

ポートフォリオ

# PORTFOLIO



総合学園ヒューマンアカデミー横浜校  
遠藤悠馬

プランナー専攻

# GFF AWARD 2022

優秀賞受賞



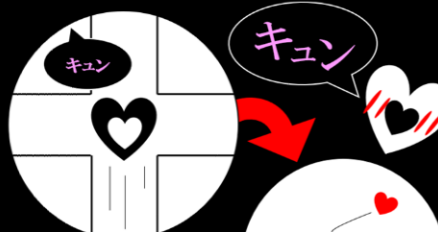


SHADOW  
ROAD シャドーロード



GFF AWARD 2022では、私のゲーム企画を制作することになり、  
**メインプランナー**としてチーム制作を行いました。  
無事に完成まで辿り着き、**優秀賞を受賞**することができました

# PERACON2021 50位

PERACON2021に応募するために作成した企画書です。テーマである「キュン」を元に企画を作成しました。応募した結果は**300人中50位**を取ることができ、目標であった**100位以内**を取ることができました

ハートレスティアーズ	
内容	ポイント
<p>暗闇の迷宮で、運命の相手を探し出せ</p> <p>あなたは視界の悪い暗闇の迷宮で運命の相手を探します。運命の相手は「キュン」という音を出します。</p>  <p>あなたは「キュン」という音を頼りに迷宮を進み、見事運命の相手を見つけ出せたらクリアとなります。</p> <p><b>HAPPY END</b></p>	<p>迷宮に潜む、心無きモノたち</p> <p>迷宮には愛を失い、心をなくしてしまったモノたちがプレイヤーを妨害してきます。それぞれの敵の特徴を知り、迷宮を攻略しましょう。</p>  <p>近づく「ドクドクン」という音を立てながら、プレイヤーを追ってくる。ぶつかってしまうとスタートした地点に戻されるので、全力で逃げよう。</p>  <p>「シクシク」という音を大きく出して、運命の相手の音を妨害してくる。動きはしないが、ぶつかるとスタート地点に戻されてしまう。なぜ泣いているかは不明。</p>

## ゲーム大賞一次通過

ゲーム大賞2022に応募するために制作したゲーム作品です。今回のチーム制作では、プランナーとして**世界観や背景の資料作成**を担当しました。**前回のチーム制作**を活かし、「びよんど」を完成させました。結果、**一次通過**をすることができました





# シャドーロード

「GFFゲームソフト部門」に応募した企画書  
ゲームソフト制作期間：3ヶ月

SHADOW  
ROAD シャドーロード



企画書

制作チーム名：無機EL

「SHADOWROAD」とは

暗闇に閉ざされた世界で、  
光を避けながらステージを進む  
横スクロールアクションゲーム

プラットフォーム：PC

レーティング：全年齢対象

GFFゲームソフト部門に応募するために制作した企画書です。  
横スクロールアクションで、ステージにある光を避けながらゴールを目指します。  
ゲームの面白さはもちろん、ホラーな世界観にも力を入れており、  
不気味で不思議な雰囲気演出しています



# シャドーロード 企画書

## ゲーム概要 1

### 光を避けながらステージのゴールを目指せ

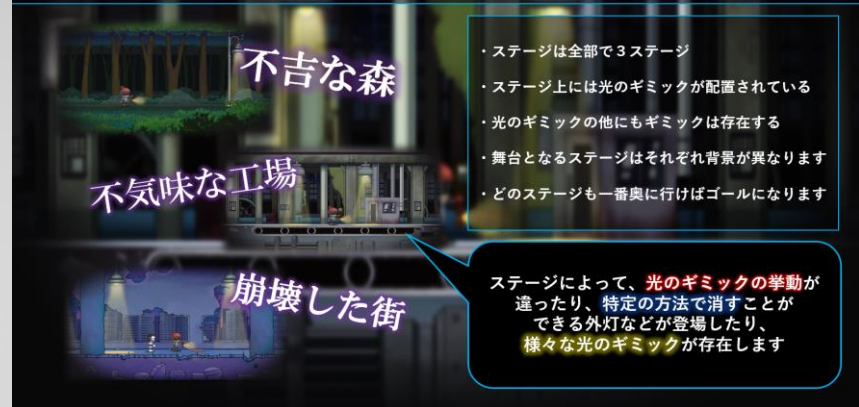


このゲームでは、プレイヤーが操作するキャラクターが光に当たってしまうとゲームオーバーになってしまいます。光は点滅して消える瞬間などがあるので、タイミングを見計らって通り抜け、ステージを進んでいきます。

こんな感じでステージにはたくさん光のギミックが配置されています

## ゲーム概要 2

### ステージについて



- ・ステージは全部で3ステージ
- ・ステージ上には光のギミックが配置されている
- ・光のギミックの他にもギミックは存在する
- ・舞台となるステージはそれぞれ背景が異なります
- ・どのステージも一番奥に行けばゴールになります

ステージによって、光のギミックの挙動が違ったり、特定の方法で消すことができる外灯などが登場したり、様々な光のギミックが存在します

## ゲーム概要 3

### ギミックについて

ステージには、光の他にも様々なギミックが配置され、進行を塞ぐもの、進むために活用するモノなど様々です。



#### 外灯

ゲームの主軸となるギミック。光が消えるタイミングで抜ける必要がある。中には特定の条件を満たさないと消えない外灯が存在する。



#### 木箱

ステージに配置されている木箱。押して移動させることができる。移動させることで、特定のギミックを動かすことができる。

光以外でもやられてしまうギミックも存在します。

## 初のチーム制作

この企画なのですが、実は私がこのヒューマンに入学して、初めて本格的なチーム制作をした企画でもあります。最初は分からないことも多くあり、ボロボロのスタートでしたが、チームのメンバーや先生方のおかげで、何とか完成までたどり着くことができました

# シャドーロード 企画書

## 操作説明 1



パッド操作で直感的にキャラクターの操作が可能です

## 操作説明 2

### アクションについて



- ・左右に移動可能
- ・ジャンプをすることも可能
- ・特定のオブジェクトを動かすことができる
- ・レバー引く、ギミックを起動させるなど
- ・3ステージで役立つ「後ろ歩き」



?

