

ポートフォリオ

総合学園ヒューマンアカデミー
ゲームカレッジ フランナー専攻
加藤正明

自己紹介

私は創造性と問題解決能力に自信があります。

ヒューマンアカデミーとヒューマンキャンパスのぞみ高等学校での併学を通じて専門知識を深めチーム制作でこれらのスキルを磨いてきました。

特に、チームプロジェクトでの課題に対して創造的な解決策を提案し、成果を上げた経験があります。

課題を分析し、柔軟に解決策を見つける力やチームと連携して目標を達成する能力を活かし、今後も新たな挑戦に貢献したいと考えています。

ゲームが好きなのでゲームに携わる職業に就きたいです。

休日の過ごし方・趣味

音楽

ゲーム

雑学を見る

漢字

就職希望

デバッカー

ゲームテスター

使用ソフト



好きなゲーム

崩壊スターレイル

ストーリーが充実しており、ギミックなども新鮮さに惹かれました。他にもグラフィックのレベルが高く映画を見ている感覚になります。

漢字でGO

漢字が趣味という事もあり、このゲームにすぐハマりました。ジャンルごとに遊ぶことができるので部分的や段階的に学ぶことができる場所に惹かれました。

第五人格

このゲームのゲーム性に惹かれました。
多彩なキャラが豊富でそれぞれのスキルや特性を生かして脱出や全滅を狙うというところに惹かれました。

SHADOWVERSE

多彩なカードでデッキを組めて、入れるカードが少し違うだけで、立ち回りや内容がガラッとかわる奥深さにはまりました。
一試合の対戦時間が短く手軽に遊べるゲームです。

制作物

一枚企画書

金魚逃げ

ポイにつかまらないように限られた狭いマッスを逃げ回れ！！

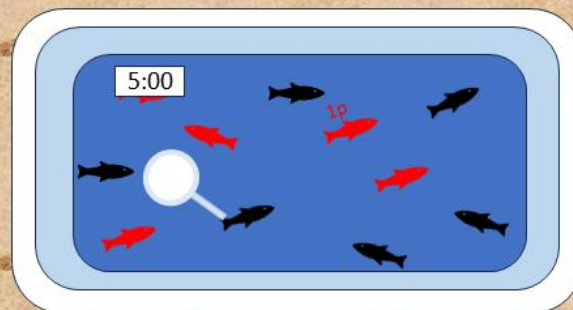
時間が経過するほどポイが増えて難易度up

ポイはしばらくすると水に濡れて破ける

時間が0になるまで回避してCPUのポイを破らせろ！

オンライン対戦可能

レアな金魚も！！



プラットフォーム スマホ
対象年齢 4歳以上
ゲームジャンル アクション

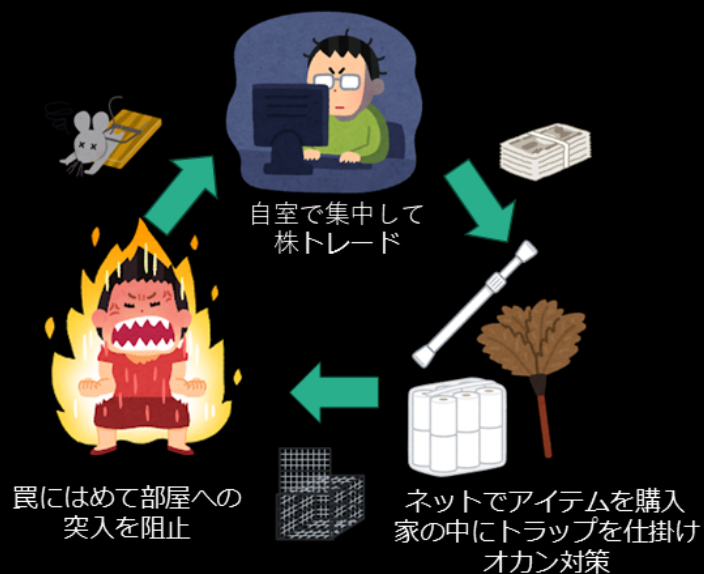
シンプルかつわかりやすいようにまとめました。
ゲーム画面を中央に配置し、周りの金魚に必要な情報を短くし、見やすさを意識しました。
また、少ない情報でどう伝えるかという部分に苦労しました。

