

ポート フォリオ

総合学園ヒューマンアカデミー横浜校
ゲームカレッジ プランナー専攻
小松原 尚哉

プロフィール

こまつばら

たかや

氏名：**小松原 尚哉**

生年月日：**2000年6月18日**

使用ソフト：    

趣味：**炊飯器料理、アニメ鑑賞**

私はゲームをクリアしたときに流れるエンディングロールに、自分を載せて名前を永遠に刻むことが夢でした。ゲームを遊ぶ側から作る側が変わったことで色々な違いを学ぶことができました。普段から妄想している事を企画に詰め込み、面白いゲームを作れるよう頑張ります。

趣味

コンシューマー



スマホアプリ



アーケード



経済的理由で、あまりカセットを買って貰えていないので、一つのゲームを達成率100%にするまでやり込んでいます。

得意なジャンルは音楽ゲームです。RPGとADVゲームは始めると時間を忘れて遊んでしまうくらいには熱中してしまいます。

ペライチ

推し活VR

ヲタ芸で推しのライブを盛り上げよう！キミの頑張りでトップスターにも？

かかった時間：
2週間

有名声優の佐倉綾音、高橋李依、梅原裕一郎、宮野真守の声が入るかも！？

あらずい
あなたはとあるvtuberのファン
ある日あなたはVRの世界に飛び込んでしまった！応援隊長となり推しを世界一のアイドルにしよう！

AI生成されるアバターなので、同じ推しは2度と現れない！。活かすも殺すもあなた次第！

アイドルが歌っているときに歌詞に合わせて星やハートの文字を描こう。時間内に正確に描けたら得点！ウインクをくれよ！
失敗が続くと真顔に...

みんなのハート打ち抜くぞ♪

→両手でハートを描く

著作権

VRゲームを題材にしたものです。セールスポイントを声優や、AI生成のアバターにしました。とにかくパワポの図形の種類を使ったらいいと思って詰め込み、文字だらけになってしまいました。また、書ける場所の少ないペライチにおいてあらずじを盛り込んでしまいました。

俺の嫁♡最終決定戦

嫁キャラをリアルタイムで対戦させる格闘ゲーム

かかった時間：
4時間



全国の嫁と対決！勝つともらえる嫁Pで最強の嫁をアピールしよう！
また、プレイするとBP（美少女ポイント）が貯まる！



BPを使って装備や新スキルを買える！

QD（クイーンダイヤ（課金石））を使えば、限定スキンを購入でき、美少女との絆を深め、追加ボイスを聴くことができる！



恋の...
標的です！



条件を満たすと原作のあの必殺技も打てる!?!?

最強最カワのアタシを愛してね♡



ペルソナ課題のペライチです。二人のターゲット層に合わせたものを考えました。スマホゲームを長い時間やる、アニメ好きの10代なので著作権モノで、やりこめるようなものを考えましたが、システム面に一切触れられませんでした。

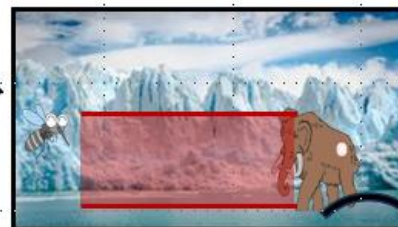
か 蚊、異邦の血

蚊の寿命は21日。世界を股に運命の相手を探すひとり用ステージクリア型アクション

かかった時間：
2週間



サック&アウェー!



敵の動きを予測して攻撃を回避しよう! 直撃すると即死するので要注意!

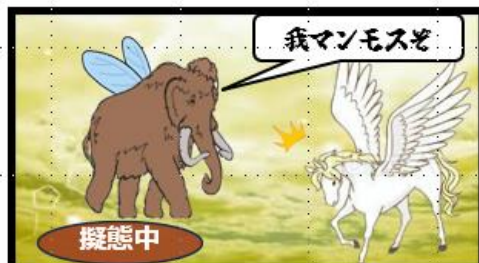
弱点に吸血! それ以外の場所では吸えない。必要吸血量は動物によって違うぞ!