この?マークがあるところは  
アクションが可能である場所を  
示しています。このマークを  
見つけたら積極的に調べよう

## GFF 福岡ゲームコンテスト 日野社長からのコメント

- ・今回の「光」という着眼点が面白く、目的が明確であることが良い
- ・全体的な世界観がとても良く、引き込まれるような世界観である
- ・このゲームをプレイすると、丁寧に制作したというのがよく伝わった
- ・短い制作期間でここまでの完成度はとてもよくできている
- ・改善点はいくつかあると思うので、さらにクオリティを上げたものを見たい

# ハートレスティアーズ

「PERACON2021」に応募した企画書  
制作期間：1週間

## ハートレスティアーズ

内容

愛の鼓動を聞き、運命の相手を探しましょう

ポイント



暗闇の迷宮で、運命の相手を探し出せ

あなたは視界の悪い暗闇の迷宮で運命の相手を探します。  
運命の相手は「キュン」という音を出します。



あなたは「キュン」という音を頼りに迷宮を進み、見事運命の相手を見つけ出せたらクリアとなります。

HAPPY END



迷宮に潜む、心無きモノたち

迷宮には愛を失い、心をなくしてしまったモノたちがプレイヤーを妨害してきます。それぞれの敵の特徴を知り、迷宮を攻略しましょう。



近づくと「ドクンドクン」という音を立てながら、プレイヤーを追ってくる。ぶつかってしまうとスタート地点に戻されるので、全力で逃げよう。



「シクシク」という音を大きく出して、運命の相手の音を妨害してくる。動きはしないが、ぶつかるとスタート地点に戻されてしまう。なぜ泣いているかは不明。

## PERACON2021 応募結果

# 50位

### 審査員コメント

- ・具体的な攻略の方法が明確で、やりがいがありそう
- ・目標達成によって快感やカタルシス他にはない魅力的な価値が得られそう
- ・お題の使い方がうまく、「キュン」の必然性がある
- ・1つのコアメカニクス紙面上で説明しきれている

PERACON2021のテーマは「**キュン**」でした。  
私はこのテーマを“**音**”として捉え、ゲーム企画書を作成していきました。  
プレイヤーは暗闇の迷路から“**キュン**”という音を頼りに、運命の相手を探し出します



# バイオコネクト

「GFF企画部門」に応募した企画書  
制作期間：1ヶ月



## BIOCONNECT

バイオコネクト

ターゲット層：6～12歳  
プレイ人数：1人  
ヒューマンアカデミー横浜校  
プランナー専攻 遠藤悠馬

「バイオコネクト」とは



ジャンル

2Dシューティングアクション



プラットフォーム

任天堂スイッチ

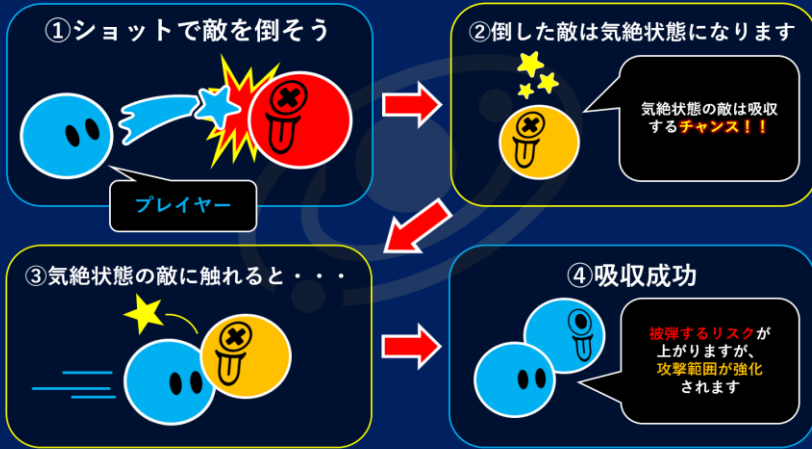
コンセプト：「**適したものを繋ぐ**」

倒した敵を体に繋げることで攻撃を強化することができます。  
しかし、繋げた分だけ当たり判定が大きくなってしまい、  
**敵の攻撃に被弾するリスクも高まります。**  
プレイヤーは**リスクを負わず安全にプレイ**するか、  
**リスクを承知で攻撃を強化**するかを判断し、  
ステージ攻略を目指します。

今回のGFF企画部門のテーマは「**つながる**」でした。  
このテーマでどのように**リスクリターン**が発生するかを考えました。  
敵を倒してつなげれば攻撃が強力になりますが、被弾しやすくなる  
というリスクが高まります

# バイオコネク ト 企画書

## 繋げる流れ



## 吸収するメリット

### ①攻撃範囲上昇

吸収することにより、吸収した敵の「ショット」を使用することができ、攻撃範囲が上昇します。遠距離や近距離タイプの敵をバランスよく繋げることで、ゲームを有利に進めることができます

