

ポータルフォリオ

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 1年

永家 源

なんで「体験」してみたい好奇心旺盛プランナー

PROFILE



1999年8月29日生
(現24歳)

神奈川県横浜市出身

趣味: ・映画鑑賞
・舞台鑑賞
・ライブ参加
・動物園巡り

CHARACTER

気になったことは飛び込んでみる性格



演技を観て興味を持ち、大学時代は全く未経験のチアリーディング部に。

なが
いえ

げん

SKILL

- ・認定スクラムマスター(CSM)
- ・上級救命講習
- ・健康ゲーム指導士



使用ソフト:

DALL-E 3



MOTIVATION

「なんとなく」ではなく、「なぜ？」を積極的に突き詰め、「よく考えられてるなあ」と思われるような、
熱のある作品を作りたい！

WORKS



楽しげ



Google ドライブ

好きなゲーム作品

操作感が気持ちいい作品や、唯一無二のユニークさをもった作品が好みます！

3Dアクション

- 龍が如く
- キングダムハーツ
- INFAMOUS
- 侍道
- 忍道/戒
- ANUBIS ZONE OF THE ENDERS
- 喧嘩番長



2Dアクション

- ロックマンゼロ
- ロックマンX
- カスタムビートバトル ドラグレイド



アドベンチャー

- Steins;Gate
- Fate/Stay night
- ダンガンロンパ
- 428 封鎖された渋谷で



シミュレーション

- スーパーロボット大戦
- 高機動幻想ガンパレード・マーチ
- SDガンダム Gジェネレーション



ソーシャルゲーム

- ロックマンXDive
- Fate/Grand Order
- 少女☆歌劇 レヴュースタァライト -Re LIVE-



好きなエンタメ作品

まるでジェットコースターのような勢いを体験できる、アツい作品が大好きです！

映画

- ・劇場版 少女☆歌劇
レヴュースタアライト
- ・プロメア
- ・ロッキー3
- ・ガーディアンズオブ
ギャラクシーvol.2



この二つは特に好きで、
劇場まで十数回観に行きました。

アニメ

- ・天元突破グレンラガン
- ・リトルウィッチアカデミア
(TRIGGER作品全般)
- ・ガンソード
- ・少女革命ウテナ



漫画

- ・逆境ナイン (島本和彦作品全般)
- ・メイドインアビス
- ・ゴールデンカムイ
- ・チェンソーマン



舞台

- ・少女☆歌劇 レヴュースタアライト -The LIVE-
#4 Climax
- ・チェンソーマン ザ ステージ
- ・LIVE STAGE「ぼっち・ざ・ろっく！」

推し活

推しのためなら縦横無尽の行動力を発揮します！

舞台



特に「少女★歌劇 レヴュー
スタアライト」に熱中して
おり、舞台・コンサート・
その他イベントなどに
足繫く通っています！

イベントには必ず
「推しぬい」を持って
参加しています。
コンテンツと一体に
なれる…
ような気がする。



↑ 「バンドライブ/Starry
session」 -幕張メッセ



↑ 「九九組の日」
-ニューピアホール



↑ 「スタアライトカフェ」
池袋サンシャインシティ

A stage with a spotlight illuminating the center. The stage is framed by red curtains on both sides. The background is dark, and the spotlight creates a bright, conical beam of light.

企圖書

ハニビーラッシュ!

巣にミツを持ち帰り、
タマゴを孵してハチを増やそう!
ノルマ達成でステージクリア!



「ハニビーラッシュ!」

ペラコン2023
テーマ: 「かえる」

16位 / 341人

制作期間: 10時間

「かえる」の意味を
可能な限り広くとらえ、
ゲーム性を広げられる
ように意識しました。

ペライチ企画書



「ライズ オブ ザ シノビ」

制作期間: 6時間

ターゲット: Switchユーザーの二十代
忍者・アトラクション好き

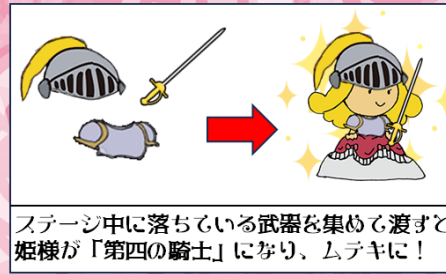
ジョイコンを活用した体験型のゲームを
企画したいと考え、制作しました。
また、CHATGPTの画像生成機能
「DALL-E」を利用しました。
和風・リアルな作風を目指したため、
うまく雰囲気を出せたと考えています。