引きこもり伝説

自分は動かずに身を守れ！！

限られた物資を使って物を置き自分の陣地を守るスマホ用3Dタクティクスゲーム

ゲームの流れ



罠の種類



など

罠の使い方や遊び方は君次第！！

プラットフォーム pc
対象年齢 12歳以上

どうしたらゲームサイクルの面白さを出せるかの表現に苦労しました。
また、ゲームの構成や流れをわかりやすく伝えるために矢印で表す工夫をしました。

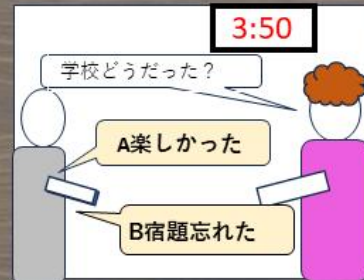
ひたかく やらかし直隠し

やらかしがばれないように直隠しにするADVゲーム

■ストーリー



色々やらかしてしまう
主人公



やらかしを追求されるので
最適な返答を選択しよう

正しい選択



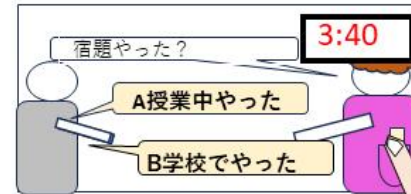
直隠しにしようまく逃れよう

誤った選択



■その他

正しい選択をする事で
次々とストーリーが進む



画面上に隠れている選択肢を
直接クリックして引っ張り出せ!!

- | | |
|----|-----|
| 1位 | あああ |
| 2位 | いいい |
| 3位 | ううう |
| 4位 | えええ |

進行度をランキングで表示
世界中のプレイヤーと競う

コンテストに応募したペライチです。

「直」というテーマで作成しました。

配色や構成を意識しながら作成し、まとまりの良い作品ができました。

制作物

企画書

パクパクッ

プラットフォーム：スマートフォン・タブレット
対象年齢：8歳以上
プレイ人数：1人
ゲームジャンル：料理ゲーム

総合学園ヒューマンアカデミー
横浜校 プランナー専攻
加藤 正明

世界観・ストーリー

海外で日本食レストランを計画している主人公が
今のトレンドを盗むべく来日

日本各地で食べ歩き、レシピを盗む物語。

概要

旅しながらレシピを集めるコレクション型
探索ゲーム

コンセプト

日本各地で人気メニューを出す店主とやりとりする事で
レシピを盗み、新たな料理を生み出すゲームです



収集済みの料理			
寿司屋	うどん屋	ラーメン屋	とんかつ屋
おにぎり屋	焼き鳥屋	すき焼き屋	イタリアン
■ 未収集 ■ 収集済み			

1年生の最後に制作した企画書です。
制作時間は約8時間で、
大事にしたポイントは「オリジナリティ」
です。
旅とレシピというテーマをどうやって
組み合わせるべきか苦労しましたが、
うまくまとめる事ができました。

あそび方



①街ブラで
気になる店を選ぶ



②レシピを学ぶ
店を決めて入る



③料理を決めて
注文する

あそび方



材料を推測



④料理を見て
行動を選択

見る
食べる
話す



食感を音から推測



会話から
ヒントを
聞き出す

うまくいけば...

レシピ獲得!!



料理の合わせ方



+



取得したレシピ通りを組み合わせて
新たなメニューレシピをゲット



+



料理の評価

評価は全部で3種類・旨く盗んで5つ星を狙おう

独自性



味・食感



見映え



評価をオンライン上のランキングで競える!!

