



← 自分の愛用了バター8×8ver.

ポートフォリオ

総合学園ヒューマンアカデミー横浜校
プランナー専攻2026卒
黒澤 結輝

目次

自己紹介	2 p
私の得意分野	3 p
趣味・趣向	4 ~ 6 p
企画書・仕様書	7 ~ 15 p
まとめ	16 p

自己紹介

プロフィール



名前：黒澤結輝
年齢：20歳
誕生日：4/20
好きなゲームジャンル：
アクション
アドベンチャー
カードゲーム
RPG
特技：シナリオ書き
賞罰：KamuiVerse
NFT-RPGシナリオコン
テスト特別賞受賞

様々なものから得た要望・改善点などを作っただけで反映する速度が売りです。ゲームや漫画から人生観を培ってきました。

扱えるソフト



Word, Excel, PowerPointの他に、配信・録画ソフトのOBSを扱えます。Adobeのソフトも少しだけ使い方を学んでいます。

☆私の得意分野 シナリオコンテスト入賞

「カムイバースNFT-RPG シナリオコンテスト」に参加。
中国モチーフの世界で鬼をめぐる物語を創作。
大賞に次ぐ「特別賞」を獲得できました。



引用元：「カムイバース」NFT-RPG シナリオコンテスト

☆趣味・趣向

アニメや特撮作品鑑賞(興味が沸いた物)

アニメはとりあえず2話まで見てみて面白そうなら視聴継続しています。特撮は仮面ライダーぐらいしか見てませんが、序盤の雰囲気に限らず全話視聴しています。



アクションゲーム(協力・対戦問わず)



課題に追われながらもゲームをする時間と取り込む情報量は一定量をキープしています。ゲームセンスがあるとよく言われます。特段好きな作品に対しては、積極的に情報を収集・更新するようにしています。



引用元：TVアニメ『シャングリラ・フロンティア』公式サイト
仮面ライダーWeb『仮面ライダーW』
CAPCOM『モンスターハンターワールド：アイスボーン』

☆趣味・趣向

クトゥルフ神話TRPG(CoC)



世界観やリプレイ動画をよく見る影響でクトゥルフ神話TRPG (CoC) が好きです。

ストーリーの役者 (PL) としても、ゲームの進行役 (KP) としてもよく遊んでいます。

オリジナルのシナリオも書いていて、最近ではそちらのテストプレイの為にKPをよく担当しています。



←←←

こういうボードゲームも好きでたまに友人と一緒にプレイしたりしています。

自作シナリオ

『禁足市』

科学が発展した少し未来の世界。ネットのオカルト話を確かめに集まった数人が怪しいエレベーターの先にあった「もう一つの街」で狂気に遭遇する物語。

『夢の遊園地』

『禁足市』の続編。暑く苦しく頭が痛い。知らない誰かに呼ばれるそんな夢を見て目覚める朝。オカルト話で知り合ったネット同士で遊園地へ行くも、そこは普通ではない何かが潜んでいる様子だった。

『混沌郊外』

『夢の遊園地』の続編。エレベーターの件で出会った友人から呼ばれてとある街へ訪れる。しかしそこは霧に包まれて数歩先も見えない世界。

～その他シナリオ執筆中～

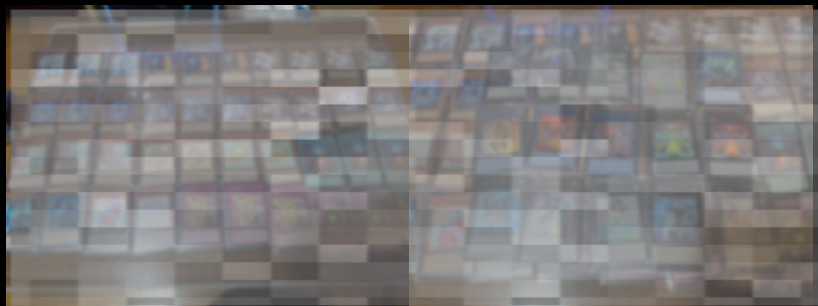
引用元：(株)KADOKAWA発行『クトゥルフ神話TRPG』
ブシロード「正気の沙汰じゃない犯行予告」

☆趣味・趣向

遊戯王および他カードゲーム



実際に組んでいたデッキ



遊戯王オフィシャルカードゲーム(OCG)はカジュアルに楽しむ程度ですが、アプリ版の遊戯王マスターデュエルでは環境デッキを組んでランクマッチやイベントにも積極的に参加しています。