### ②「アビリティ」獲得

少しずつHPを回復する

ピンチになると一定時間無敵になる

「ショット」の他に「アビリティ」という能力が存在し、この能力を持ったキャラを繋げると、「アビリティ」を獲得することができます。「アビリティ」の種類は様々で、その場の状況によって使い分け、ステージを攻略していきます

## 吸収するデメリット

### ①敵の攻撃に被弾しやすくなる

敵を繋げた部分にも当たり判定があり、そこに敵の攻撃が当たるとHPが減ってしまいます。また、繋げた部分が被弾した場合、2回被弾してしまうとその部分は消えてしまいます

### ②移動速度低下

繋げれば繋げるほど体が重くなってしまい、移動速度が低下します。移動速度が低下すると敵の攻撃を避けることが困難になります

## 自由な繋げ方・多種多様な特徴

### 自由な繋ぎ方

攻撃力・範囲UP

でも・・・被弾するリスクもUP

最大6体繋げることが可能

キャラクターをこんな形に繋げることも可能です

繋ぎ方も自由自在!!

### キャラクターの種類・特徴

#### 遠距離タイプ

遠距離型の「ショット」を放つことができます。キャラクターによって、「ショット」の威力や弾速、エフェクトなどが変わります

#### 近距離タイプ

近距離型の「ショット」を放つことができます。キャラクターによって、所持している武器が違うほか、攻撃速度や攻撃範囲、モーションなどが変わります

#### アビリティ持ち

「ショット」とは他に、「アビリティ」と言われる特別な能力を所持しているキャラクター。ステージの道中で自動で発動する非常に便利な能力。体の一部が黄色に発色している

# スケアリーフィルム

「アニメーション」を元に制作した企画書  
制作期間：2週間



SCARY  
FILM

プレイ人数：1人  
プラットフォーム：PC  
ジャンル：アニメーションホラーゲーム

CONCEPT

映像かくれんぼ

このゲームではアニメーション内に現れる  
異形のキャラクターを探すホラーゲーム。  
あなたはこのゲームを無事に生き残ることが  
できますか？

「アニメーション」×「かくれんぼ」というホラーゲーム企画です。  
アニメーションに現れる異形のキャラクターを探し、制限時間まで  
生き残ることが目的です。  
プレイヤーが対象を見つけることができなければ、とても恐ろしい  
バッドエンディングを迎えてしまいます



# スケアリーフィルム 企画書

## GAME PLAY

### アニメーションの中から探そう



3秒後



モノクロアニメで描かれた可愛いキャラクターや世界観の中に異形のキャラクターが隠れています  
アニメーションは常に流れており、この異形のキャラクターは画面に突如として現れ、あなたを襲いにきます

## GAME PLAY

### 迫る脅威を追い返そう



見つけたらタッチ

追い払うことに成功

見つけたらすぐにタッチして追い返しましょう。異形の彼らは存在しないキャラクターなので認識されると消えてしまいます。プレイヤーは制限時間まで生き残ることが目的です

## GAME PLAY

### 制限時間 = エンディング

エンディングまで残り

1:30



制限時間、すなわちアニメーションのエンディングまで生き残ることができればゲームクリアとなります。難易度が高くなると制限時間が伸びます

### ノイズ発生 = 危険な状態



もし、異形キャラが画面に滞在する時間が長くなると、画面に一瞬だけノイズが発生します。ノイズが発生した時点でヒントにもなりますが、長い間見つけられずにいると...

## GAME OVER

### バッドエンディングを迎えます

参考画像

# スケアリーフィルム 企画書

## GAME SCENE

### 予想ゲーム画面



アニメーションでは登場キャラクターが様々なストーリーを展開しており、様々なアクションを起こします。モ/クロアニメなので、見落としかないようしっかりと観察して、異形のキャラクターを探しましょう

## GAME GIMMICK

### イタスラ = ギミック

イタスラとは、異形キャラの妨害行為です。画面にインクを飛ばして視界を悪くしたり、時計を戻して残り制限時間を伸ばすなど、様々なイタスラをします



### それぞれの対処方法

イタスラには対処方法が存在します。例えば、インクをかけられたら画面をふき取る、時計を戻される前にタッチして追いつくなど、それぞれに対処方法があります。メイドイン711のような「○○しよう」みたいなミニゲームが始まります



## GAME WORLD VIEW

### 可愛いのに不気味

カートゥーン

ホラー



表向きは可愛いカートゥーン調の世界観ですが、その他は全てホラーゲーム



# マイボット

「ゲーム大賞2023」に参加するための企画書  
制作期間：2週間

## マイボット

プラットフォーム：PC  
ジャンル：横スクロールアクション  
プレイ人数：1人

テーマの解釈

「こだわり」



自分で作ること

ゲーム大賞2023アマチュア部門のテーマは「**こだわり**」でした。私はこのテーマを“**自分で作ること**”と解釈し、企画を考えました。キャラクターをカスタマイズし、そのキャラクターでステージクリアを目指します。同じ武器でも**全く違うバトルスタイル**になり、様々な組み合わせで楽しむことができます