旨い料理ランキング

- 1位 ああああ
- 2位 いいいい
- 3位 うううう
- 4位 ええええ
- 5位 おおおお

不味い料理ランキング

- 1位 かかかか
- 2位 きききき
- 3位 くくくく
- 4位 けけけけ
- 5位 ここここ

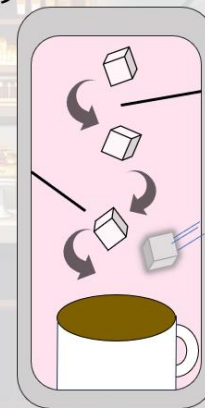
caffeeinsugar

プラットフォーム
ジャンル
ターゲット

スマートフォン
ハイパーカジュアルゲーム
コーヒーのゲームが遊びたい人

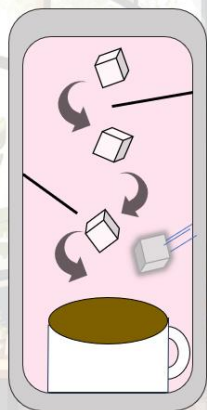
concept

角砂糖を操作して
障害物であるマドラーや氷をぎりぎり
で避けて形を保ってコーヒーに入る
スリルと嬉しさ



system

角砂糖をスライドしてコーヒーに落ちよう



指でスライドをして、
ぎりぎり障害物を避けよう

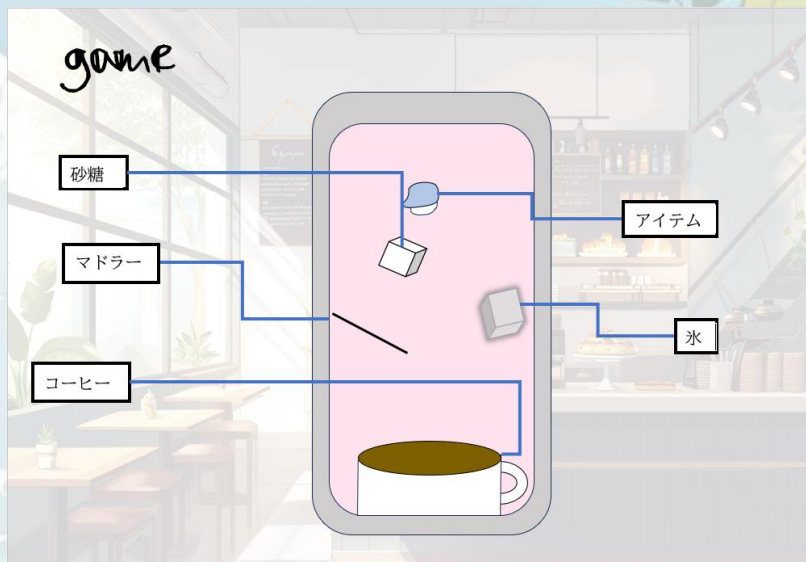
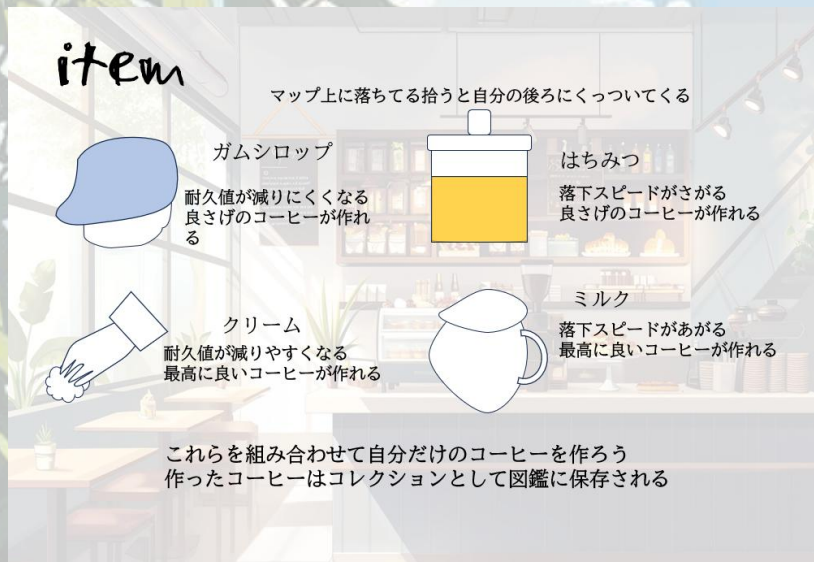
障害物に当たると角砂糖の
形が崩れる