ペライチ企画書

アニマル・マスケッツ

われわれはアニマル三銃士！
お姫様が舞踏会に間に合うよう、
安全に、かつ迅速に城までお送りするのだ！

姫様は自動で進み、城に到達すればステータスクリア！
経過時間が短く、ドレスのHPが多いほど高評価！



「アニマル・マスケッツ」

制作期間: 15時間

ターゲット:

スマホユーザー
10歳前後

低年齢層でも遊びやすいポップなスマホゲームを目指し、「動物」と「三銃士」を取り入れました。

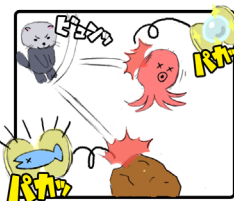
ラッコスイング

かい ほう かいほう
貝を放って、オタカラを解放せよ！



かいほう
あばれまわって、海宝をつかみとれ！

貝を拾ってなげスイング！
岩やテキにぶつけれ！
丸い貝を使うとキョリUP！



かいほう
さわるとキケンな貝は、
まきこみスイングで解放だ！
長い貝を使うとハイUP！



海宝をうばられないよう、
テキに気をつける！



かいほう
決める回砲！

ごはんを食べてゲージをためて、ジャイアントスイング！
回転してたくさんテキや貝をふきとばして進み、
最後は持っている貝をハッシャするぞ！

友も「オタカラ」だ！

トモダチの解放など、
ステージによって目標はさまざま！
時間やギミックに気を付けてクリアせよ！



「ラッコスイング」

ペラチャレ2023
テーマ：「かいほう」

制作期間: 20時間

ラッコが貝を岩にぶつけて
割る様子から着想を得て、
膨らませました。

賀龍天晴

ガリ目ウテンセイ

ターゲット: 空を飛んでみたい方
ジャンル: フライトアクション
プラットフォーム: PC
想定プレイ人数: 1人

作成:
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
永家 源

コンセプト

空を駆け回る
縦横無尽感 × 雲を吹き飛ばす
爽快感




龍に乗って空を駆け、「徳」を積むスコアアタック。
東洋龍ならではの操作感を楽しむことができる。

ゲームルール

空に浮かぶ「めでたいモノ」を集め
宝船に乗せ、時間内に「徳」を積んでいく。



ただし... エンギがわるいモノに注意!



立て箸 黒猫 割れた鏡
船に乗せると減点。

時間いっぱい「徳」を積み、「大吉」を目指せ!



中吉!

天晴!
+3000

終了時、雲が晴れて「青空」が多いほど徳が上昇!

制作期間: 20時間
ジャンル: フライトアクション

2024年の「辰」年にちなみ、「龍」の操作感を重点的に楽しめるゲームを企画しました。

テンページャー企画書

「DOCKING MECHA」

DOCKING MECHA

ドッキング・メカ

ジャンル：2Dマルチアクション
ターゲット：ロボット好き、協力プレイ好き
プラットフォーム：PC

総合学園ヒューマンアカデミー1年
ゲームカレッジ プランナー専攻
永家 源

コンセプト

大人数の「合体」の一体感とスリル



地球侵略に対抗し、99人のプレイヤーがロボットを操る大規模マルチバトル!
合体することでパワーアップし、合体数が増えれば増えるほど性能が上がる。
合体事故などの苦難を乗り越え、地球を守り抜け!

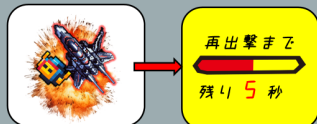
システム「合体」①



戦闘機が3機集まると…「合体」!
「Aパーツ」「Bパーツ」「Cパーツ」の組み合わせで合体するとパワーアップ!



