



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1年
村井優太

目次

1:プロフィール (3P~)

2:趣味 (5P~)

3:企画書(ペライチ) (7P~)

4:仕様書/チーム制作 (25P~)

5:個人制作 (28P~)

1: プロキール



1-1 プロフィール

名前:村井優太(ムライユウタ)

生年月日:2005年6月6日/18歳

出身:神奈川県相模原市

スキル:



自己PR

私は、好きなことに没頭できる集中力とキャラクターのステータスや技の詳細や部分や、シナリオを考えることが好きです。企画書や仕様書は、カードゲーム制作において、メインプランナーを担当しました。メインプランナーとしてカードのレイアウトやフォント、説明書などを1人で担当して、カードゲームを作り上げました。デジタルゲーム制作では、サブプランナーとして、ゲームの背景やスケジュールを調整していました。私はこの集中力と詳細な部分を書くことが得意であるという部分を生かし、ゲームを作り上げていきたいと思っています。

2: 趣味



2-1 趣味:インディローグライクとFPSと音ゲー

ローグライク

AbsentedAge ☆シリーズ前後編クリア済み プレイ時間70時間

Crab Champions ○実績75%取得済み プレイ時間100時間

Spell Disk ○実績75%取得済み プレイ時間30時間

FPS/TPS

Fortnite マッチ回数4600回 キル数28200 K/D6.36 プレイ時間約2100時間

APEX Legends Switch版初期からプレイ K/D1.61

スプラトゥーン

スプラトゥーン2約500時間 ガチャグラS+ ガチャサリS+

スプラトゥーン3約1200時間 サーモンラン2ステージを除いてカンスト済

ヒーローモード、サイドオーダー初日全クリア

音ゲー

CHUNITHM レート16.07 プレイ回数630回 プレイ歴8年

TAKUMI³ レート19.185 プレイ時間227時間

Phigros レート15.52 プレイ時間118時間

3:企画書

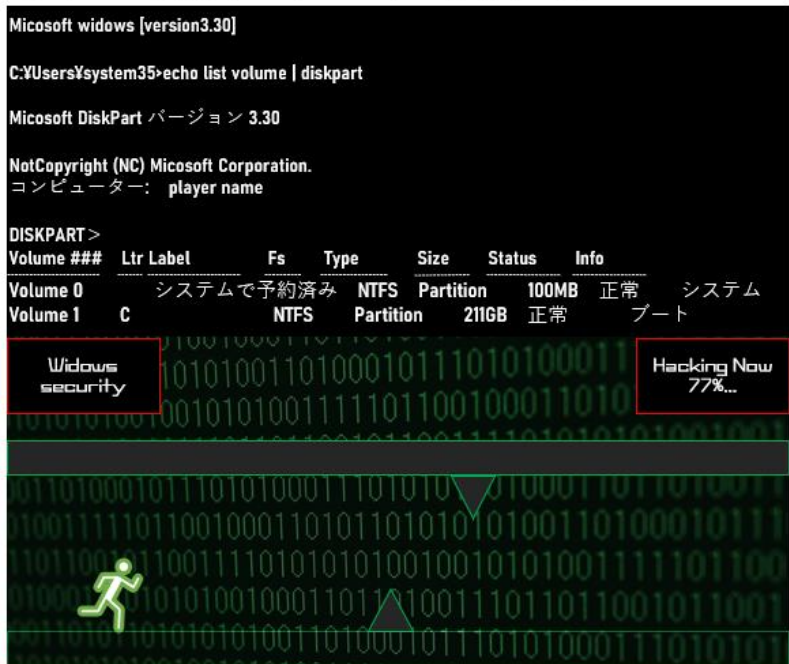


3-1-1 企画書:ペライチ

Lost/Cure infection

あなたは…表社会で生きるウイルス感染駆除業者であり、**裏社会で生きるハッカーだ。**
あなたの目的は、ウイルスに感染してしまったPCからウイルスを排除すること。
もしくは…依頼人が依頼した人のパソコンをウイルスに感染させること。

ウイルス排除やハッキングの画面の例



ゲーム概要

パソコンに侵入したウイルスを排除するゲームであり、パソコンからのセキュリティによる妨害を潜り抜けてウイルスに感染させるのが目的の横スクロールアクション兼アクションゲームです。