# マイボット 企画書

## コンセプト

自分で作る  
プレイスタイル

## ゲーム内容

自分でキャラを自由にカスタマイズして、クリアを目指す  
組み合わせ次第で様々なプレイスタイルができる

《カスタマイズ可能なもの》

パラメータ



武器

《様々な組み合わせ》



近接速度型

遠距離攻撃  
特化型



## ゲーム構成

### 戦闘に重視したゲーム構成

※イメージ

各ステージには  
戦闘フェイズが  
存在し、敵を全て  
倒しながら進んで  
いきます

ステージを進む  
と敵が出現

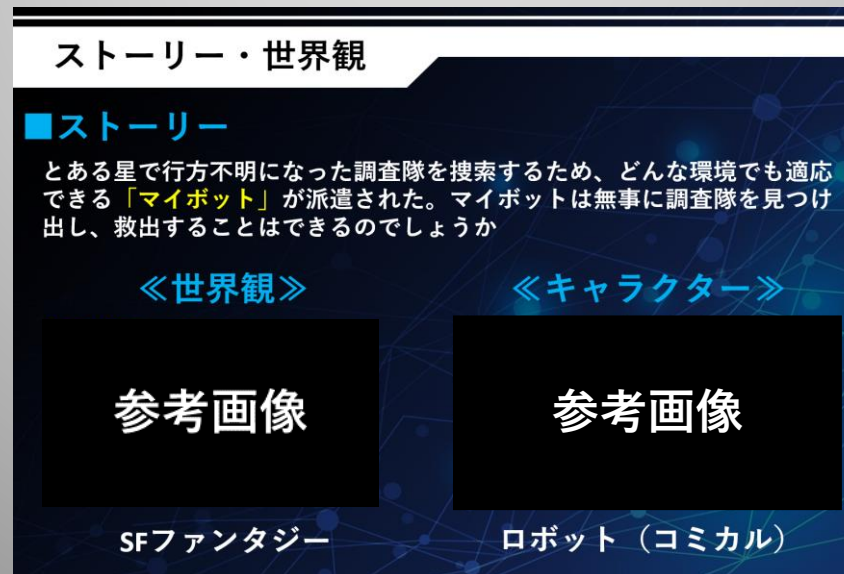


敵の出現と同時に  
バリアも出現！  
敵を全て倒すと  
進めるようになる

敵はどんどん  
湧いてくるので、  
倒しまくろう！

こだわりのプレイスタイルで敵を  
倒していく爽快感！！

# マイボット 企画書



# パッションフェスティバル

「トマト祭り」を元に制作した企画書  
制作期間：1ヶ月



総合学園ヒューマンアカデミー横浜校  
プランナー専攻 遠藤悠馬

## ・コンセプト

### 「収穫し、投げろ」

自分で収穫したトマトを相手にぶつけて勝利を目指せ

ジャンル：戦略アクションゲーム

プラットフォーム：Xbox

プレイヤー人数：2～4

スペインのトマト祭りを元にして制作したゲーム企画書です。  
トマトをプレイヤー同士で投げるだけでなく、“**収穫してから投げる**”  
という工程を組み込むことで、**戦略性のあるゲーム**を考えました。  
また、多人数プレイでの**ゲームテンポを意識**したシステムを考慮した  
仕様です



# パッションフェスティバル 企画書

## ・トマト祭りとは？

**La Tomatina**  
ラ・トマティーナ

正式名称は「ラ・トマティーナ」。スペイン王国バレンシア州の街ブニョールで8月の最終水曜日に行われる収穫祭。祭りの間だけは世界中から街の人口の倍以上の人が集まり、お互いに熟成したトマトを投げつけ合う。祭りの起源はよく分かっていないと言われている

参考画像

大人から子供までトマトをぶつけ合う

## ・ゲーム内容①

**トマトを投げて  
相手を倒せ！**

HPがゼロになったプレイヤーは負け。  
生き残ったプレイヤーの勝利となる



### 重要な工程

#### ① トマトを収穫



エリアにある「収穫ポイント」で  
トマトを収穫しよう

#### ② トマトを投げる



相手に狙いをつけて投げる！  
相手のHPをゼロにしよう

## ・ゲーム内容②（基本アクション）

### ① 収穫・投げる



収穫したトマトを相手に投げよう

### ② 移動



ステージ内を移動し、戦いやすい位置で  
試合を有利に進めよう

### ③ 回避



少し無敵になりながら移動する。  
フェイントや後隙に注意

### ④ アイテム使用



様々なアイテムを使い、  
勝利を掴め！

## ・ゲーム内容③

### 予想ゲーム画面

参考画像

見下ろし型の画面を想定しています。UIなどは画面端に表示し、プレイヤーの操作するキャラクターが見やすい画面構成を考えています。最大4人プレイなのでお互いの位置が把握できるようにして、ゲームのテンポがスムーズに進むようにします

# パッションフェスティバル 企画書

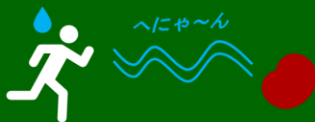
## ・戦略ポイント①

### 「収穫」の隙を狙おう



「収穫」には少し隙があるで、そこがチャンス。収穫する側はタイミングを見計らって収穫しましょう

### 「超熟成」に注意



同じトマトをずっと保持していると「超熟成」状態になってしまいます。この状態のトマトは投げた時のスピードが大幅にダウンしてしまいます

## ・戦略ポイント②

### 各ステージでの戦略

各ステージには様々な地形やギミックが存在します。ステージによって戦略を変えることが勝利へのカギになる

参考画像

参考画像

### アイテムによる駆け引き

ステージ内で出現する「アイテム」で試合を有利に進めよう！勝負の駆け引きがさらに白熱します

## ・他のスペイン文化

### スペイン文化の 様々な要素

ゲーム内には「闘牛」が乱入するステージや、「フラメンコ」踊ってしまい行動が制限されるアイテムなど、スペイン文化を取り入れた要素が盛り沢山です。

参考画像

🔴 様々な場面でスペイン文化を楽しめるゲーム 🔴

## ・世界観

### 可愛らしくゆるーい世界観

「どうぶつの森」や「オーバークック」のようなポップな感じの世界観をイメージしています

参考画像

参考画像

# サイレントシュート

「ブライドサッカー」を元にした企画書  
制作期間：1週間

**Silent Chute**      プラットフォーム  
任天堂スイッチ

**予想ゲーム画面**

音を頼りにボールをゴールに入れる  
プレイヤーの操作するキャラクターは把握できるが、他プレイヤーやボール、ゴールなどは全く見えない

ボールに触れると少しの間、ボールを目視できる。

相手プレイヤーのことは目視できない

操作するキャラクターはこんな感じで見ることができる

「シャン シャン」  
「カーン カーン」

ボールは「シャンシャン」という鈴の音があるので、ボールの位置を把握できます。ちなみに「カーンカーン」はゴールに付いている鐘の音です。これでゴールの位置を確認しましょう。