動物に擬態ができる!

擬態をすれば下位の動物と戦闘はなくなりDNAがすぐ入るぞ

※擬態でのHP消費量は強い動物ほど高くなる!



無暗に吸わない!!

毒持ちのゾンビ犬に要注意!



過酷な環境に要注意!

旅をしていくうちに地形特有の効果が!

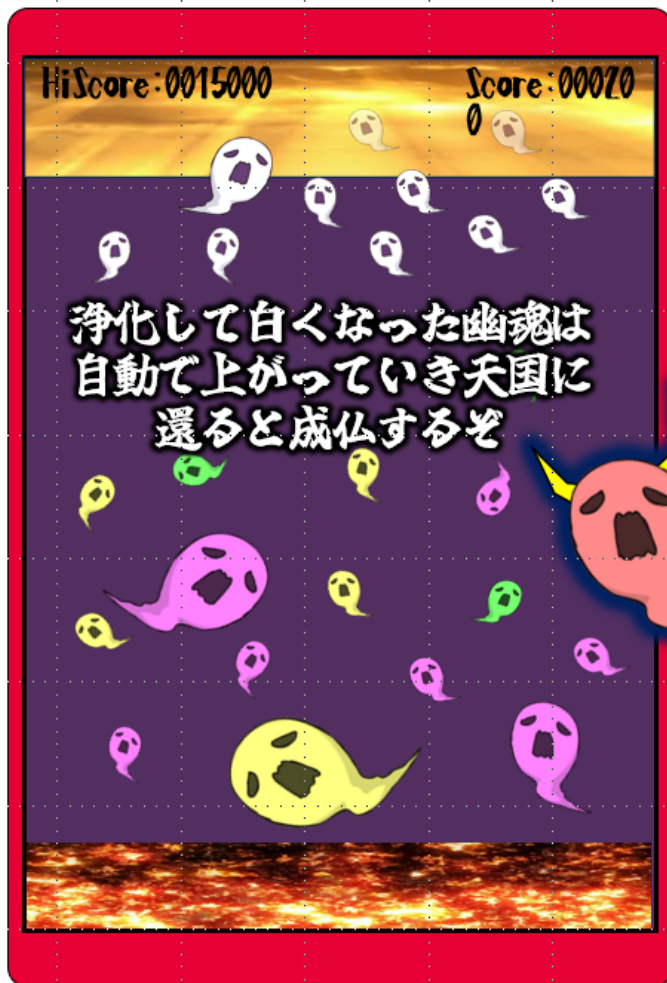


ペラチャレの「かいほう」がテーマの企画書です。初めてのコンテスト参加でしたので、誰とも被らないような案を考えた結果、文字弄りのような解釈をし、「かいほう」要素が薄くなってしまいました。しかし、ゲーム性は悪くなかったのではないかなと自分で思います。

幽魂どもこっちだぞ!

霊道消した罰で幽魂が還るお手伝いをするアクションゲーム

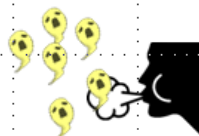
かかった時間：
3週間



心残りは遊ぶ事!



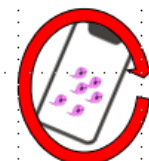
色毎に違う遊びをしよう!



黄色の幽魂には
息を吹きかけよう!
ただし強すぎると吹き飛ばすぞ



緑の幽魂には
振動を与えよう
大魂には強い衝撃を



紫の幽魂は
ぐるぐる回そう!
早すぎには注意

遊んであげないと
寂しさが溢れ悪霊に!



擦って浄化!

放置されると
地獄に落ちる



焼かれた幽魂が
死神を呼ぶ



幽魂を刈り取る死神は
スマホを伏せてやりすごせ

高得点を目指せ!