駆除パート

簡易版コマンドプロンプトを使いパソコン内に侵入したウイルスを排除するパート
クリア条件はウイルスの排除
ゲームオーバー条件はPCがウイルスによって完全感染する、もしくは納期に間に合わない。

ハッキングパート

ターゲットのPCに侵入し、セキュリティロックの妨害を潜り抜け、PCをウイルス感染させる横スクロールアクションパート
クリア条件はターゲットのPCを感染させること
ゲームオーバー条件はセキュリティによってウイルスが消されること

ハード:PC

お題「感染」
制作時間:約10時間
「感染」をどう解釈するか考え、
「感染」を2つの視点から見るように意識しました。
この企画書は後にチーム制作の企画として、リメイクを施しました。

3-1-2 企画書:ペライチ

OUT OF ANXIETY Change to relief

-不安を安心に変える魔法の手紙-

田舎町から離れた場所にある小さな郵便局、快報堂。
そこには親元を離れた子を気にする親や、出張から帰ってこない
夫を心配する妻が、快報を求めてやってくるのです。

依頼人が依頼した人に手紙を届けに行こう



アクシデントやイベントが起こることも



手紙を届けたらクリア!



発生するアクシデントとイベント

アクシデント(プレイヤーに対してデバフ)

- ・モンスターの襲撃
- ・タイセガパンク
- ・検問
- ・盗賊に遭遇
- ・天気雨など

イベント(プレイヤーに対してバフ)

- ・キャンプで休憩
- ・屋台で買い物
- ・星空観察
- ・友好的なモンスターとの
- ・雨上がりの虹など

お題「かいほう」
制作時間:約15時間

ペラチャレの応募に使用した企画書です。

「かいほう」をどう解釈するか悩み、「快報」を届けるという面に注目し、作成しました。

3-2-1 企画書:チーム制作

LOST / CURE INFECTION

ジャンル:横スクロールアクション

ターゲット:ネットの世界に興味がある人

ハード:Steam/PlayStation 4&5

企画書作成者

ヒューマンキャンパス横浜校PL専攻1年村井優太

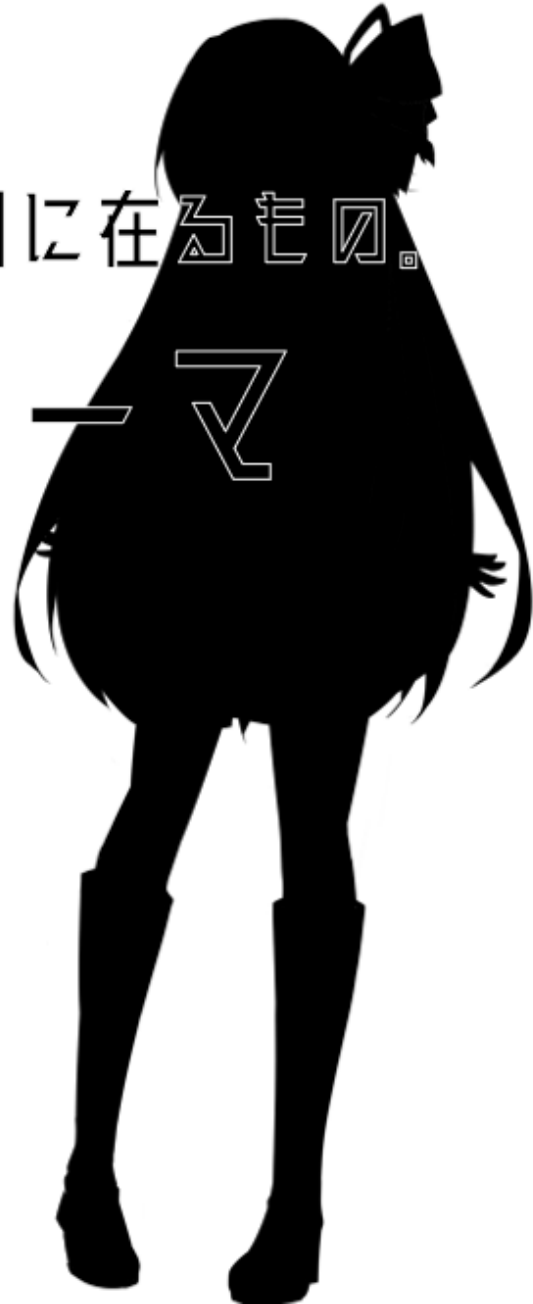
ペライチとして作ったものをテンページャーに作り直したものです。
この企画はチーム制作の企画として制作しましたが、惜しくも採用にはなりませんでした。