移動すると角砂糖が崩れる
最小限の移動でコーヒーに
落ちよう

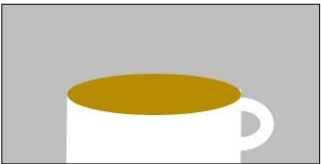
マドラーなどの障害物がある

ハイパーカジュアルゲームの企画書です。
制作時間は約12時間で、
大事にしたポイントは「シンプルな操作」
です。

単純なアクションで他のゲームと一味違った
ものを作るのに苦労しましたが
自分らしい企画書が作れました。



collection

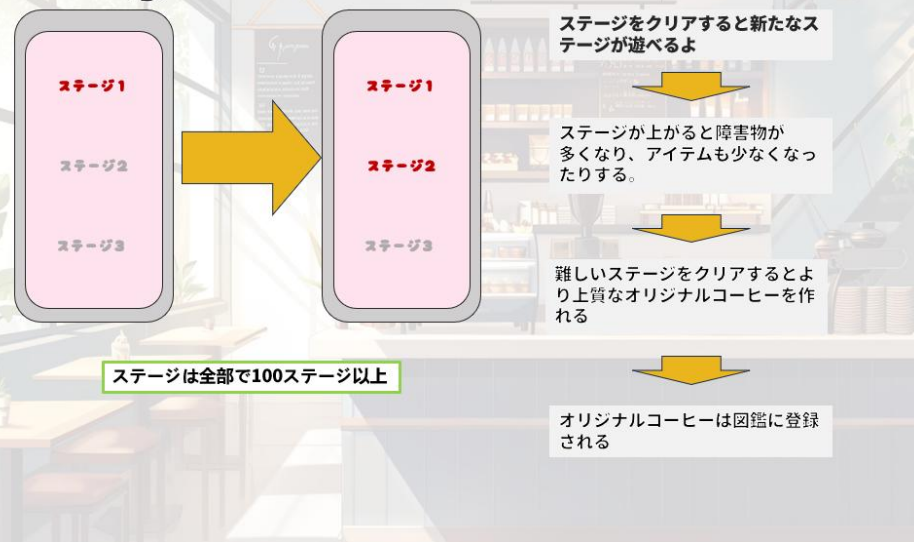


カフェラテ

上質さ 

必要アイテム 

stage

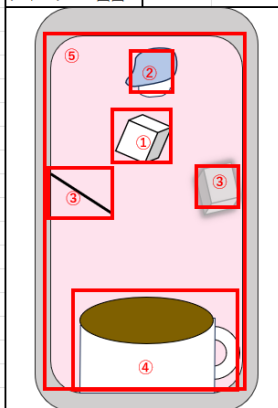


制作物

仕様書

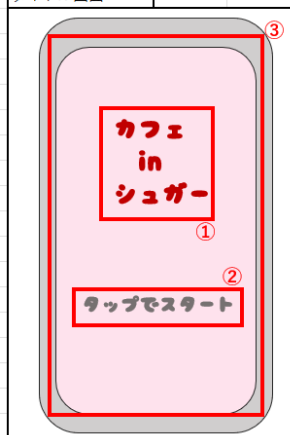
・画面仕様

メインゲーム画面



表示物	内容	サイズ
①角砂糖 (プレイヤー)	プレイヤーキャラクター	400×400px
②アイテム	取るとプレイヤーに良い効果 をもたらすアイテム	650×650px
③障害物	あたるとプレイヤーの形が崩 れ、悪い効果をもたらす	500×450px
④コーヒー	ゴール	950×800px
⑤背景	背景一枚絵	1080×1920px

タイトル画面



表示物	内容	サイズ
①タイトルロゴ	タイトルロゴを表示	800×800px
②スタートボタン	スタート誘導テキストを表示	6.25em
③背景	背景一枚絵	1080×1920px

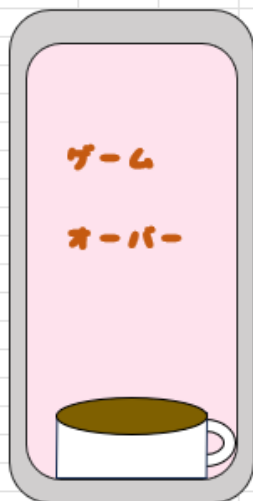
ゲームクリア条件

角砂糖の形を保ちながらコーヒーに入ったらゴール



ゲームオーバー条件

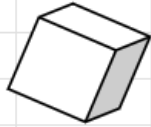
障害物にあたり、形がなくなったらゲームオーバー



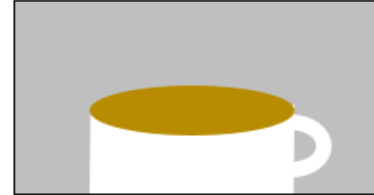
ハイパーカジュアルゲームを考え、仕様書を切りました。
どこにどのような広告を入れるかも意識しながら全体の構成を作成しました。

コレクション図鑑

プレイヤーキャラクター



角砂糖（プレイヤー）
このゲームでのプレイヤーは角砂糖
指でスライドすることで角砂糖が追従する
障害物に接触すると形状が変わる



カフェラテ

上質さ



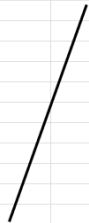
必要アイテム



障害物

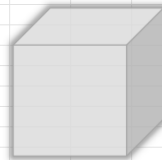
障害物にあたると角砂糖（プレイヤー）の形状が崩れ、それぞれのデバフ（悪い効果）を受ける