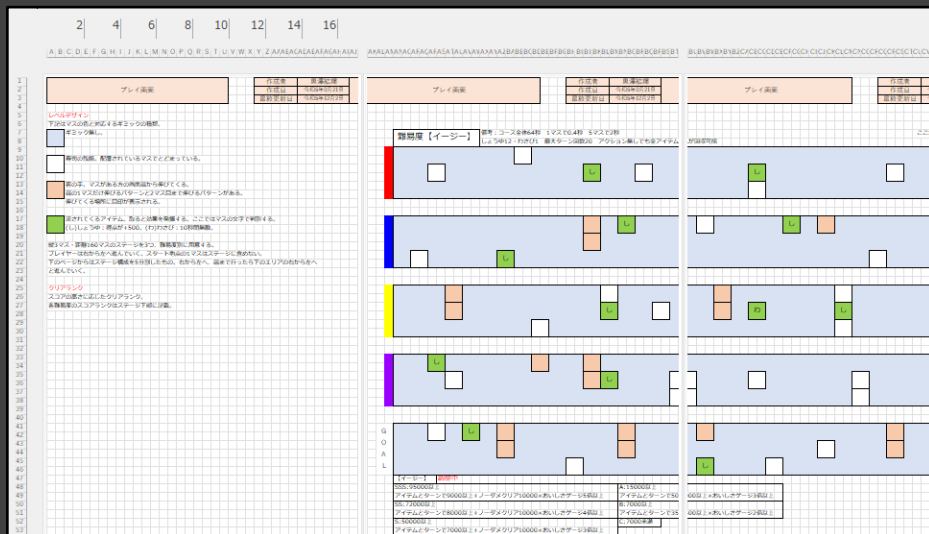
遊戯王以外にもいくつかのカードゲーム経験があります。初めて触れたものから数えれば、2024年12月時点でカードゲーマー歴は9年目になります。

経験のあるカードゲーム



引用元：KONAMI『遊戯王マスターデュエル』
タカラトミー『デュエルマスターズ』
サイゲームズ『シャドウバース』
『遊戯王オフィシャルカードゲーム デュエルモンスターズ』
バンダイ『バトルスピリッツ』

☆チーム制作・仕様書1

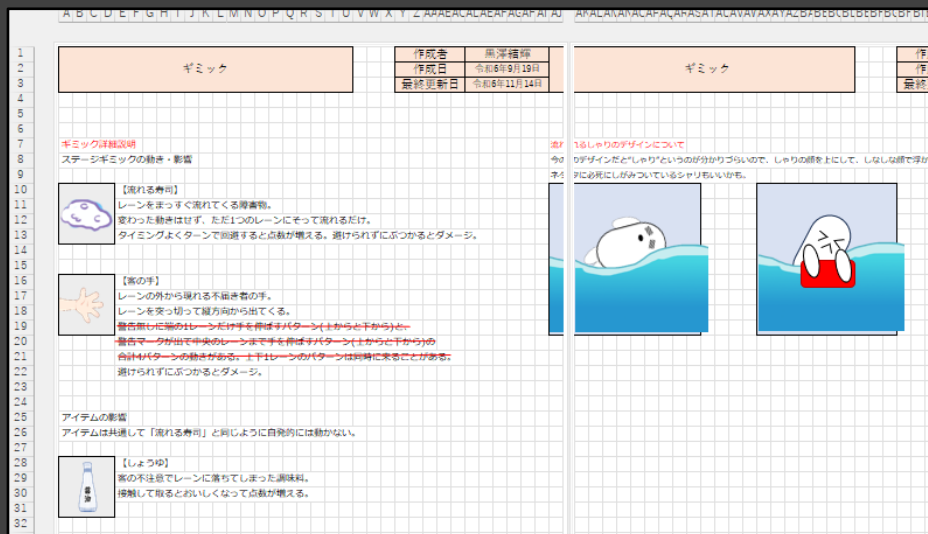


授業としてチームを組んで実際にゲーム制作を行いました。役職はプランナー・プログラマー・デザイナーの3つに分けられましたが、実際はもっと様々なことを兼用していました。