CONCEPT

表と裏、それはすべての人間に在るもの。

コンセプトテーマ

表裏



GAME STORY & SUMMARY

表の顔は「ウイルス駆除業者」として働いている主人公。

そんな主人公には「裏の顔」が存在する。主人公の裏の顔は...「ハッカー」

ルート選択は自由。

ウイルス駆除をして、真っ当に働いてもいいし、

ハッカーとして、裏社会へ進んでいくのもいい。

限られた時間の中で、自分の好きなように進んでいこう。

表の顔「ウイルス駆除のアルバイト」

ウイルスに感染してしまったパソコンからウイルスを駆除しよう。

ウイルス駆除の経験を重ねると、駆除の難易度が上がっていく。

裏の顔「雇われハッカー」

グレーハッカーとして、自国の為に他国の機密情報を抜き取ったり、

敵対組織の情報を盗んでいこう。

ハッカーとして経験を重ねていくと、ハッキングの難易度が上がる。

GAME SYSTEM

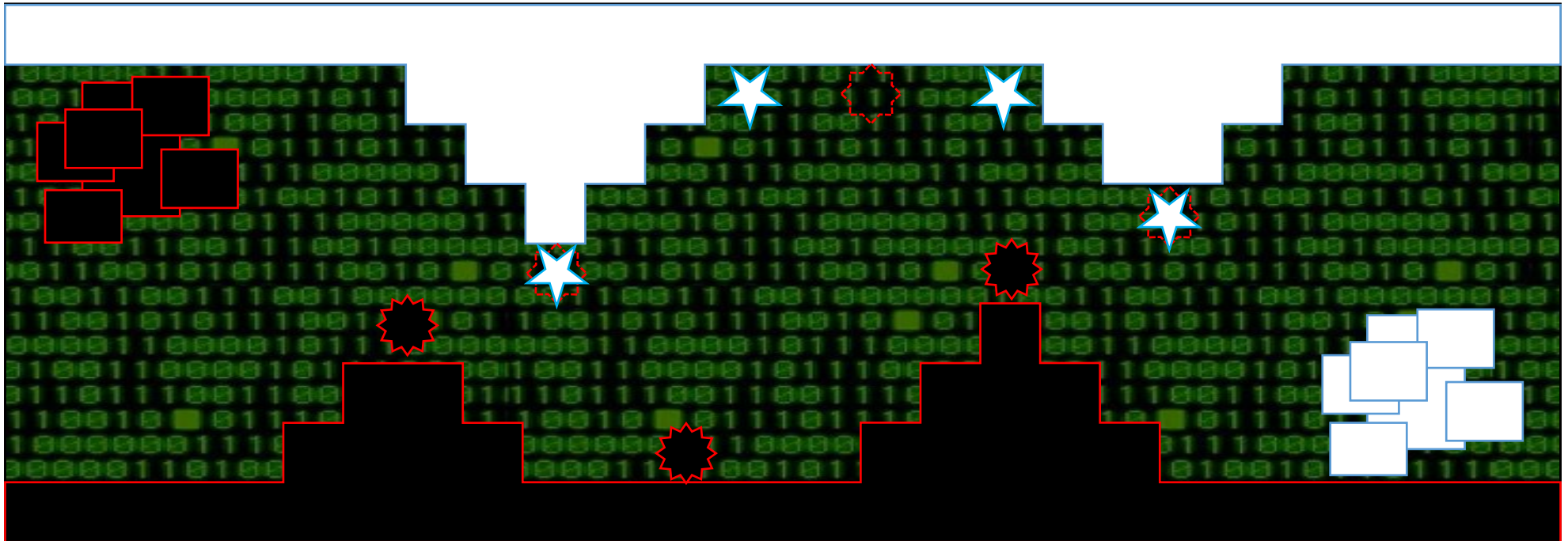
「違う視点、既視感。」

横スクロールアクション

表で見るステージと裏で見るステージは違うようで全く同じなステージ。

表のゴールは裏のスタート地点、裏のスタートは表のゴール地点。

しかし、表と裏は出来る行動が異なっている。



GAME SYSTEM : FRONT

表の顔「ウイルス駆除」：「大事なデータを、第三者から守るんだ。」



