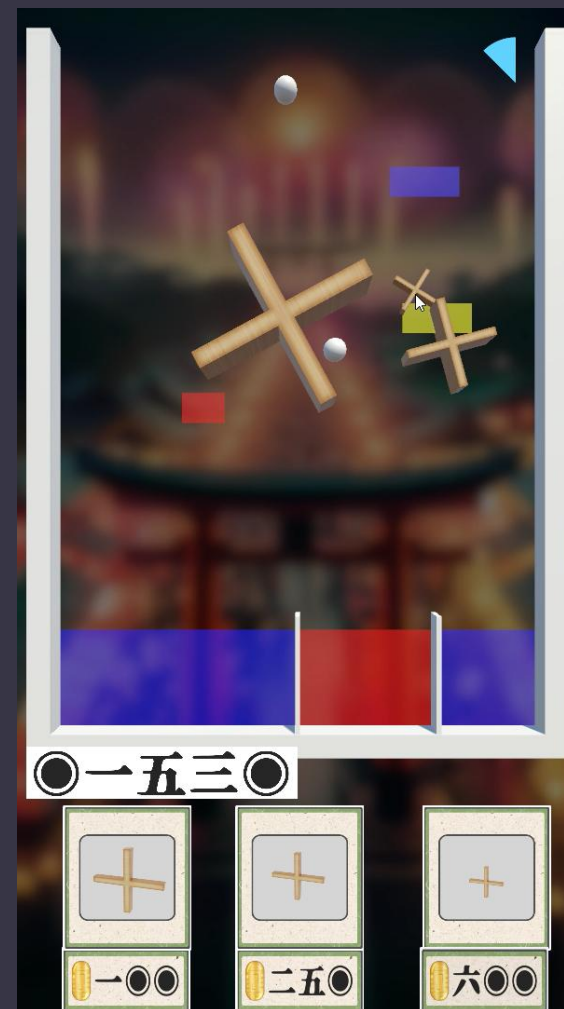
担当箇所：ゲームシーンのスコアのUI、時間経過のUI、タイトルシーン

スコアを漢数字の画像に切り替えて出す実装を行いました。

残り時間を表示するスプライトを実装しました。

簡単ですが、タイトルの実装も行い、ボタンを押すと始まるようにしました。

和風のイメージで制作が決定して、それを感じてもらうためスコアは漢数字にすることになりました。スコアの数字に合わせて漢数字の画像を出す実装を行いました。



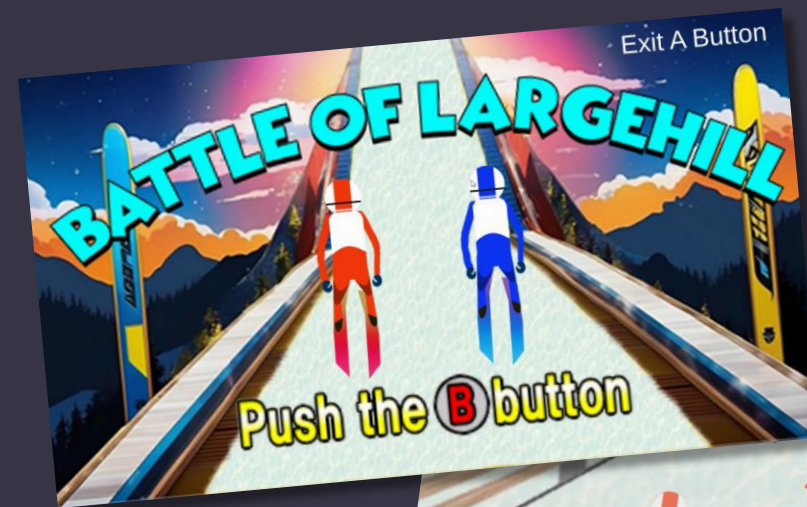
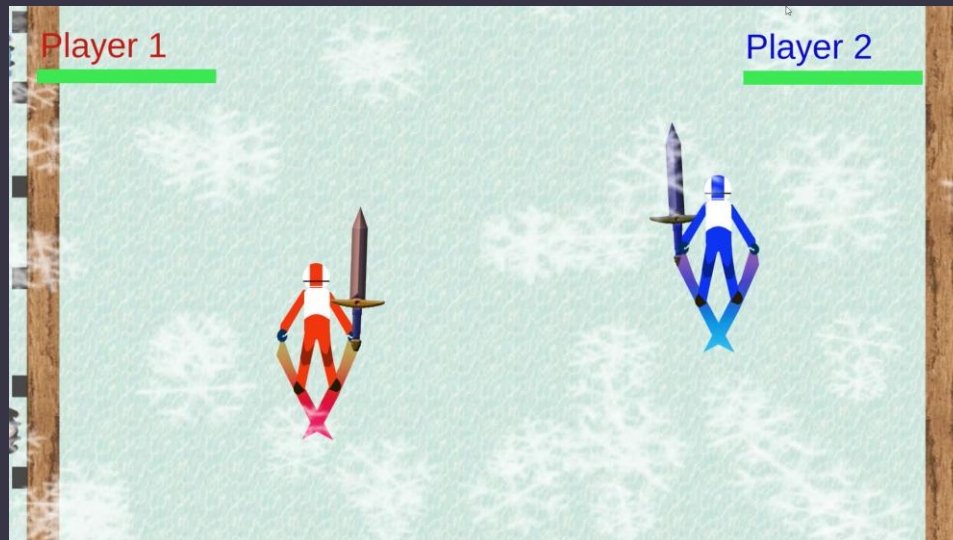
BattleOfLargehill