プレイヤーがボールや相手プレイヤーに接触するとコントローラー振動し、状況をお互いに把握することができます。

多く点を入れたプレイヤーの勝利  
プレイヤーはお互いに見えない状況の中で点を競い合い、制限時間内に多くゴールを決めたプレイヤーが勝利します。

2pt 0pt 3pt 5pt

音とコントローラーの振動などで、ボールの場所をより正確に把握していることが勝利に繋がります。

パラリンピックの種目の一つである、「ブライドサッカー」を元に考えたゲーム企画書です。プレイヤーは真っ暗な画面で、ボールから聞こえてくる“音や振動”を頼りにボールをゴールに入れていきます



# メテオパニック

「PERACON2022」に応募した企画書  
制作期間：1週間

**メテオパニック**

激しい隕石を回避して  
生き残れ！



操作は**指**で動かすだけ！

生き残った時間だけ  
スコアが高くなる

SCORE  
= 5, 182, 202

「ボム」を使い、隕石をたくさん  
消してスコアを大量に獲得！



隕石は生き残れば生き残るほど激しくなる  
自分の限界を突破しよう！

PERACON2022のテーマは「**突破**」でしたので、自分の限界をお手軽操作で超えるゲームを考えました。  
次々に降り注ぐ隕石を**簡単操作**で避け、生き残った時間でハイスコアを目指します

# エンドコンテンツ

「旅」をテーマにした企画書  
制作期間：1週間

エンド コンテンツ

## End Contents

プレイヤーは異星人となり、  
知的生物が絶滅した惑星を舞台に調査の旅へ

**異星人**

**参考画像**

※画像は仮です

**目的**

彼らの目的は惑星の調査。  
今までこの惑星にはどのような生物がいたのか、  
どんな文化があったのかを調べるのが目的

**能力**

彼らは一時的に時間を巻き戻す技術を持っており、  
これで様々な出来事を観測することができます

**参考画像**

時間を巻き戻し、壊れた建物を一時的に直すこともできる

【ゲーム内容】

### 終わった世界の旅

**参考画像**

舞台となる惑星には知的生命体はおらず、  
残った遺物や建築物がそのままの状態です。  
プレイヤーは様々な遺物などを回収し、  
データを集めることが目的です

**巻き戻し、進行、発見**

**参考画像**

**参考画像**

瓦礫で進めない道も巻き戻して進めるようにできる。  
また巻き戻した場所はかつての姿に戻るため、  
新たな発見があるかもしれません

この企画書は「旅」をテーマに制作しました。  
ただ世界を旅するのではなく、**終わった後の世界を旅する**というのを  
コンセプトにしています。  
壊れた場所の時間を巻き戻し、道を進むというのが基本です

# シャドーロード ゲームプレイ仕様書

## ゲームプレイ仕様書

作成日：2021/10/16  
更新日：2021/11/13

### ゲーム内容

このゲームは光を避けながら進む、横スクロールアクションゲームです。主人公は光に当たると消えてしまいます。ステージにはいたるところに光があり、プレイヤーの進路を妨害していきます。プレイヤーはその光に当たらないように進むのが、このゲームの基本です。例えば、木の陰に隠れて光に当たらないようにするなど、ステージに存在するオブジェクトなどを利用しながら進みます。光以外にもプレイヤーの障害があります。危険な仕掛けや光を放つ敵など、光以外にも脅威なるものは存在します。 ですが、光がメインのゲームなので基本のギミックは光です。全3ステージを遊べることができます。ステージを進むほど難易度が上がり、歯ごたえのあるゲームを楽しむことができます。

### プレイヤー概要

- ・プレイヤーのクリア条件は、ステージの奥にあるゴールラインを超えればクリアです
- ・ゲームのミス条件は、敵キャラに当たってしまったり、光や他のギミックなどにやられてしまうとミスになります
- ・上記の通り、敵キャラなどにやられるとミスになりますが、タイトル画面に戻されるのではなく、ステージの最初に戻されるだけです
- ・ミスに回数制限は存在しません
- ・プレイヤーは敵キャラに対して、基本的に対抗手段がありません

### ゲームメカニクス

「SHADOW ROAD」(仮)は2Dのキャラクターやステージを横スクロールでプレイします。舞台となるステージは左右どこでも移動可能(ステージの続く限り)なので、画面の真ん中にプレイヤーの操作するキャラクターを固定します。「SHADOW ROAD」で行われるアクションはシンプルです。プレイヤーはキャラクターを操作してゴールを目指します。その間には、このゲームならではの光のギミックなどが登場し、プレイヤーがそれに対して対処してステージを進む、というのがゲームの流れです。

### 予想ゲーム画面

## 参考画像

- ・「リンポ」のようにゲーム画面にUIは存在せず、シンプルな画面をイメージしています。
- ・画面の中心にキャラクターを固定し、キャラクターを中心にカメラが動きます。