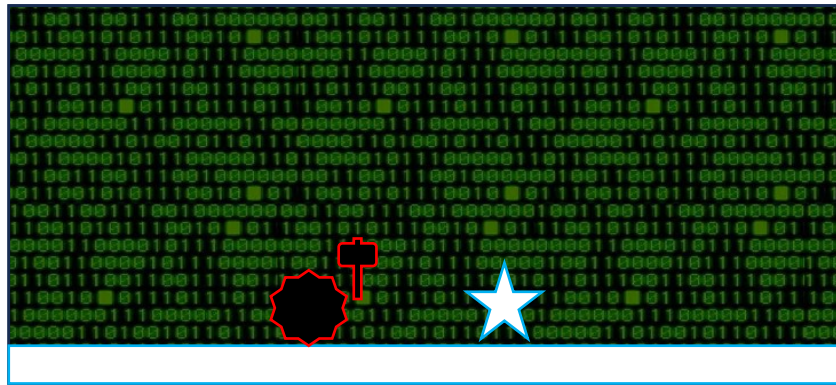
「駆除」
手に持っている銃を発射する。
●に2/3/4発当てると倒すことが出来る。



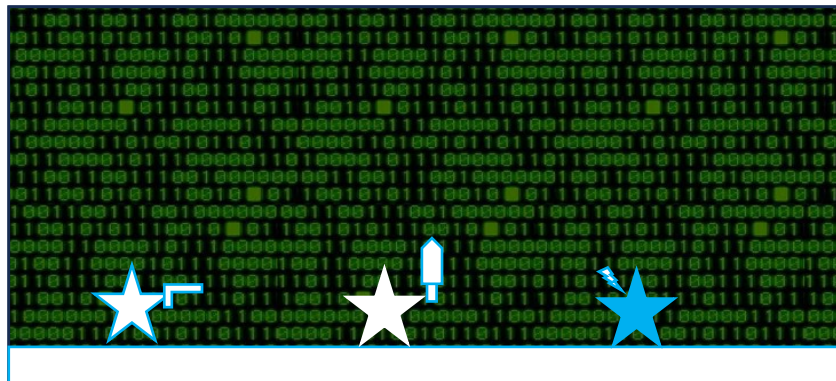
「敵バグの種類」
左からランク1/2/3の敵
トゲの数が多い個体ほど体力が高くなる。

GAME SYSTEM : BACK

裏の顔「ハッキング」：「国の為に、我らチームの為に。」



「無力化」
敵を槌で叩き壊すことでセキュリティソフトを無力化します。
★を1/2/3回叩くことで無力化できる。



「敵ソフトの種類」
セキュリティソフトは3種類あり、
各種攻撃方法が異なる。
.1:銃を使い射撃するタイプ
.2:近接武器を用いて攻撃するタイプ
.3:自爆攻撃を仕掛けてくるタイプ

GAME SYSTEM : BACK2

ハッキングのステージをクリアすると、パソコンのパスワードが表示される。
しかし、フィールドに残っていたセキュリティソフトの数だけ、パスワードが隠されてしまう。
1文字でも隠されるとパスワードの突破が不可能のため、セキュリティソフトはすべて無力化しよう。
もし、失敗してしまうとハッキングがパソコンの所有者にバレてしまい、GAME OVERになってしまう。



Password
86?4?7

Password...