同色の幽魂を集めてから浄化すると高得点!

10pt



10pt



10pt



500pt



強制成仏

回数限定のアイテム。
画面内の全幽魂を
成仏させられるぞ!



ペラコンの「かえる」がテーマの企画書です。ペライチに続いて二回目のコンテストでした。今回は文字弄りをしない且つ、被らないように意識した結果、時間がかかってしまいました。そのせいでお題がかぶってしまったりして、ランキングも152位で終わってしまいました。

企畫書

俺に勝とうなど百年早いわ といたら百年間挑まれた

ターゲット：
RPGが好きな人
プレイ人数：一人
総合学園ヒューマンアカデミー横浜校
小松原 尚哉

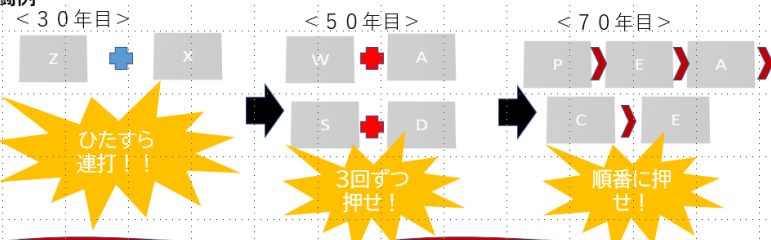
コンセプト

- 魔王目線で異世界転生した勇者を倒し続けるゲーム。普通のRPGと逆目線で普段自分たちがやっていることがどう映るのかを楽しんでもらいたい。(マルチエンディング)



異世界から来た勇者がこのワシを倒すなどとぬかしよる。倒しても「また十年後にくる」などと言い子孫送り込むとは。流石のワシも歳には勝てず能力値が下がる一方で、ヤツは来るたびに新しい攻撃方法で挑んで来よる。まァ何回来ようが蹴散らしてやるわい。

戦闘例



※新兵器は喰らうと大ダメージを追ってしまうのですが
キーボード入力によるアクションでダメージを軽減できます。

入学後、初めて書いた企画書です。「画面に一人しか登場しないゲーム」というお題で考えたときに、RPGツールで制作されたフリーゲームを想像しながら制作しました。

技について

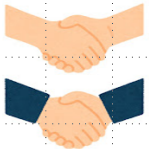
- 魔王
- 勇者 ☆はコマンドアクション攻撃
- 物理攻撃
- 魔法攻撃
- 回復魔法
- 相手のステータスUPを消す波動
- 1ターン無敵
- 物理攻撃
- 魔法攻撃
- 攻防UP魔法
- ☆核爆弾 ☆銃
- ☆爆撃機
- ☆ロケットランチャー



マルチエンディングについて

勇者との戦闘前に会話するフェーズがあります。選択肢次第で勇者と分かり合える和解ゲージがたまります。

- 百年間、つまり十回勝ち続ければ勝利
- 敗北したときに和解ゲージが一定数溜まっていれば勇者から和解、共存の選択肢を持ち掛けられます。魔王側に勇者がつくことはないです。
- 和解ゲージがたまらない状態で敗北してしまうとゲームオーバー



パワーポイントを初めて使ったということもあり、“いらすとや”を使ったり、色やフォントも拘れていなかったなと思います。

タイトル：げきてつ






防衛側操作

敵の猛攻を演じ、本部を守りきれ

- 様々な武器から自分に合った武器を使い無尽蔵に湧き出る敵をせん滅せよ
- 時間経過で敵が多くなる
- 潜入側が電源を落とすたびに敵の数が激減する！
- 敵を倒したときに手に入ったアイテムを潜入側に転送できる！

★スキル



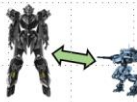
<p>極大レーザー砲</p>  <p>前後に大きな隙ができるが、広範囲のせん滅が可能</p>	<p>自動迎撃</p>  <p>レーザー砲チャージの隙間に使うと強い！</p>	<p>緊急ワープ</p>  <p>潜入先に居られる5秒で敵を倒し仲間を補助！</p>
---	--	---