ゲーム概要

このゲームはスキージャンプ中に相手を倒すことが目的の対戦型マルチアクションゲームです。GameJamで作った作品でテーマは「笑わせて」でした。そのため少しバカゲー寄りにしようという話になり、スポーツとして有り得ないこと組み合わせスキージャンプをしながら戦い合うというゲームを作ることになりました。

目的

普通では有り得ない状況ですが、ゲームだからこそ笑って楽しめたらと思っています。バカゲーなりのおもしろさを出せたらと思って制作しました。



—制作環境—

使用したエンジン：Unity

使用したプログラミング言語：C#

使用したツール：Unity, Photoshop

制作の詳細

制作状況：GameJam参加時の作品

制作期間：2日

制作人数：4人

担当役割：プログラマー

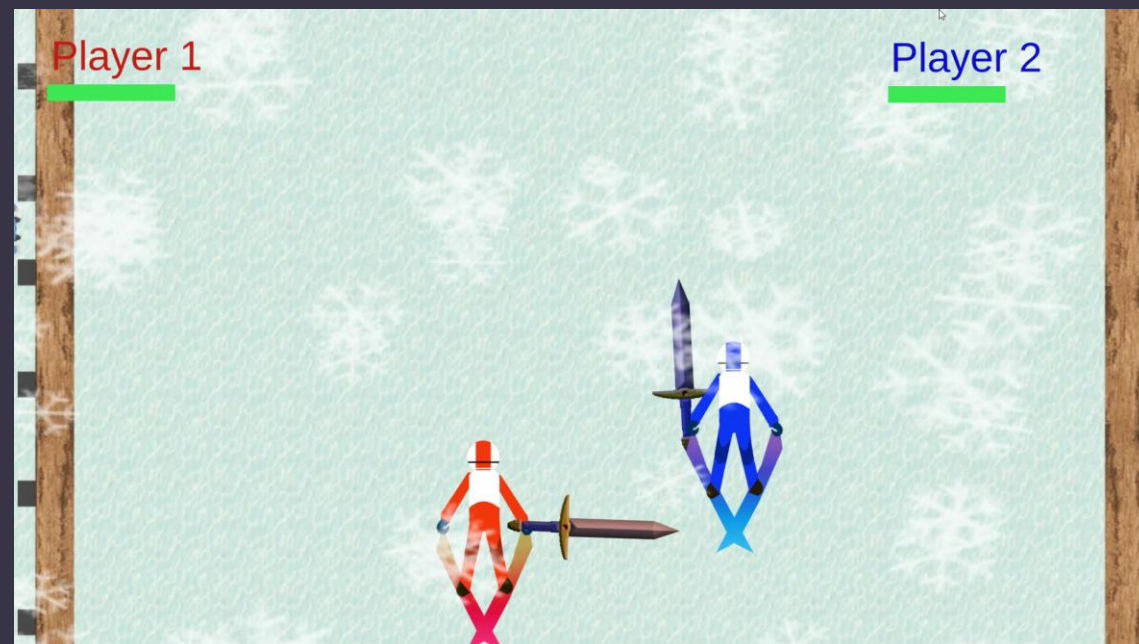
担当箇所：主のゲーム部分（プレイヤーの動き、武器の処理、UIの処理）、ゲームシーンの移行処理等