GAME

CONTROL & CHARACTER

表の顔

Lスティック/A,Dキー:移動
Aボタン/Spaceキー:ジャンプ
Bボタン/Eキー:Skill(駆除)

主人公:「ウイルス駆除」のアルバイトと「雇われハッカー」を兼業している。同じ日に正社員/一員にならないかと誘われ、決断を迫られる。

裏の顔

Lスティック/A,Dキー:移動
Aボタン/Spaceキー:ジャンプ
Bボタン/Eキー:Skill(無力化)

白狩(シガリ):「ウイルス駆除」の先輩、主人公の知識量を買って「ウイルス駆除」の正社員として雇用しようとする。

伏黒(フシグロ):「ハッカー」の先輩、主人公の技術力を買って「ハッカー」の一員として雇用しようとする。



3-2-2 企画書:チーム制作

減算RPG

“最強”が“最弱”に+++!?

-PRESS START-

ゲームジャンル:段々弱くなるRPG
ターゲット:風変わりなRPGをやりたい人
作成者: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1年
村井優太

この企画は3回目のチーム制作で企画した企画書です。
こちらは、好評だった企画を掘り下げ、ゲームの内容を細かく書いたものになります。

概要とコンセプト

概要

魔王が大変なことを起こしました。

そんなところに、一人の勇者が立ち上がりました。

数ヶ月経ち、焦った表情の勇者が村へ帰ってきました。

なんでも、呪いの装備を手にしてしまい敵を倒すと弱くなってしまうと言います。

さらに、最近付近の魔物が異様なまでに活発なようです。

勇者の、魔物から逃げながら魔王を倒す一風変わった旅が始まる。

コンセプト

敵を倒すと弱くなる、新感覚のようなRPG

ゲームの進行



敵を倒す！→自分が弱くなる！

つまり敵を避けながら魔王を倒す鬼ごっこRPGのようなゲーム
もし、接敵してしまった場合、戦闘は自動で進んでいく。

戦闘が終わるとレベルダウン処理が入る。

処理は

$(\text{自分のレベル}) - (\text{敵のレベル} \div 2 (\text{小数点切り上げ})) = (\text{現在のレベル})$

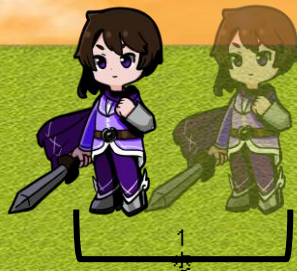
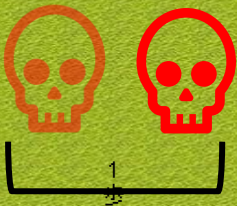
もし、自分よりレベルの高いモンスターの討伐を試みた場合、

$(\text{自分のレベル}) - (\text{敵のレベル} \div 1.33 (\text{小数点切り上げ})) = (\text{現在のレベル})$

という処理になる

ゲームシステム

1歩1ターン



1歩=1ターンのターン制? RPG

敵は出来る限り最短距離で勇者に近づいてくる。

難易度はEasy Normal Hardの三種類があって、

スタート時の勇者のレベルと敵のレベルが変わる。

Lv200



Easy

Lv100



Normal

Lv50



Hard

Lv10



Easy

Lv30



Normal

Lv50



Hard

ゲームの終わり



魔王を倒す、もしくは勇者のレベルが1未満になるとゲームが終了する。

ゲームが終了すると報酬がもらえて、それを使って、能力を強化できる。



スタートレベルUP	+	0	-	1pt
エネミーレベルDOWN	+	0	-	2pt
リコールポイントUP	+	0	-	5pt
報酬マルチプレイヤー	+	0	-	10pt

リコールポイント残り:5pt

操作方法 (キーボード/コントローラー)