潜入側操作

敵に気づかれないように潜入し、アジトの電源を破壊せよ

- ステルスボタンを押すと一定時間透明になって相手に気が付かれなくなる！
- ステルスは壁や敵に当たると解除されてしまう！
- 防衛側が敵機体を倒す毎に透明になれる時間が延長される！
- 敵の攻撃を一発でも喰らってしまうと開始地点に戻されてしまう。

★スキル

<p>スティール</p>  <p>敵の武器を取れるが、姿が見えてしまうので慎重に盗ろう</p>	<p>スモーク</p>  <p>自分も見えにくくなってしまうので注意</p>	<p>スワップ</p>  <p>マークを付けた敵と変わるが、1秒のラグが生まれる！余裕を持って使用しよう！</p>
---	---	--

マルチプレイを題材とした企画書です。ゲームセンターで友達と対戦したり、協力することが好きで、とても充実感を覚えたので、アーケードゲームでの企画を考えました。

仕様書

作成者	小松原
作成日	2023/9/26
最終更新日	2023/9/26

作成者	小松原
作成日	2023/9/26
最終更新日	2023/9/26

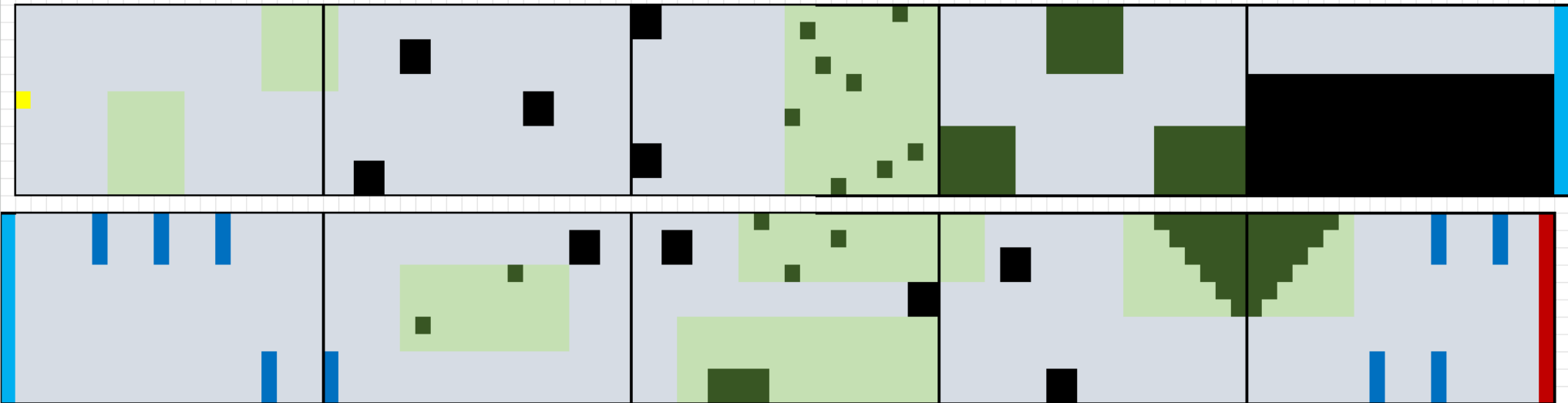
[目次](#)

[目次](#)

ここでは仮のコースを記載

- ・黄色がスタート
- ・赤色がゴール
- ・1セルが5m*5mです
- ・若未実装のため、立方体で用意、代用してください

- 雪草
- 樹岩
- 家
- スタート
- ゴール



仮コースを操作感がわかりやすいように作りました。未実装ですが、第二ステージをCSVを使って制作をしようとしたが、想像と実際のプレイでの差が大きくて、難しかったです。