私が担当したのはレベルデザインやギミックの調整と、ゲームの操作説明の仕様書作成。動きを想定しながらのレベルデザインは楽しかったです。

ゲームオーバー時に表示されるキャラクターのデザインや構図、それにともなうギミックのデザイン変更案もしました。

ゲーム内の世界観作りやデザインラフを描くのが好きなので、それを生かした仕事がしたいと思っています。



☆チーム制作・仕様書2

サウンドリスト																																										
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	AC	AD	AE	AF	AG	AH	AI	AJ				AK	AL	AM	AN
使用箇所		サウンドの雰囲気										類似音URL										優先度	ファイル名										候補URL置き場									
カーソル移動音		バツと終わりが切れる、超短い音。																				S	SE001_Select																			
決定音		上に同じ、移動音よりは「決定感」を出したい																				S	SE002_Decision																			
キャンセル音		移動音か決定音のどちらかを流用してもいい専用で用意するなら「ブン」的な否定的な音を																				C	SE003_Cancel																			
スラスター噴射音		プレイ中常に耳にするので、うるさすぎない音																				S	SE004_Thruster										宇宙ロケット									
隕石衝突音		ここは派手目な音、もしくはギャグ調でもOKな気がする																				S	SE005_CrashMeteorite										「ガンッ」金属									
岩衝突音		隕石衝突時の超控えめバージョン																				S	SE006_CrashRock										トッパ【衝突音】ドゥン【衝突音】ぶつかる【衝突音】									
ブラックホール		ゴゴゴゴ、という感じ近づいたらやばい感を出したい																				A	SE007_Blackhole										オノマトペ									
エネルギー残量警告音		あんまり深刻だとゲームに合わないののでそこだけ注意																				A	SE008_Caution										機械等が故障									
画面外付近/画面外忠告音		上に同じ、必要性は要話し合い																				B	SE009																			
アイテム取得音		びーん、みたいに高音で取得を知らせたい																				S	SE010_Item										アイテム取得									
酸素ボンベ取得音		上に同じ、回復感を出しすぎると酸素ボンベ感が薄れちゃうかも																				S	SE011_Recovery										キラキラ、回復キラキラ、回復									
ステージ選択画面遷移音																							SE012_StageMove										シーン切り替え									

2度目のチームでのゲーム制作ではゲーム内の効果音の候補を探す音源選定担当と、β版からはバグがないかを試して探すデバッガーを担当しました。

効果音はオーディオストックのフリー利用可能なものから探し、様々な用途にあった音声を選び抜きました。

チーム制作後半から着手したデバッグ作業ではいくつかの不具合や問題点の掘り出し、改善点の提示をおこないました。完全に進行不能になるほどの大きなバグは見つからなかったのが安心しました。

全体的に1度目のチーム制作より余裕をもって安定して作業ができたように思います。

ここではβ版の挙動や不具合について記載。

気になった挙動や特定条件で起こる不具合などを以下にまとめます。

該当バージョン	該当オブジェクト	挙動・不具合	参照
GCK2025-TeamA(27)	岩+収集アイテム	・収集アイテムを取得時に岩へ後ろ向きにぶつくと、アイテムが埋まって回収できなくなる。	■ debug(27)-01.
	岩	・岩接触時に岩もわずかに押し出され、飛んでいく。 ・プレイヤーよりはるかに大きな岩も、小さめの岩と同じ速度ではじかれる。	■ debug(27)-02.
	岩+ブラックホール	・ブラックホールに吸い込まれた後のホワイトホールと大きめの岩が重なると、岩の内側に再出現するせいで岩から出られなくなる。	■ debug(27)-03.
	隕石+ブラックホール	・隕石にぶつかり吹き飛ばされた先でブラックホールの中心に入ると、リトライ表示がされたままホワイトホールから出されて操作が横行できる。この状態だとホワイトホールが消えず、酸素ゲージが0になっても操作ができ、ゴールまで行ってもクリアはできない。	■ debug(27)-04.
GCK2025-TeamA(29)	ブラックホール	・一部ステージでブラックホールの挙動がおかしい。 確認された範囲：2-3「アイテムを取った状態でブラックホールに入るとホワイトホールが消えずに残る。アイテムを2つ以上取得した状態で入ると最初に取得したアイテム1つのみがその場に残る。」	■ debug(29)-01. ■ debug(29)-02.