「A・B・C」以外の組み合わせだと合体事故が!
パーツが偏り、扱いづらい性能に…。



撃墜されると、再出撃に時間がかかる。
合体時だと総員が再出撃となる。

制作期間: 15時間

ジャンル: 2Dマルチアクション

2Dのロボットが大量に合体し、
協力したら面白いのでは、
という点から着想を広げました。

ねじまきセカイ

ジャンル: 2Dパズル
プラットフォーム: スマートフォン
ターゲット: 低年齢層、ホビー好き

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
永家 源

コンセプト

不思議なゼンマイを回すと、世界の時間が動き出す。



Bluetoothでスマホに接続。裏面は吸着素材で、机などに固定可能。

スマートフォンに接続した「ゼンマイねじ」ユニットを回して遊ぶ。おもちゃの世界の時間を、進める/戻す/止めることができ、時間の影響を考えて、少年をゴールまで導くパズルゲーム。

基本ルール

ゴールへ少年を導くことが目的。



少年は自動的に前方へ歩き、動くものを優先して利用する。壁や進めない場所があると折り返す。

「クリア条件」… 少年が「開いた扉」に到達する。ステージをクリアすると、次のステージへ。

「ゲームオーバー」… 少年が「おもちゃ」に捕まってしまう。ステージの始めからやり直しになる。

制作期間: 20時間
ジャンル: 2Dパズル

「ねじまきを止める」 =
「おもちゃが止まる」点から、
「時を止める」ところまで
着想を広げて制作しました。



楽しび Google ドライブ

以上の3作品は別個で展示しています。

A stage scene with a spotlight illuminating the center. The background is dark, and the stage floor is visible. Red curtains are on the left and right sides. The text '千一么制作' is centered in the spotlight.

千一么制作

メインプランナーとして、
3作品の制作に携わってきました。



「Tube Traveler」

ブラウン管テレビを活用して
進む2Dアクションゲーム



「カタナキャッチ！ ベンケイ」

降り注ぐ武器を集める
スコア型2Dアクションゲーム



「スピード十二支」

「スピード」と「十二支」を
掛け合わせたボードゲーム

チーム制作①

テラリア

チューブ・トラベラー

ジャンル: 2Dアクション

プラットフォーム: PC

ターゲット: 30-40代、(ブラウン管テレビ、レトロゲーム機に触れていた世代)

制作期間: 3か月

担当項目: メインプランナー
ゲームデザイン、仕様

制作人員: PL3人、PG3人、CG3人

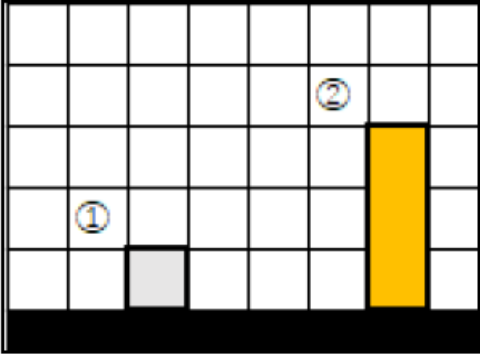
テレビの「中」と「外」 … ふたつの操作を活用し、
乗っ取られてしまったテレビの世界を取り戻せ！