## 仕様書制作について

最初につまづいたのは全体の仕様をまとめることでした。プログラマーやグラフィッカーの方の話を聞きながら、可能な仕様を作成していきました。仕様を考えるのは辛いと感じることもありましたが、ゲームが形になっていくのを見るととても楽しかったです

## 仕様の大切さ

制作を進めていく中で問題が出てくる度に仕様書を確認し、修正をしたり、制作期間的に実装不可能な仕様の変更、追加したりして内容の修正をしていきました。仕様書の大切さを感じたことはありませんでした

実際に作成した仕様書です。アドバンスを参考に作成しました



# シャドーロード 操作仕様書

## 操作仕様書

作成日：2021/11/2  
更新日：2021/12/1

### 操作方法

左スティック/移動

メニューボタン/ポーズ

RT+移動/後ろ歩き

参考画像

Bボタン/アクション

方向パッド/ポーズ画面操作

ボタン/ジャンプ

- ・RTを押したまま移動すると、前を向きながら後ろに歩くことができる
- ・特定のオブジェクトは「アクション」を押しながら「移動」を押すと、動かすことが可能です
- ・ポーズ画面には「ゲーム画面に戻る」がありますが、「ポーズ」を押しても戻れる

## ゲーム内の実際の操作説明

### 操作説明



## 操作の仕様について

操作仕様書ではどのボタンでどのアクションが出るのかを画像を使って制作し、概要に細かい点をまとめています。光に当たると即ミスになってしまうので、キャラクターの直感的な操作はとても大事でした。この仕様はゲーム全体のレベルにも大きく関わるので、PGと相談しながら制作しました。本格的に仕様書などを制作するのはこのチーム制作がはじめてだったので、チームの先輩メンバーによくアドバイスをもらっていました

# シャドーロード ゲームクリア仕様書

## 最後のステージクリア

最後のステージクリアの仕様はプレイヤーがクリアを実感できるものにしようと思いました。そうして思いついたのが、クリアした後にエンドクレジットを流すことでした。ゲームのキー的な存在の“光”で、チームのメンバーの名前を映し出すエンドロールは、個人的にお気に入りです

## 参考画像について

仕様書に限りませんが、説明が難しいものや抽象的なものには他作品の画像を参考にしていました。参考画像が見つからない場合は具体的な構図を作成していました。右の画像は私が作成したエンドクレジットの具体的な構図です

### ゲームクリア・ゲームオーバー仕様

作成日：2021/11/15

更新日：2021/12/14

責任者：遠藤悠馬

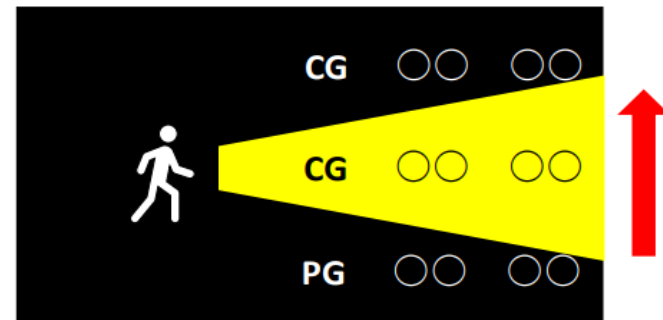
#### ステージクリア流れ（1・2ステージ）

- ①プレイヤーがゴールラインを超える
- ②フェードアウト
- ③ステージクリアの表示が出る
- ④チャプターセレクト画面に戻る（次のステージがプレイ可能になる）

#### 3ステージクリア後の流れ（案1）

- ①プレイヤーがステージ3のゴールラインを超える
- ②ゲームクリア流れ（1・2ステージ）は②までは同じ
- ③フェードアウト
- ④フェードアウトした画面のまま右に制作に関わった方の名前や役職が縦に流れる
- ⑤主人公が左から手に持ったライトで右に出てくる制作者たちの名前を照らす
- ⑥最後に「thank you for playing」が出てくる
- ⑦フェードアウト
- ⑧タイトル画面に戻る

イメージはこんな感じ・・・



#### 3ステージクリア後の流れ（案2）

- ①プレイヤーがステージ3のゴールラインを超える
- ②フェードアウト
- ③画面にイラスト、あるいはアニメーション表示（イラストはCGが間に合うと判断した場合のみ採用）
- ④フェードアウト
- ⑤タイトル画面

# シャドーロード ギミック仕様書①

## 光の仕様について

光はこのゲームにおいて基本的なギミックなのですが、しっかり調整をしないととんでもない難易度になってしまう恐ろしいギミックでした。PGとのあらゆる試行錯誤で何とか丁度いいギミックに収まりました。ギミックの仕様書の作成は個人的に楽しかったです

No.	名称	登場ステージ	更新日	内容
1	森の外灯	1		光を放つギミック。最初のステージに登場するタイプ。真下に光を放っているため、光を放っている間は、プレイヤーはその道を通れない。光がしばらく消えるタイミングがあるので、消えている間にプレイヤーはステージ進みます。光が消える前と光を放つ前には必ず点滅するので、タイミングを把握しやすい。

参考画像



光がついているときは通れませんが、消えたときは通れます



# シャドーロード ギミック仕様書②

No.	名称	登場ステージ	更新日	内容
4	ベルトコンベア	2		工場ステージに登場するギミック。足場が自動で動く床で、プレイヤーはもちろん、敵キャラクターも運んでしまう仕掛け。コンベアの動く向きは、それぞれの場所で違う。

参考画像

## ギミックの組み合わせ

今回の制作で一番苦戦したのは、ギミックのレパトリーを増やすことでした。短期間での制作だったので、実装できる仕様は限られており、制作は難航しました。メンバーと相談して考えたのが、光を他のギミックと組み合わせることでした