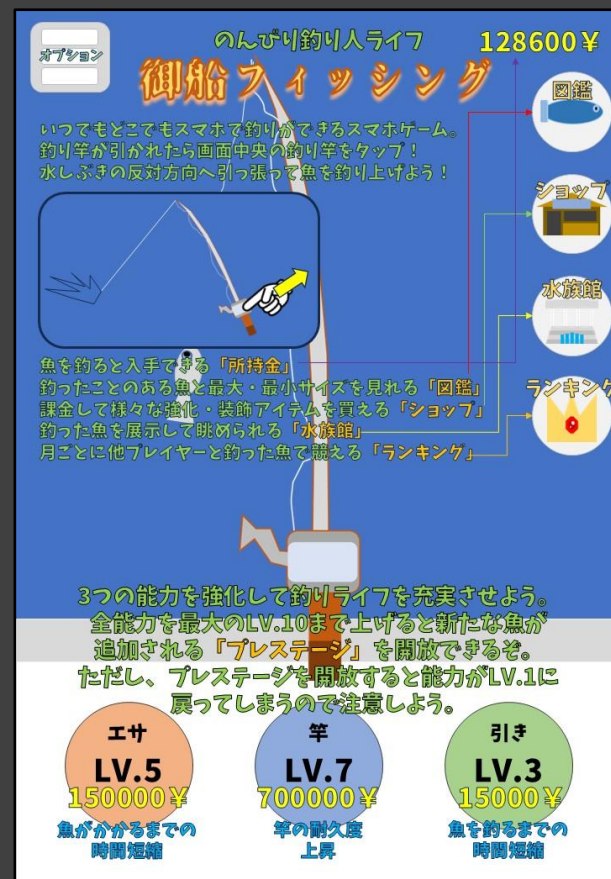


☆企画書 ペライチ

ペラチャレに応募したゲーム企画。
ライトユーザーが気長に遊ぶ用に
シンプルに考えました。



ハイカジゲームの企画。
左のものよりやりこみ要素を
意識して制作しました。



☆企画書 ボードゲーム

ヒューマンアカデミープランナー専攻 黒澤結輝

ザ・バトル (仮)

与えられた僅かなカードで戦い
勝利の栄光を手に入れろ！

プレイ人数：2-4人 プレイ時間：30分 対象年齢：7歳以上

内容物：キャラカード10枚/アクションカード30枚/

ポイント15個/説明書1枚

始める準備：キャラカードとアクションカードを分けてそれぞれをよくシャッフルします。キャラカードを1枚、アクションカードを5枚ずつ各プレイヤーに配り手札にし、最後にじゃんけん等で先頭のプレイヤーを決めてゲームを開始しましょう。みんなで一斉に自分のキャラカード表にしてゲーム開始です。



VS



↓バトルの流れ↓

- 1：自分の手札から使いたいカード3枚を裏側でセットする。
- 2-1：先頭の人から順に時計回りにセットしたカードを表にして、そのカードに書かれた効果を使う。



- 2-2：一周したら2枚目のカードを使ってゆく。
- 2-3：上記の流れで全員3枚目のカードまで使い切ったら1ラウンド終了。場に残った一番P(パワー)の高いキャラカードの持ち主が2ポイントを獲得する。
- 3：キャラカードとアクションカードをそれぞれ集めてシャッフルし、配りなおす。
- 4：これを3回繰り返して一番ポイントが多い人の勝利！