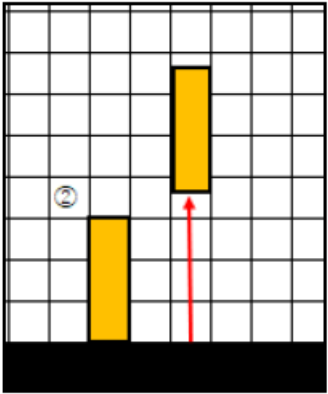
チーム制作①

仕様書

プレイヤー大きさ H3マス×W1マス



ジャンプ挙動



プレイヤーの身長よりやや高い。
0.3秒ほどかけて頂点に達する。
慣性で左右に移動できる。

HPが0



プレイヤーのHPが0になると
その時点でテレビ画面が停止
1秒ほど



一瞬でカラーバーに切り替わる
どうじに「ピー」の音
1秒ほど



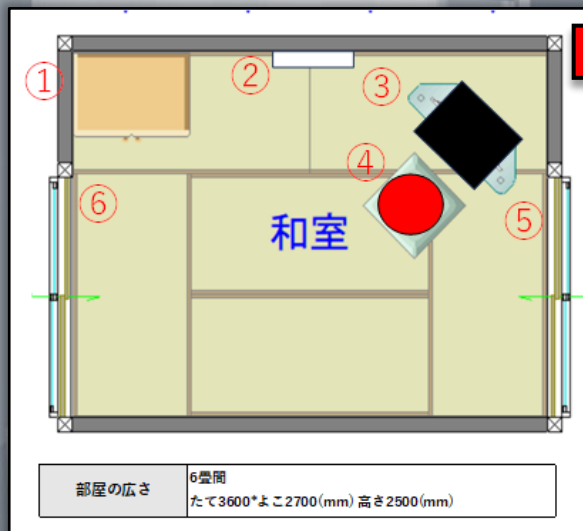
一瞬で画面が切り替わる。
エリアの最初から仕切り直し。

「ブラウン管テレビ」が
題材のゲームのため、
雰囲気が出るように
演出指示を作成しました。

操作感を具体的に指示し、
そこから調整を行っていく
ことで「気持ちいい」操作
感をめざしました。

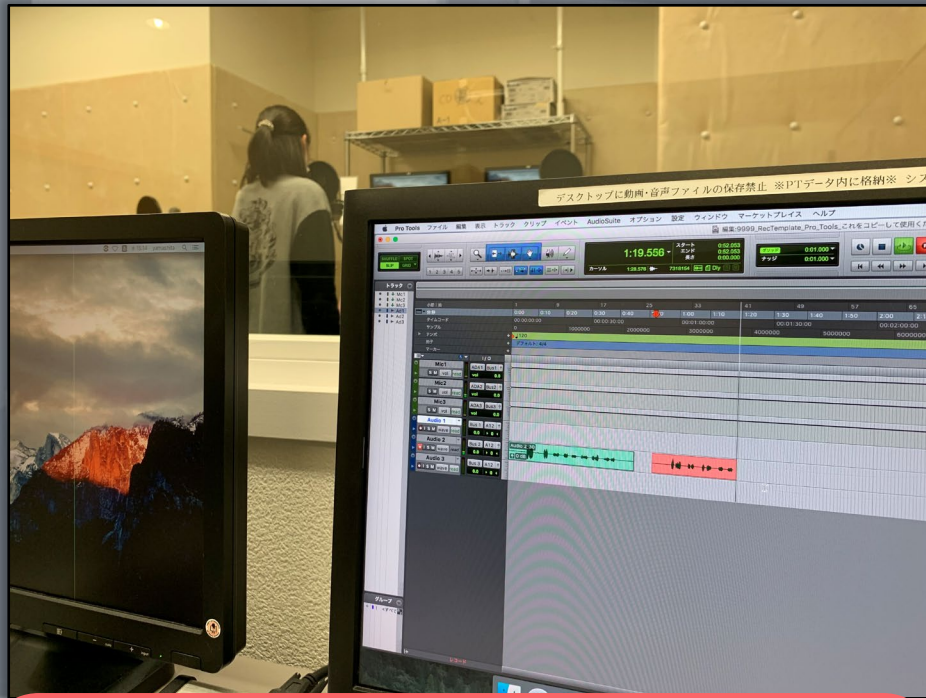
チーム制作①

ゲーム画面仕様



ゲーム中に登場する部屋は、**実際の間取りを作成したり、テレビの見え方なども画面での見え方を想定して仕様を作成しました。**





「お母さん」に怒られる演出を入れる上で、声があったほうが臨場感があると考え、同じ学校の声優志望の方にボイス収録をお願いしました。

【キャラクターイメージ】 ←

プレイヤーのお母さんの声です。ゲーム画面に直接出て来ません。 ←

ブラウン管(テレビ)を叩くプレイヤーを吐ったり、敵を追い払ったりします。 ←

声はちびまる子ちゃんのまる子のお母さんっばい、肝っ玉母さんのイメージ。 ←

典型的な昭和の怒ってくるお母さんを想像していただければ大丈夫です。 ←

←

【ボイスリスト】 ←

それぞれ、1ワードのみ ver. と 2ワードのみ ver. も収録したいと考えています。 ←

①怒るお母さん ←

ブラウン管を叩く(叩きすぎる)プレイヤーを吐るお母さんです。 ←

*1つ目のワードは強めにお願いします。 ←

*合わせて3秒くらいの想定です。 ←

1 ← ころー！ / テレビ叩くのやめなさい！ ←

「ころー」は力強く、息をやや長めで。 ←

イメージ想定などを事前にお渡しし、その後、ト書きにして台本にし、ディレクションをしながら収録を行いました。

チーム制作②

カタナキヤウチ! ペンギン

プラットフォーム: PC

ジャンル : 非スクロール2Dアクション

ターゲット: 数十分の短時間で遊びたい、和風好き

制作期間: 2週間

担当項目: メインプランナー

企画、仕様書作成

制作人員: PL1人、PG3人、CG2人

コンセプト：**「戦乱のさなかで、
武器を集めて生き延びる！」**



制作期間「2週間」の条件のため、「武器を集めて高得点を目指す」というシンプルなルールにしました。その上で、「刃に触れると危険」「地面に落下すると減点」など、駆け引きを意識して企画しました。