WASD:移動

Esc:メニュー/戻る

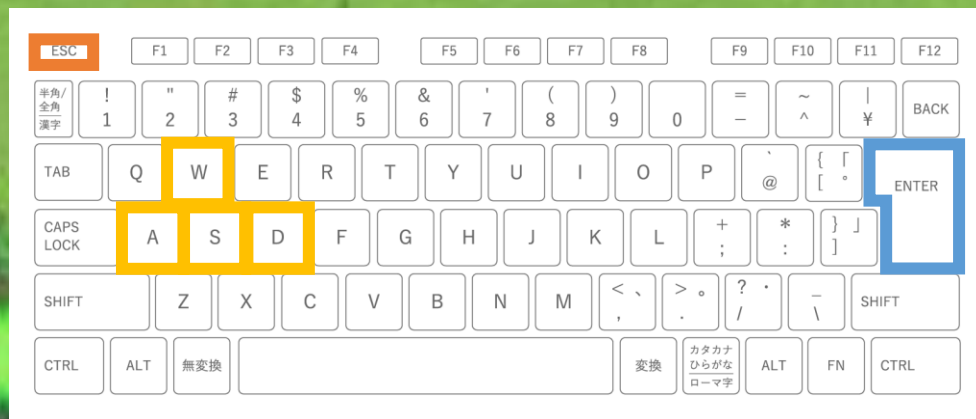
Enter:決定

十字キー:移動

スタートボタン:メニュー

Aボタン:決定

Bボタン:戻る



A tamandua with black and white fur is resting on a large, dark log. The enclosure has light blue walls and a door with a barred window. A metal pipe with a red bowl-like structure is visible in the foreground.

4:仕様書 / 千一么制作

4-1-1 monster tamer

MONSTER MONSTER TAMER- タイマー 説明書

プレイ人数:3~4人

1. 内封物

- ・モンスターカード:24枚
- ・進化素材カード:42枚
- ・大型モンスターカード:6枚
- ・ダイス(1・1・2・2・3・3の特殊ダイス)

2. ゲームの概要

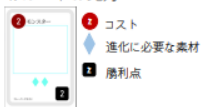
モンスタータイマーは、仲間を集めたり、薬材を集めてモンスターを進化させて大型モンスターを討伐するゲームです。

3. ゲームの準備



置き札は人数と同じ枚数配置する
モンスターの初期配置は各属性のコスト1のモンスターを配置する

4. カードの見方



5-1. ゲームの流れ

- ①.ダイスを振る
- ②.ダイスの目+仲間モンスターのコスト分行動力を得る
- ③.行動力を使いアクションを起こす
- ④.α.進化素材が揃っている場合はモンスターを進化させてもよい
- ⑤.ターン終了

5-2. 行動力

行動力は、アクションを起こすのに必要になります。行動力はダイスと仲間モンスターの合計コストで決まります。

例:ダイスで3を出し、仲間のコストが4だった場合→行動力は7となる。

行動力を使い進化素材を集めたり、大型モンスターに挑むことが出来ます。

5-3. クリスタル

クリスタルはモンスターを進化させるために必要なアイテムです。カードに書かれている属性と同じものを集めるとそれを消費してモンスターを進化させることが出来ます。

無属性のクリスタルはどの属性にも使える万能クリスタルになります。

クリスタルには属性1つ分の小クリスタルと属性2つ分の大クリスタルの2つが存在します。

6. 大型モンスター

大型モンスターは討伐すると多くの勝利点を得ることが出来ます。しかし、大型モンスターを討伐するには、ダイスを振って体力以上の数値を出す必要があります。

モンスターへのダメージは挑むモンスターの総コスト+ダイスで決定されます。

7. パーティー

仲間モンスターはパーティーというもので管理されます。パーティーは1パーティーごとに3体のモンスターを登録することが出来ます。

8. 勝利条件

・大型モンスターが全て討伐される大型モンスターが全て討伐された際に一番勝利点が多かった人が勝利となります。

ボードゲーム制作では、サブプランナーとして配属されましたが、途中からメインプランナーを担当。

ゲームのロゴや、説明書、ボードゲームで登場するモンスターの名前、カードのレイアウトを担当しました。

モンスターカード (進化前)

No.	名前	担当	属性	イラスト	コスト	勝利点	進化素材	必要素材
No.01	エンキョ	林	火		2	1	2:火×2	
No.02	ヒダコ	林	火		1	1	2:火+自由	
No.03	カイグツ	林	水		2	1	2:水×2	
No.04	スイバニ	林	水		1	1	2:水+自由	
No.05	ピリワラ	林	雷		1	1	2:雷+自由	
No.06	ライビョウ	林	雷		2	1	2:雷×2	
No.07	ガカゼ	林	風		2	1	2:風×2	
No.08	アマイヌ	林	風		1	1	2:風+自由	
No.09	ナカレグモ	林	多色(属性:炎+火)		3	2	3:雷×2+火	
No.10	キシープ	林	多色(属性:炎+水)		3	2	3:風×2+水	
No.11	ボイソカゲ	林	多色(属性:炎+雷)		3	2	3:水×2+雷	
No.12	ドラバード	林	多色(属性:炎+風)		3	2	3:火×2+風	