カードを使ったボードゲーム企画を作る授業で作成した企画書です。

1ページ目はボードゲームとしての概要と内容物、ゲームのやり方を説明書のようなデザインで書きました。

1枚のキャラカードと使用する3枚のアクションカード、未使用のアクションカードで分けて置くように表現したのがポイントです。

↓補足↓

Q.退却って何の事？

A.場に出ているキャラをどけて新たなキャラを置き直す事です。

Q.2人以上が同点で終わったらどうするの？

A.同点の人同士で延長戦を行い、パワーが高い方が勝ちです。

Q.延長戦で得点を取るカードを使ったら勝てる？

A.いいえ、勝てません。得点を取る効果だけ無効になります。

Q.カードの効果でPが0以下になったらどうなる？

A.Pが0になったキャラを退却させて、Pを0にしたプレイヤーが1ポイント獲得します。

カードの置き方の工夫：カードの影響が分かりやすくなるようにP増減カードは対象のキャラに重ねて置くといいぞ。

カードの置き方例

アクションの束▼

▼キャラの束



▼キャラ



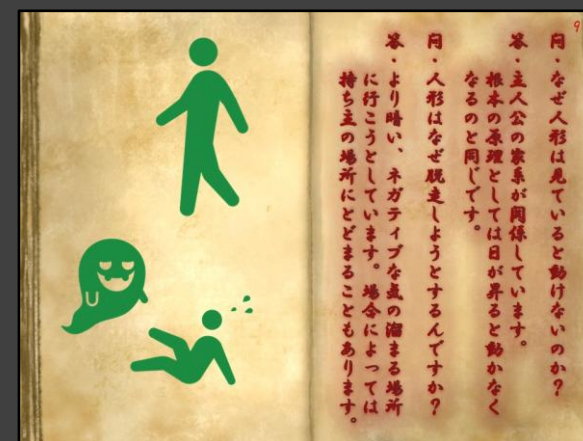
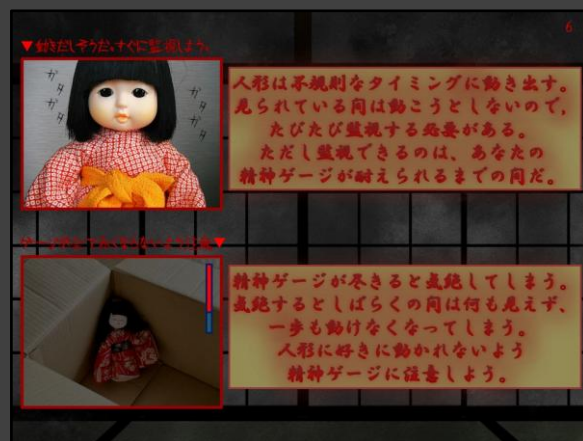
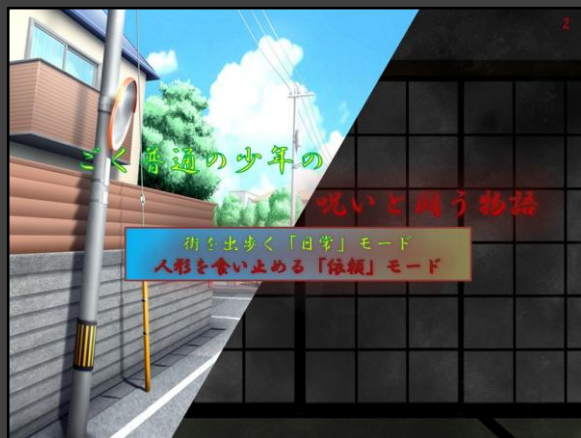
使うアクション

2ページ目はカードといえはこれだろうとゲームの細かなルールや固有の用語をQ&A方式で解説。この説明方法はインディーゲームを作っている先生からは好評でした。

空いた右側のスペースにはゲームをプレイするにあたって、カードをどう置けばいいかの一例を置きました。カードの扱いが分からない初心者向けの配慮です。

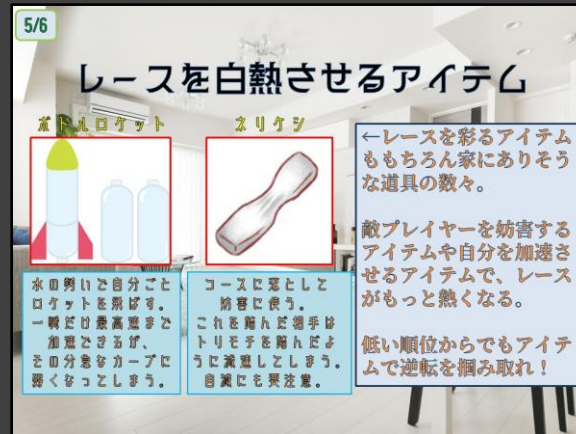
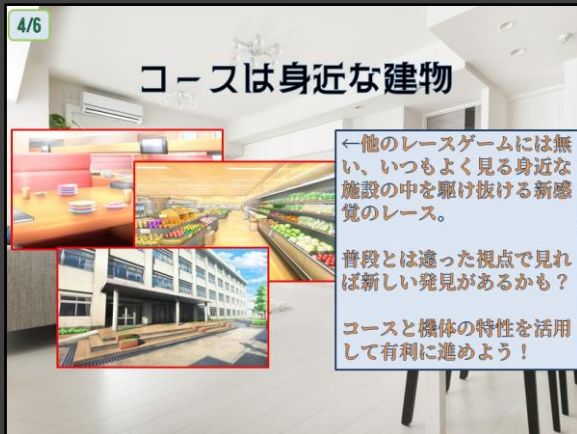
☆企画書 専門入学前の企画書