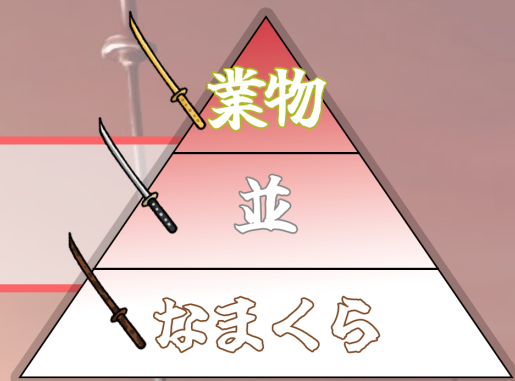


「キャッチ」

落ちてくる武器に触れると得点が入る。
ただし、「刃」の部分に触れると危険！

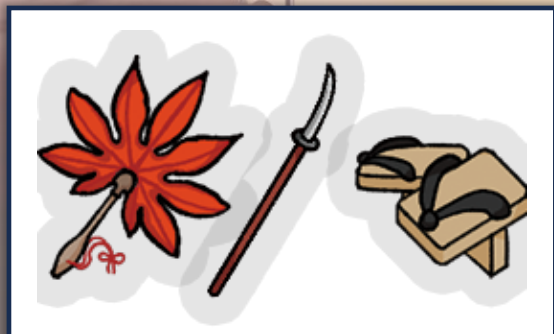
「品質」

武器には品質があり、良いものほど高得点だ！
ただし、地面に落ちると品質が落ちてしまう。



「ストック」

アイテムに触れることでひとつまで所持し
任意のタイミングで使用できる。



チーム制作②

仕様書



ステージ仕様は、図と番号で大まかな配置を指示。
「見やすい」ことを意識しました。



チーム制作③

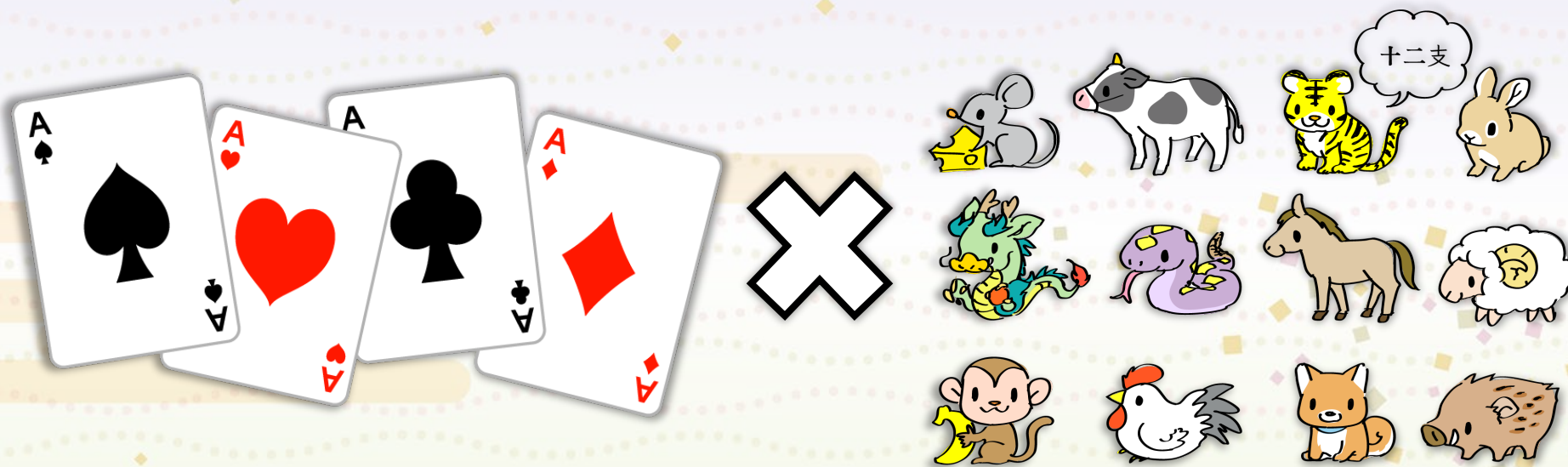
スピード十二支

逆襲の猫

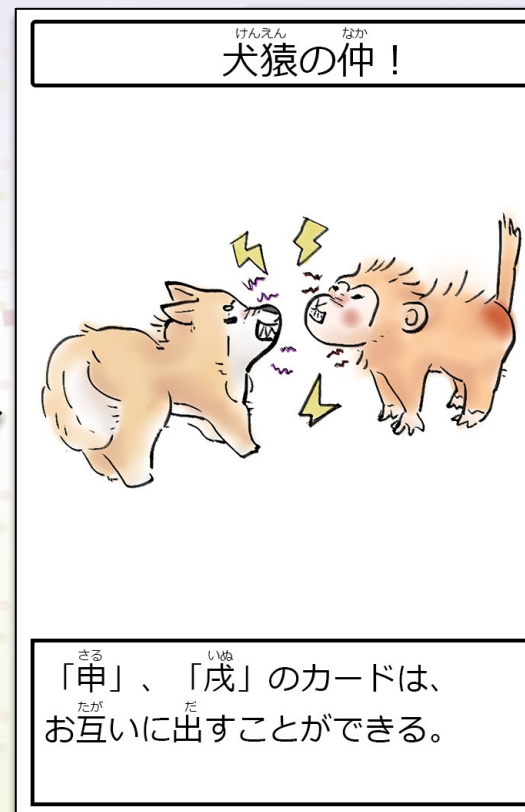
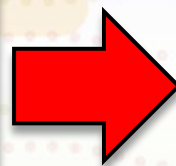