## 攻略する面白さ

ただステージの“光を避ける”だけではなく、光を他のギミックと組み合わせることで、プレイヤーに「どう避けるのか？」という“攻略する面白さ”をゲームに組み込むことができたのではないかと思います。短期間での実装可能な仕様を考えるのは、かなり大変でした



光のギミックとベルトコンベアの組み合わせ

# シャドーロード キャラクター発注書

## 発注書（プレイキャラクター）

作成日：2021年9月19日

更新日：2021年9月28日

責任者：遠藤

この発注書はグラフィックに向けたキャラクターの書類です。

No	ファイル名	名称	サイズ	保存形式	発注書	ラフ提出日
1	play-Character	プレイキャラクター		png		未定

### 概要

- ・雰囲気は①と②のようにミステリアスな見た目
- ・一目見て人型と分かるようなデザイン
- ・主人公は「男の子」という設定です。全体的な色合いは①の右の図に近いです
- ・キャラクター見た目は星のカービィに登場する「アドレーヌ」のような丸い感じです。②の形が一番近いかもしれません
- ・顔が見えるタイプとフードなどで顔が見えない2つのパターン
- ・ゲームのプレイ画面で、左右どちらを向いても違和感のないようにお願いします（ゲーム画面に落とし込んだ場合）
- ・何個か違うデザインを用意してもらえると嬉しいです

### 参考画像

参考画像

## キャラクターデザインについて

プレイヤーキャラクターの発注書です。CGのメンバーと話し合いながら制作してきました。世界観や雰囲気とのギャップを狙ったミステリアスでどこか可愛らしい、そんな感じのデザインに仕上がりました



実装したキャラクターデザイン

# シャドーロード 背景発注書

## 発注書（背景）

作成日：2021年9月19日  
更新日：2021年10月7日  
責任者：逸藤

この書類はグラフィックに向けたステージの発注書です。

No	ファイル名	名称	サイズ	保存形式	発注日	ラフ提出日
1	play_Stage1	第1ステージ背景	1920×1080	png		9月28日

概要
<ul style="list-style-type: none"><li>・左右ループできて違和感のない背景</li><li>・ステージは「不吉な森」。夜の森で、微かに奥行きが見える程度の暗さをイメージしています</li><li>・ステージ全体のイメージは、ホラー系が強いイメージです</li><li>・森のイメージは参考画像の2パターンお願いします</li></ul>

参考画像

参考画像

## 背景デザインについて

複数のデザインを用意して頂くため、違う画像や具体的な概要を発注書に載せています。その中からゲームに適した背景を選んでいき、選出されたものをブラッシュアップしていきました



実装した「不吉な森」の背景デザイン



# シャドーロード UI発注書

No	ファイル名	名称	サイズ	保存形式	発注日	ラフ提出日
4	UI_design	タイトル		png		未定

**概要**

- ・タイトルは大きく表示してください
- ・ホラー寄り（一様）の作品なので、あまり派手過ぎず、全体的に暗めのイメージ
- ・表示内容「ゲームスタート」、「操作説明」、「ゲームをやめる」です
- ・光がテーマなので、その要素があると嬉しいです

**参考画像**

参考画像

## UIデザインについて

UIデザインはゲーム全体の雰囲気にあうようなデザインかつ、プレイヤーが見やすいものにしました。ゲーム画面は常に暗いので、雰囲気を壊さずに分かりやすいデザインを目指して制作していました。少し柔らかいタッチなのもポイントです

## タイトル画面について

タイトル画面の背景にはアニメーションが入っているので、キャラクターが動いたり、光が点滅したりというこだわりがあります。タイトルのロゴやフォントのデザインは、他のゲームなどを参考に制作しました。ダークな世界観なので、あまり派手なものではなくシンプルなものにしました



実装したタイトル画面

# びよんど 世界観仕様書

## 世界観イメージ

「スーパーマリオシリーズ」や「星のカービィシリーズ」のような世界観。リアルで描かれる「鯉」とは逆に、ポップでカートゥーンなイメージ。

### ・スーパーマリオシリーズ



### ・ゲーム画面



### ・星のカービィシリーズ



### ・ゲーム画面

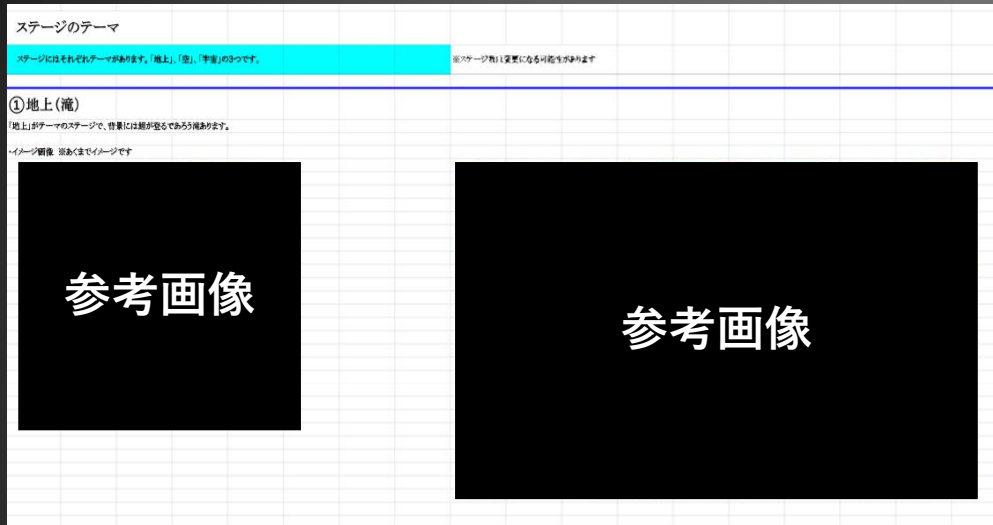


## 世界観と背景資料担当

この資料は別のチーム制作で作成した資料になります。今回の制作では世界観や背景などの資料の作成を行いました。当初はキャラクターがリアルな“鯉”だったので、背景をポップにすることで鯉とのギャップを狙う方針でした