専門学校に入る前の企画書。
人形を怖く見せるための画像加工をしました。



☆企画書 専門入学前の企画書

専門学校に入る前の企画書その2。
見返すと楽しそうに感じます。



☆企画書 入学後のテンページャー

専門学校に入ったばかりの頃の企画書。
初めてテンページャーを意識して作りました。



ゲームフロー

敵を倒して経験値を一定数得るとレベルが上がる。
レベルが上がるとステータスポイント(SP)が増え、
それを消費してステータスを上げる事ができる。

体力: 100
攻撃: 10
守備: 10
速度: 10
星能: 10
SP: 20



体力: 100
攻撃: 20↑
守備: 20↑
速度: 10
星能: 10
SP: 0↓

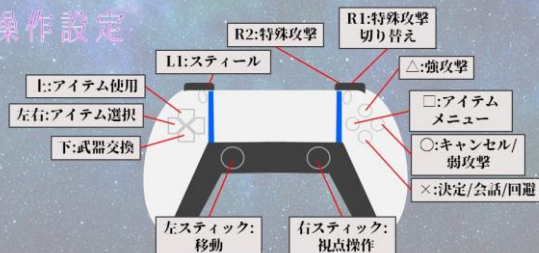


ステージのボスを倒して力を取り戻すにつれて腕が変化する。→
同時に使えるアクションが増えていき、行けなかった所に行けるようになって新たなステージに挑戦できるようになる。
新たなアクションは戦闘に活用する事もできる。

キャラクター

主人公(プレイヤーキャラクター)は記憶喪失の青年ステラ。中性的な顔立ちで左腕が機械のようになっている。自身のルーツを知るため、数々の星を巡る旅に出発する。特異な左腕は自身の力の一部に共鳴して光る特性と、他者の力を吸収して再現する能力を持つ。

操作設定



インターフェース(イメージ)



- ①: ゲーム内時間
- ②: 体力とスタミナ
- ③: 特殊能力
- ④: 武器スライダー
- ⑤: プレイヤー
- ⑥: アイテムスライダー

敵とボス

トートリット: 宇宙の草原や森に生息するトートーのような小型の馬型生物。両手で持つ槍のサイズ感、脳病で弱く、攻撃されるとすぐに倒れる。逃げ遅れたら怖い。

星間イノシシ: 自然の森の奥深くに生息するイノシシ型の生物。身体は岩のよう。非常に強靱で、共生している。生物が近くに来ると、自然の森の奥深くに生息する。星間イノシシと呼ばれている。

人狼ミタウラス: 星間イノシシのボス。立派な牛の角の飾り。星間イノシシ、狼を模したネックレスなど、(生)の要素を多く持ったスライダの大男。力強い姿と合わせた人狼の攻撃を毎日で観望する。



☆企画書 改めて仕様書化

先述の企画書の仕様書化のリメイクです。
いつか必ず作りたいと思っています。

内部計算式

武器種や攻撃モーションごとの敵へ与えるダメージ計算式を記載

以下は攻撃ごとの基本的なダメージ算出の計算式。原則として小数点以下のダメージは切り捨てる。

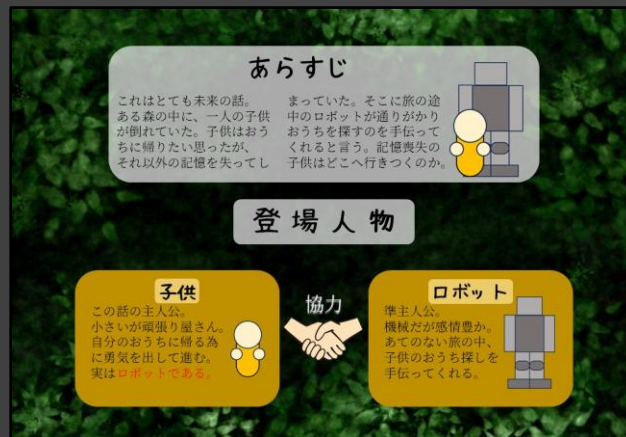
攻撃の種類	計算式
弱・強攻撃	(自身の攻撃力+武器攻撃力)×モーション倍率×敵の耐性値(0.1則み)×敵の防御力 例:(120+130)×1.1×0.8-50=170
星戦技	星能×モーション倍率×敵の防御力×0.75 例:250×1.1-100×0.75=200