プラットフォーム: ボードゲーム
ジャンル : スピードアクション
ターゲット: 10代前半、十二支に興味がある人

制作期間: 1か月
担当項目: メインプランナー
企画・仕様
タイトルロゴ・一部ラフデザイン

コンセプト：「十二支を素早くつなげて勝ち上がれ!」

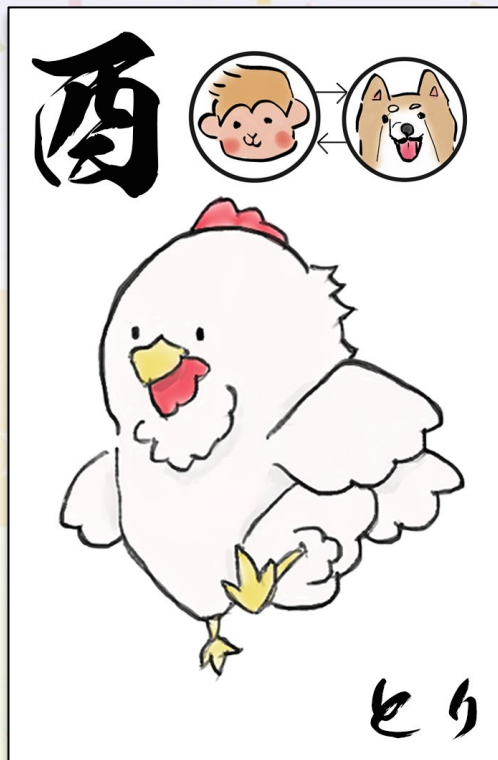


数字を素早くつなげていく「スピード」と「十二支」を組み合わせ、幅広い年齢の人が、直感的に遊べるボードゲームにする。
また、動物ごとの特性を盛り込むことでバラエティ性を高める。



一部カードのデザインは自らラフを描き、それを踏まえてデザイナーと相談することで、より自分のイメージに近いイラストを実装することができました。

表面



裏面



カードデザインは「かるた」をモチーフにし、漢字や緑色のフチ取りで和風を表現しました。また、タイトルロゴのデザインは「illustrator」で作成し、カードの裏面や説明書などに使用しました。