# びよんど 背景仕様書

## 制作した背景資料



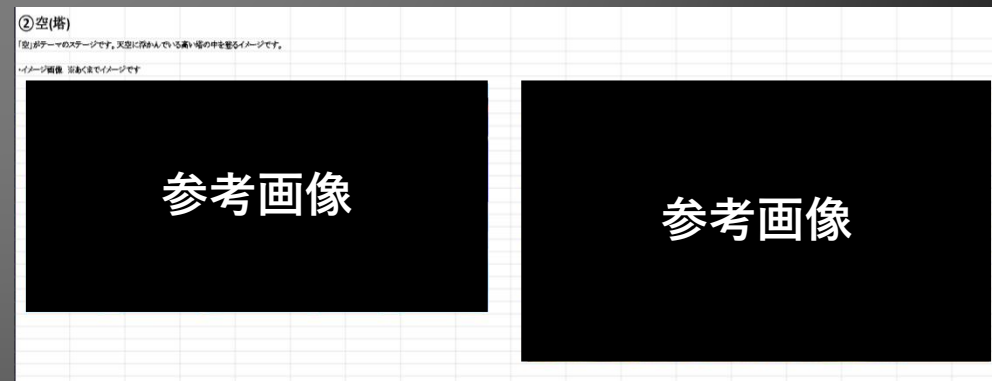
## 実際に実装された背景



## 背景の資料作成

今回の「びよんど」は縦スクロールを想定したものでしたので、できる限り縦に進むゲーム画面や画像を集めています。そこからリーダーのイメージに近いものを選別していき、背景資料を作成していきました。  
制作期間の問題で没になってしまいましたが、様々なテーマの背景が実装される予定でした

## 没になった背景資料





# プロフィール



フリガナ	エンドウユウマ	
名前	遠藤悠馬	
生年月日	2002年 10月10日	
出身地	神奈川県 横浜市	
使用可能なツール	Word = 85%	Excel = 76%
	PowerPoint = 79%	Unity = 32%

# 好きなゲーム①

## 星のカービィ

多くの作品が出ているシリーズではありますが、私が一番のお気に入り「星のカービィWii」です。シリーズの中でもかなり洗練されたアクションやストーリー、音楽などのクオリティが高く、当時はすぐにハマってしまいました。シリーズのファンになったのは、この作品がきっかけです

## ベヨネッタ

このゲームをはじめて遊んだとき、まるでコントローラーと自分の脳を接続したような圧倒的操作感は、私に衝撃を与えました。息つく間もなく展開されるアクションは、徐々に私を虜にしていきました。私が「オススメのアクションゲームは？」と聞かれたら、真っ先にこの作品を紹介します！

「星のカービィ」画像

「ベヨネッタ」画像

# 好きなゲーム②

## 大乱闘スマッシュブラザーズ

「大乱闘スマッシュブラザーズ」は初代から最新作まで全て遊んでいます。シリーズの中でお気に入りなのは「大乱闘スマッシュブラザーズSP」です。  
プレイ時間は3000時間を超えており、私が一番長くプレイしているゲームになります！

「カービィ」、「ベヨネッタ」  
アートワーク

「大乱闘スマッシュブラザーズ」  
画像

## 使用するファイター

私は1 on 1のルールを好んでよく遊んでおり、  
カービィとベヨネッタを使用しています。  
好きなゲームのファイターを極めるのが好きで、  
いわゆる“キャラ愛”というやつです。  
もちろん、VIPマッチにも入っています！



# 好きな漫画/アニメ

## お気に入りの作品

「呪術廻戦」 「NARUTO」  
「僕のヒーローアカデミア」  
「デスノート」  
「かぐや様は告らせたい」  
「推しの子」がお気に入り

様々な作品を読んだり、観たりしています

「約束のネバーランド」 「チェンソーマン」  
「進撃の巨人」 「SPY×FAMILY」  
「エヴァンゲリオン」 「シュタインズゲート」  
「ひぐらしのなく頃に」 「サマータイムレンダ」  
「天国大魔境」 「メイドインアビス」  
「あそびあそばせ」 「Re:CREATORS」など  
他にも様々なアニメを観ています

週刊少年ジャンプは今でも毎週買っています

# 好きな映画/ドラマ

## マーベルが大好き

「ガーディアンズオブギャラクシー」  
「ドクターストレンジ」 「ヴェノム」  
「ロキ」 「ホークアイ」などの  
ドラマシリーズも大好きです

ドラマシリーズ含め、ほとんど**全てのシリーズ**を観ています

「パイレーツオブカリビアン」 「クルエラ」  
「トイストーリー」 「ウォーリー」  
「インタビューウィズヴァンパイア」  
「トワイライト」 「アルマゲドン」 「ザスーラ」  
「ストレンジャーシングス」 「ウェンズデー」  
「クワイエットプレイス」 「IT」など  
色々なジャンルを観ています

**Amazon prime**と**NETFLIX**、**ディズニー+**にも  
加入しているので、色々観ています