敵との戦ったときに反発するように実装しました。
反発することで滑空しながら戦っているように見せてます。

ありえない状況での対戦ですが、
チームで考えたイメージに近づけるように作りました。

剣の当て方で反発するように実装しました。

ただ剣を持っているのではなく
ボタンを押すと剣が回転して攻撃するように実装しました。



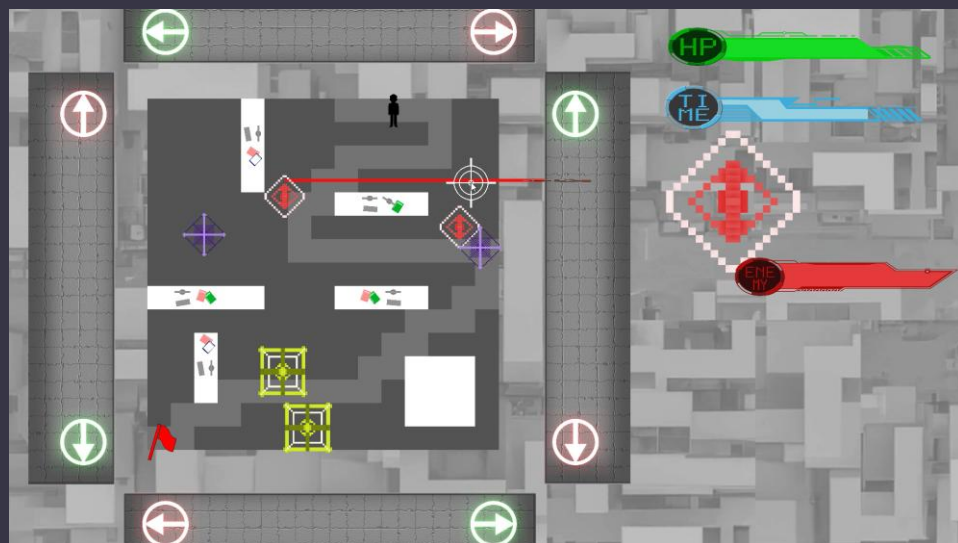
SniperMission

ゲーム概要

このゲームは護衛対象がゴールに行くまで敵から守るシューティングゲームです。護衛対象の通る道には敵がおり、その敵を4方向から狙って倒して護衛します。敵を撃つタイミングやどの順番で倒すかが大事なゲームとなっています。

目的

4方向から撃てますが壁などで撃てない方向があるためそれを考えて倒します。護衛対象を上手く守ってゴールできる達成感を感じてほしいと思っています。



—制作環境—

使用したエンジン：Unity

使用したプログラミング言語：C#

使用したツール：Unity, Photoshop

制作の詳細

制作状況：学校でのチーム制作

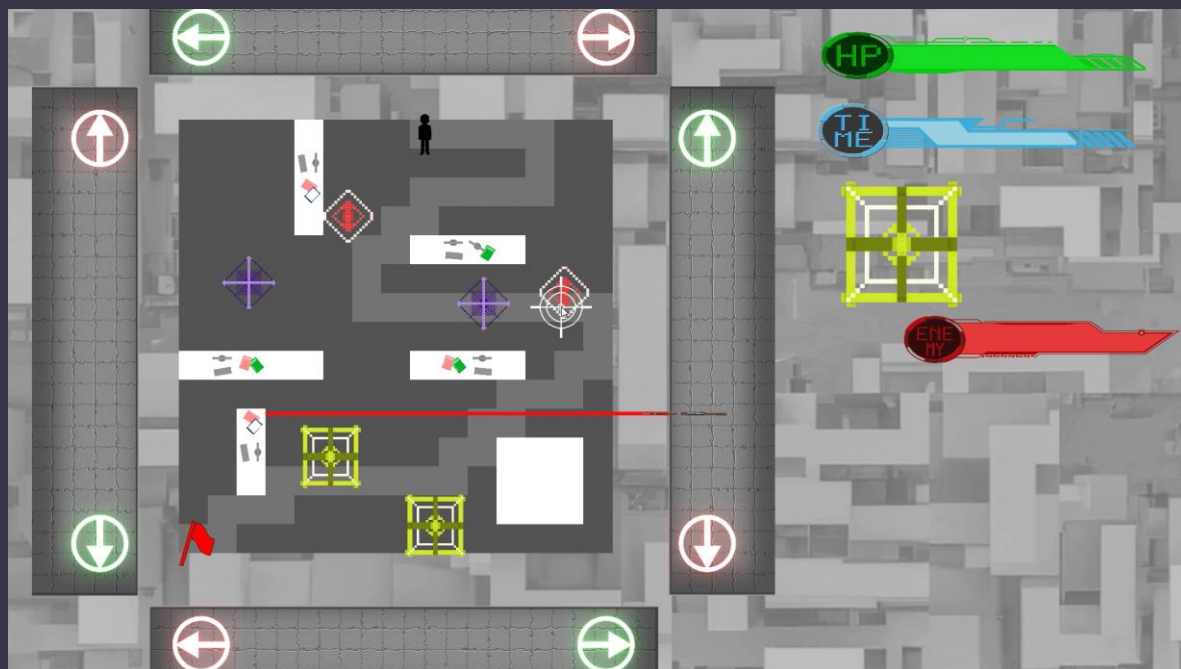
制作期間：4ヶ月

制作人数：5人

担当役割：プログラマー

担当箇所：対象の動き、敵の動き、プレイヤーの弾の発射処理、UIの処理、ゲームシーンのボタン、シーン移行等

4方向から撃つことができることを活かして、1方向だけでは全敵倒せないようにしてあります。倒しやすさに合わせて敵の強さを変えました。



護衛対象の動きはaStarを使っていて、ステージを作る担当のメンバーにも分かりやすい動きにしました。

敵の左右移動や上下移動は配置の時に置きやすいようにオブジェクトで設定するようにしています。

撃った敵の体力だけがでるようにUIを設定しました。どの敵に当たったかもできるようになっています。

プレイヤーからレイをとばして当たっている敵を見るように実装しました。