マドラー



動きながら出てくる

氷



滑りやすくなる

制作物

チーム制作

Stella Magia

初めてのチーム制作でのゲームです。
ステージづくりや仕様書に重きを置いて活動しました。
unityにオブジェクトを直接配置してステージを作りました。
初めてで全体的に苦労しましたがレベルデザインをバランス良くするために
ステージの長さやオブジェクトの距離感を意識しながら作成しました。
仕様書では全体的にバランスの良いものを作成できるように意識しました。

タイトルレイアウト			
演出	クライマーの文字をかがやかせたいので周りにあるひし形の星を動かしながら表示したいです。 play, operate, exitを押した際SEが発生するようにしたいです。		
サイズ	タイトル	縦1:横4	
フロー	プレイを押すと難易度選択が表示され選択してゲーム開始します		
	オプションを押すとオプション画面に遷移します		
	エンドを押すとゲームを終了をします		
背景	洞窟の中の背景にしたいです。		
配置物	①キャラクター		
	②宝石		
	③宝石		
	④宝石		

タイトルの画面に必要なUIの仕様を切りました。
全体的なバランスのよさを意識して作成しました。

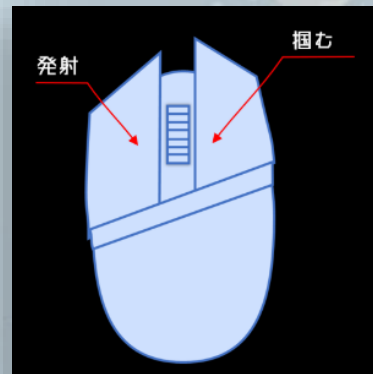
イメージ		
	プレイヤーを中心に 半径5mの範囲が発射可能範囲	

操作の詳細を切りました。
簡単な言葉でわかりやすく伝えることに重きを置いて工夫しました。



ステージがこの後どこにいけばいいかを示す矢印
矢印はステージ上に配置します。（上記画像参考）矢印には触れられず背景上に表示する形となる

宝石の矢印で方向を表すにはどこに配置
をすればいいか工夫しました。



操作対応

発射	ステージ画面のみで動作。ツルハシを飛ばす操作
決定	項目を選択し、画面変更や設定変更を行う。
キャンセル	前の画面に戻る、選択を中止する
選択上移動	項目を上下入力で選択を移動させることができる
握む	入力でツルハシを刺した状態でキープできる
カーソル	移動させてツルハシを刺す位置を決めることができる
ポーズ	ステージ画面のみで動作。一時的にゲームを中断する。ボタンを再入力するとポーズが解除される

操作方法をわかりやすく伝えるため
に画像だけではなく、操作説明欄を
意識しました。

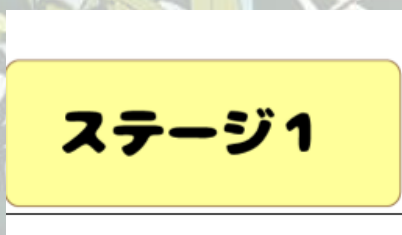
カラー レイヤーズ



2度目のチーム制作での作品です。パズルゲームなので、色の組み合わせやパネルの切り替えが重要なゲームを作成しました。ステージづくりや発注書の作成を積極的に行いました。

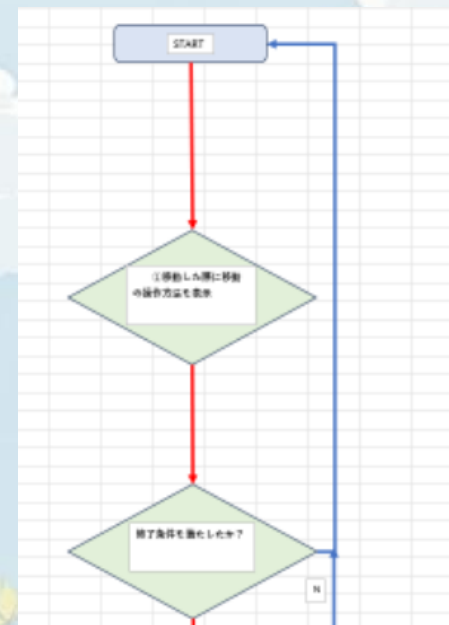
選択時、非選択時のUIだけでなく音量設定バーなどの発注も切りました。ステージづくりでは段階的な難易度にできるよう試行錯誤を繰り返し、ギミックを組み合わせでバランスのよいレベルデザインを実現しました。