ファイル名	名前	担当	イラスト	コスト	勝利点
No.01	エンキョオウ	林		4	3
No.02	ボムトバス	林		3	3
No.03	シーイーター	林		4	3
No.04	スイバニーズ	林		3	3
No.05	フラドリオ	林		3	3
No.06	ヒョウライ	林		4	3
No.07	ガザショウ	林		4	3
No.08	ドックジエル	林		3	3
No.09	ホシグライ	林		5	4
No.10	シーブローズ	林		5	4
No.11	オオドクカゲ	林		5	4
No.12	ドラックス	林		5	4

ファイル名	名前	担当	能力	イラスト	勝利点	体力	備考
No.01	風狼	佐藤	206+2		6	12	読み方:カザロウ
No.02	雷牛	佐藤	206+2		5	11	読み方:ライギウ
No.03	紅蛇	佐藤	206+2		6	12	読み方:コウジャ
No.04	青龍	佐藤	206+2		7	13	読み方:セイリウ
No.05	鶴鳥	佐藤	206+2		5	11	読み方:ヘキショウ
No.06	茶魔	佐藤	206+2		7	13	読み方:チャマ

その他カードのフォントやレイアウトを担当

4-1-2 Tube Traveler

No.	ファイル名	名称	サイズ、解像度	保存形式
10	b03_space	宇宙背景	W800*H600(4:3)、300dpi	png

概要

- ・宇宙の背景色は若干紫が残っている暗めの青(詳しくは参考の画像1参照)
- ・星自体は背景になく、光として星がある感じ
- ・一つひとつの星の大きさは参考にある画像2を参照

参考



画像1
宇宙背景の色の参考画像です。
暗めの青でありながら星がまとまっている部分の背景を若干紫がかった感じにしてほしいです。



画像2
星の大きさ及び星の数の参考画像です。
星の色は白色で統一してほしいです。

チーム制作ではサブプランナーを担当。
あまり表立って活躍することはなかった
ですが、スケジュールの調整や、情報共有サーバーの管理、宣伝ポスターの原案作成などの裏方ポジションを担当しました。



Tube Traveler

📅 イベント

▼ テキストチャンネル +

- # エントランス 🛠️
- # 業務連絡
- # 進捗報告
- # 出欠確認
- # タスク確認
- # ドライブリンク
- # 雑談
- # ラフ画
- # プランナー
- # プログラマー

▼ ボイスチャンネル +

- # 聞き専
- 🔊 会議室

A black and white striped animal, possibly a civet or mongoose, is perched on a thick, dark brown wooden branch. The animal is facing right, with its head slightly lowered. The background is a light blue wall with a door featuring a small window with metal bars. The text "5:個人制作" is overlaid in the center of the image.

5:個人制作

5-1-1 TRPGシナリオ 「廃工場と空白人形」

パワープレイ用シナリオ「廃工場と空白人形」

制作時間:約5時間

プレイ時間:約1時間半

GMとして初めてシナリオを作成。

初めてのシナリオであったため、時間をあまりとれず、作りやシナリオ部分を厚く作れず、短いシナリオになってしまった。

しかし、探索部分は厚く取り、各部屋に2~3つのイベントを用意して、プレイヤーを飽きさせないように努力しました。

5-1-2 TRPGシナリオ 「幻影盗賊～ファントム・シーフ～」

パワープレイ用シナリオ「幻影盗賊～ファントム・シーフ～」

制作時間:約20日

プレイ時間:約4時間半

2回目のGMをする際に使用したシナリオ。

前回の反省を生かし、時間を掛けて作成。

探索部分や、シナリオ、キャラクターのステータス、技など、細かい部分もこだわりました。

戦闘部分は主に力を入れており、独特なシステムを採用し、普段のパワープレイシナリオとは一風変わったバトルを演出しました。