武器種・星戦技

武器種	説明	物理系統	攻撃力	リーチ	手数	星戦技	説明	攻撃力	リーチ	リキャスト
両手剣	大きな両刃剣を振り回す武器種。 一撃の火力が高いが隙が大きい。	斬撃	高	中	少	ナチュラルウィップ	横物理系の敵から手に入るつるのムチ。 戦艦では敵を掴んで引き寄せたり投げることができる。 ギミックでは高所に引っ掛けてぶら下がる。	低/中	遠	中
片手剣	片手で両刃剣を振るる武器種。 手軽で隙が少ないので、初心者でも扱いやすい。	斬撃	低	近	多	ワイルドダッシュ	陸上動物系の敵から手に入る軽量ブーツ。 使用するとダッシュの速度がかなり上昇し、スタミナ消費も軽減される。	無	無	短
カタナ	両手で片刃刀を扱う武器種。 カウンターや素早いコンボ攻撃が特徴。	斬撃	中	近	多	ジェットグライダー	飛行系の敵から手に入る滑空翼。 地上で使うと無敵判定の発生が早い回避となる。 空中で使うと超距離をゆっくり降りしながら移動できる。	無	無	長
槍	長い槍で少し離れた敵と戦う武器種。 直接接触する武器では最もリーチが長い。	刺突	中	中	中	シーキングフィン	水中の敵から手に入る大きなヒレ。 水中の移動速度が上がり、水流をまとった突進ができる。 地上では移動速度が下がり、突進も距離が短くなる。	中	中/近	中
短棍棒	片手剣ほどの長さの棒を使って殴る武器種。 ボス級以上には大きなノックバックが入る。	打撃	中	近	中	ライティングジャンプ	ジャンプが特徴の敵から手に入る逆関節型の脚。 高く跳び上がって敵の攻撃を回避したり、そのまま空中攻撃に派生したり、複雑な形勢を登るのに活用できる。	無	無	中
長棍棒	如意棒のような細長い棒状の武器種。 棍に次ぐリーチの長さで素早い動きが持ち味。	打撃	低	中	多	メカニカルアーム	機械系の敵から手に入るロボットスーツの上半身部分。 装置の暗号を解いたりして閉ざされた扉を開くことができる。 単発とチャージ式のエネルギー弾を撃って戦うこともできる。	低~高	遠	無~長
フレイル	鉄に重い鉄球を付けた特異な形の武器種。 鉄球を振り回したり投げたりした大味な技を使う。	打撃	高	中	中	リフレクトブレード	特殊な経緯で手に入るオーラを放つ大剣。 敵の遠距離攻撃を反射できる大振りの攻撃を行う。 反射に成功すると一定時間、自身の攻撃力が上がる。	高	中	長
ナックル	拳に身に纏って使う武器種。 武器を持たないため身軽な動きができる。	打撃	中	近	多	グラビティハンド	特殊な経緯で手に入る銀河規模の手袋。 拳による素早い連撃もしくは溜めた一撃を叩き込む。	低/中	近	中
弓	敵から離れた矢を放つ武器種。 敵の急所を狙うとダメージが大きくなる。	刺突	中	遠	中					
小銃	敵に小さな弾薬を撃ち出す武器種。 使う弾によって様々な効果が発生する。	打撃	低	遠	中					
大砲	大きな爆発する砲弾を撃ち出す武器種。 弾速は遅いが、安定したダメージを見込める。	固定	高	遠	少					
投擲	投げた物によって物理系統が変化する武器種。	打撃/刺突	低	遠	多					

☆企画書 入学後のテンペジャー

GFFアワード2025のゲーム企画部門に出した企画書。
様々な面で上達したと思えた企画です。



☆その他取り組み

既存ゲームの紹介記事風

既存のゲームを1つ選んで、自分なりに紹介記事を書く授業。
なるべく画像の割合が多くなるように意識しました。



引用元：Re-Logic 『Terraria』

☆まとめ 私はこんな人物

アニメや特撮、アクションゲーム、カードゲームが好き。
TRPGは自分でシナリオを書く事も積極的にしており、
大多数が参加するコンテストで賞を貰える程度の実力。
絵の代わりに文章で情景を見せるのが得意です。



引用元：仮面ライダーWeb『仮面ライダーエグゼイド』
CALL OF TSUYURI 氏『毒入りスープ』扉絵