タスクNo	ファイル名	名称	保存形式
発注書⑤	stage 1_off_UI	stage number	.png
概要			
・ステージセレクトで使用するステージ1～6までのUIです ・黄色が非選択時、赤色が選択時です ・サイズは150×400pxです ・参考フォントは こちらから にくまるフォント ・RGBは非選択ボタンは255(R)、255(G)、154(B) ・RGBは選択ボタンは255(R)、63(G)、122(B)			
			
参考			

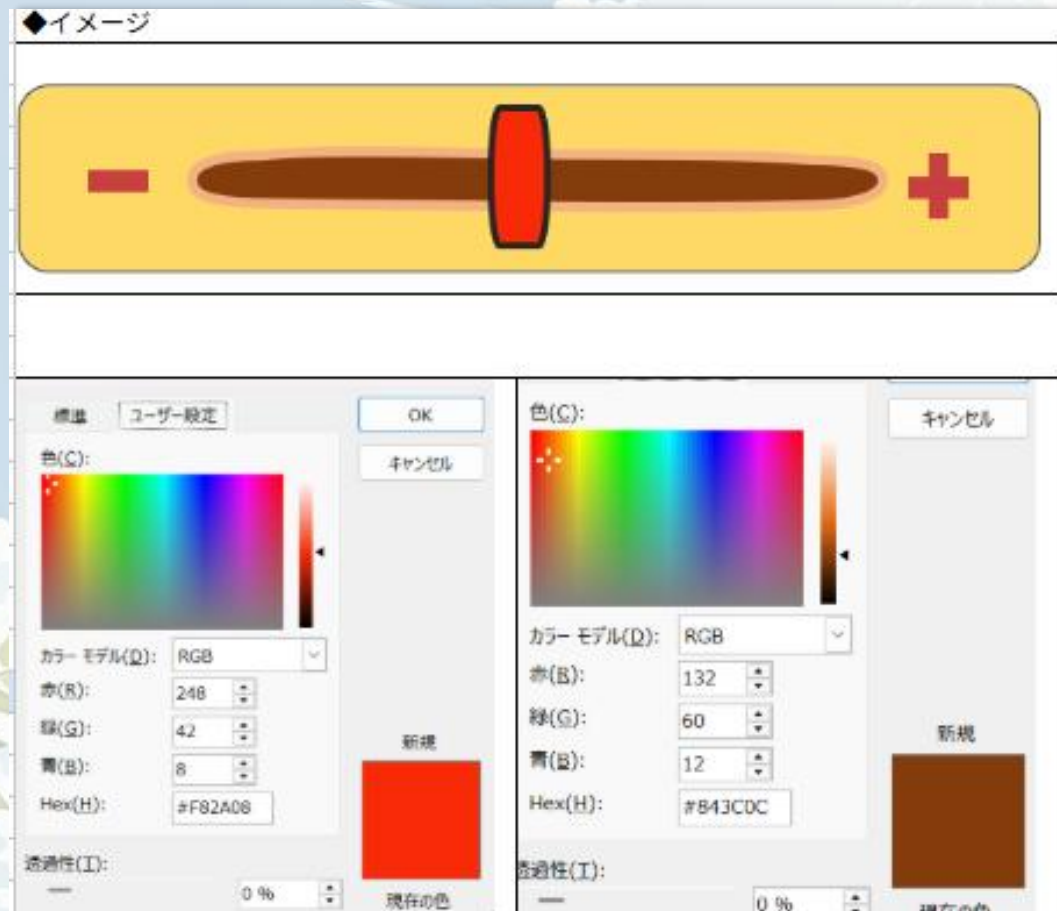


stage 1_off_UI stage 1_on_UI

006	E06_Start	ステージ画面	ドン	A ▼	リンク
007	E07_Goal	ステージ画面	ゴール	A ▼	リンク
008	E08_Start	ステージ画面	用意	A ▼	リンク
009	E09_Start	ステージ画面	スタート	A ▼	リンク



SEリストでは、そのゲームにあうSEを探すのに苦労しました。
 UI作成では色合いなどの組み合わせを意識して作成しました。
 フローチャートは全体の流れを細かくわかりやすく作れるよう意識しました。
 発注書は細かな情報とイメージを記入することでわかりやすいものを作成しました。



音量設定バーのUIを手がけました。
色合いやボタンの形をどのようにすれば
わかりやすく良いものになるかを悩みました。
全体的に統一感のある色にすることで見やすいものを
作成することができました。