原NO.	原キャラ名前	特徴	イメージ絵
E01	聖騎士兵 (文達・赤)	聖騎士長の指示で動く個体 素早い直線状の動き	
E02	聖騎士兵 (弓・赤)	聖騎士長の指示で動く個体 一番体力の少ない敵を狙う	
E03	聖騎士兵 (盾馬兵・赤)	聖騎士長の指示で動く個体 予備動作が少ない	
E04	聖騎士長 (赤)	赤部隊をまとめる聖騎士長 質より量派なので近衛兵の量が多い が体力が少ない 当機は弱い	
E05	シスター (ヒーラー)	教会に仕えるシスター 前衛を回復するが、詠唱が長い	
E06	シスター (バフ)	祈りの力で攻撃力と素早さを上 昇させる 話が通じない	
E07	シスター (病める間)	神様なんていない派のシスター 背後に回るアサシンのような行動をする	

E13	アルコラージュ (A)	闘争(赤)を敵方から守る 機動力がない	
E14	アルコラージュ (B)	闘争(青)を敵方から守る 機動力がない	
E15	アルコラージュ (C)	闘争(黄)を敵方から守る 機動力がない	
E16	獣族	一ターンごとにダメージを回復する 攻撃力も防御力も低め 機動力もない	
E17	ペガサス	闘争を有利に機動力の高い攻撃をする	
E18	ユニコーン	闘争を有利に魔法攻撃をする 魔法が得意な魔法のダメージが得意になる 魔法も詠唱が得意になる	
E19	ルーンバントル	レアモンスター 敵をとおぼろげにする	
E20	獣族	アイテムに力をつけて本人をからから 敵を回復させることができる	
E21	獣族 【BOSS】	獣族からの魔法 獣族【BOSS】を倒すと入ってくる 敵をとおぼろげにする	

DTCGのShadowverseに登場するキャラクターを絵から想像して、RPGに登場する想定で100人考えました。

UIリスト

作成者 小松原
 作成日 2023/10/6
 最終更新日 2023/10/7

目次

ここではUIリストについて記載。

ファイル名	名称	イメージ	使用場所	説明	優先度
U001	TITLE		・タイトル画面で使用	・文字を丸めて筆記体じゃない感じ ・カタカナで読み仮名も表記してほしいです	
U002	調整バー		・オプション画面で使用	・SEなどの音量調節のバーです	
U003	調整アイコン		・オプション画面で使用	・これを動かして音量等を決めます	
U004	調整値		・オプション画面で使用	・調整した実際の数値を表示するもの	
U005	カーソル		・タイトル画面で使用 ・ステージセレクトでも使用(仮)	・選択用カーソル ・カーナビのような四角形	
U006	雪だるま背景		・プレイ画面で使用	・現在の雪だるまのおおきさを表すものの後ろに記 ・薄めだけど完全透明じゃないくらい	S
U007	雪だるま		・プレイ画面で使用	・現在の雪だるまの大きさ ・大きさによって黄色、橙、赤に変化する	S
U008	距離バー		・プレイ画面で使用	・コース全長を表すバー	S
U009	距離アイコン		・プレイ画面で使用	・距離バーの上に置いて進捗がわかりやすくするた	S
U010	ゴール目印		・プレイ画面で使用	・距離アイコンの上部に配置し、ゴールをわかりや	S
U011	自アイコン (α)			現在自分がどこまで進んだか分かる為のもの	S
U012	自アイコン (O)		・プレイ画面で使用	・自アイコンαと連動して動く	S
U013	ステージ		・ステージセレクト画面使用	・チュートリアル含め4つ	
U014	星		・ステージセレクト画面使用 ・クリア画面の結果で	・ステージの評価を表す星 ・目標タイムを上回ることによって黄色に点灯。星はサイズを変えて使用したい	
U015	ステージ選択看板		・ステージセレクト画面使用	・この上にステージと星を載せます ・色薄め	
U016	ステージロック		・ステージセレクト画面使用	・クリアしていないステージの封印 ・氷漬けのイメージ	
U017	設定		・ステージセレクト画面使用	・ここを押してもオプション画面に行く ・歯車っぽいイメージ	
U018	ステージクリア		・ステージクリア画面で使用	・英語イメージですが、カタカナが合いそうなら変えてください	
U019	達成度ゲージ		・ステージクリア画面で使用	・クリアタイムによってゲージが伸びる ・赤→黄色みたいにゲージにグラデーションのようなものが欲しいです	
U020	ゲームオーバー		・ゲームオーバー画面で使用	・雪だるまは溶けてしまったので、崩れた感じのフォントがいい	

ファイル名	名称	解像度	サイズ	保存形式	優先度	リンク
UI12	自アイコン2		64px四方			
概要						
<ul style="list-style-type: none"> ・プレイ画面で使用 ・距離バーの上部に配置します ・自分がいまどこら辺にいるかの目安です ・自アイコン1と連動して動きます ・どっちに向いてるかわかりやすいように花のようなものをつけてほしいです 						
参考						
						

UI関連を担当しました。変更が多くなってしまった部分が多いにも関わらず、更新が遅くなってしまった事を反省しています。

SEリスト	作成者	小松原
	作成日	45230
	最終更新日	2023/12/20
	目次	

ここではSEリストについて記載。

ファイル名	名称	使用場所	説明
SE001	決定音	・タイトル画面	・画面遷移時で使用
		・ゲームオーバー画面	・ポーズ画面でも使用
		・クリア画面	
SE002	キャンセル音	・オプション画面	・戻るときに使う
		・ポーズ画面	
SE003	ポーズ音	・プレイ画面	・ポーズ画面の呼び出し音 ・閉じるときはSE002
SE004	ゴール音	・プレイ画面	・家に着いた瞬間に鳴らす
SE005	タイムアップ音	・プレイ画面	・びっぴー ・制限時間が0になった時に鳴る音
SE006	警告音	・プレイ画面	・タイムアップに近いときに鳴らす 残り30秒と残り10秒でならず
SE007	リザルト音1	・リザルト画面	・ゴール時の時間によって流す ・☆を1つでも獲得できたら鳴らす
SE008	リザルト音2	・リザルト画面	・ゴール時の時間によって流す 星を一回も取れなかったときに流す
SE009	移動音	・プレイ画面	・雪の道を走っているときに流す
SE010	衝突音(木)	・プレイ画面	・当たった時に雪だるまが 小さくなった時かそうでない時 で別のものを流す。

SE011	衝突音(岩)	・プレイ画面	・破壊不能のものや破壊可能の岩が 壊せない大きさの場合に流す
SE012	岩を壊す	・プレイ画面	・岩が壊れたときに流す ・当たった時にながす。
SE013	衝突音(家)	・プレイ画面	・家に当たった時に流す ・雪だるまが小さくなる速さ で当たったら流す
SE014	ブレーキ音	・プレイ画面	・ブレーキを押してから止まるまで流
SE015	滑る音	・プレイ画面	・氷床での移動で流す ・氷床でブレーキをした場合は ブレーキ音を優先

SEリスト	作成者	小松原
	作成日	2023/10/31
	最終更新日	2023/12/20
	目次	

ここではSEリストについて記載。

SE016	カーソル音	・タイトル画面	・カーソルが移動したときの音
		・メニュー画面	クリアやゲームオーバーでも使用
		・その他コマンド入力	
SE017	ゲーム開始音	・プレイ画面	・GOに合わせて開幕に鳴らす。 ・再走時にも鳴らす
SE018	ゲームオーバー音	・ゲームオーバー画面	・タイムアップ時と、 衝突により消えたときに流す。 ・SE後にBGM変わって流れます

SEとBGMのリストを作り、フリーサイトで合うものを探しました