

ポートフォリオ

総合学園ヒューマンアカデミー
ゲームカレッジプランナー専攻
小野剛志

自己紹介

名前 小野剛志

就職希望 プランナー

休日の過ごし方

ゲーム

友達とVC

カラオケ

使えるソフト



自己PR

ヒューマンキャンパスのぞみ高等学校とヒューマンアカデミーを併学して自己管理をするということを頑張りました。両立させるために時間を意識して特に高校のレポート提出の期限を守ることを徹底しました。またチーム制作では、チーム全体でコミュニケーションをとりやすいように意識してプランナー以外の人からの意見ももらいながらすることができました。

好きなゲーム

Soccer Star

ボールの軌道を書いて
操作をするところが
楽しいので好きです。

NO image

Grand Theft Auto V

ミッションや
レース、戦闘などが
できる自由度が高い
ところが好きです。

NO image

育成ゲーム

なめこを回収して
環境を良くしてって
色んな種類のなめこを
コレクションできる
ところが好きです

NO image

VALORANT

味方とVCをしながら
情報を伝え合い
ラウンドをとる達成感
が好きです。

NO image

ペライチ



ペライチ①

ペラチャレ2024の名古屋らしいもの

サウナや岩盤浴など銭湯の設備をパワーポイントの図形を使って作成しました。こういった画面が表示されてどんな内容なのかわかるように意識しました。日本の地図を使って店舗を増やしていくというのが直感的にわかるよう作成しました。

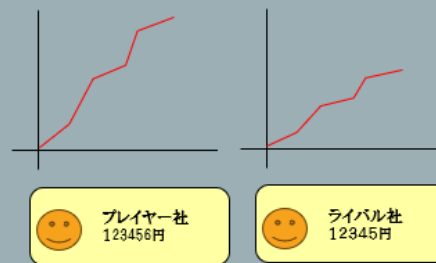
名銭

スーパー銭湯を経営している主人公がライバル店に売り上げで勝ち全国に店舗を増やすシミュレーションゲームです

<遊び方>



資本を投入して各パラメーターをあげよう



プレイヤー社
123456円

ライバル社
12345円

売り上げで他店と勝負

名古屋発祥のスパ銭文化で日本統一



売り上げで勝つと他店を吸収できる

売り上げを増やして、全てのライバル店を吸収しよう

ペライチ②

PERACON2024

88位 「直」

タイムランキングで他プレイヤーと競うことやり込み要素として考えました。
ゲーム画面をより細かく作成することで見たときにわかりやすいように意識しました。
操作性をシンプルにすることで幅広い層が遊べるように作成しました。

スピード直帰

上司の言葉や障害物をよけながら
スピード直帰をしていいタイムをだそう

上司の言葉に当たると
直帰失敗、会社に戻されるよ

上司の言葉が
追ってくる

上司の言葉に
当たるとスピードが
落ちるよ

～会社に戻れ

～帰るな

直帰した回数が増える
と難易度も上がる

報酬も増えていくよ



ゲットした報酬
でアイテムを買おう



居酒屋に寄り道すると
偶然、取引先が、
バシないように出よう



キャラクターを
ドラッグしてを
操作

オンライン
タイムランキング

順位	名前	タイム
1位	ああ	1:00
2位	いい	1:30
3位	うう	2:00
4位	ええ	2:30

ペライチ③

PERACON2025「予約」 結果発表前

ホテルとの統一感を意識して
予約台帳からの推理で日付や
部屋番号などの要素から
手がかりを得られるように
考えました。
予約という要素を一つだけ
ではなく予約台帳の日付をビデ
オ予約でセットすると監視カメラ
の映像が録画される要素も
入れて予約台帳と関連する
ように意識しました

廃宿の謎



手がかりをタップ

ミニマップ

移動操作

視点回転

廃墟となったホテルで目覚めた主人公
予約台帳を手掛かりに脱出しよう

① 予約台帳の推理



過去の宿泊者を予約台帳
から見る事ができる
日付、名前、部屋番号など
手がかりの確認

② 館内に残された痕跡



足跡や飲みかけの水など
館内に残された痕跡から
犯人がどんな行動をして
いるのか読みとく

予約台帳に書かれた日時を
ビデオ予約でセットすると
監視カメラ映像が録画される！
何故か上書きできないので
新しいテープを探そう



なぜか予約台帳には自分の名前も・・・

テンページャー



テンページャー①

- ・1年生の最初に作ったテンページャー
- ・制作時間3日
- ・一番大事にしたポイント
ゲーム内の自由度を高めつつ
全体の方向性がぶれないよう
意識しました。



プラットフォーム
Play Station5
Nintendo Switch
対象年齢
12歳以上

ゲームプレイ

全18章、各章20マスをサイコロで進み、練習マスやイベントマスで能力やスキルを習得することができる
チーム編成は各ターンすることができる
オフターは2章ごとに他プレイヤーのキャラを
チームに加えることができる。
章末には練習試合や大会で対戦可能。

ゲームストーリー

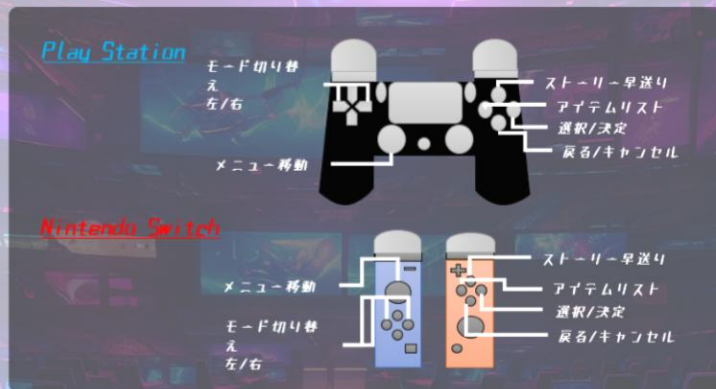
プレイヤーは「タクティカルチャンピオンズ」という
4v4のタクティカルシューターゲームでチームの監督
となり、キャラクターの育成して世界1を目指す

テンページャー①

プレイヤーキャラクター

ストーリーで作成するキャラクターは、自分で見た目をカスタマイズする事ができ、髪型、顔のパーツ配置、キャラの服装などを変えることができる
プレイヤーはストーリーを通して、新しいマウス、キーボード、通常能力、特殊能力をアップグレード、または入手することができる

操作方法



世界観

「TSI」の世界は、AIやロボット技術が進んだ近未来
「タクトカルチャンピオンズ」は超人気で
多くの人がプレイしているゲーム
主人公は、元プロプレイヤーで何度も世界一を
目指したけど届かずに引退でも夢は捨てきれず
新たにチームを立ち上げ若い選手たちともう一度
世界一を目指すことにした物語

要素、追加要素

プレイヤーはサイコロを振って1~6マス進み、
止まったマスで6コの行動から選択できる

・練習

練習ではAIMや動体視力、メンタルなどをトレーニングし
アイテム使用で効率UP。得たポイントでキャラを自由に育成できる

・オフター

2章ごとに発生する「オフター」では、他プレイヤーとのキャラ
交換ができる。マネーを使ってスカウトしたり、受け取ったりできる

・ショップ

ショップでは、練習効率を上げるガジェットや、出目を操作でき
アイテムも購入可能。戦略的な育成とチーム編成をすることができる

要素、追加要素

・特殊イベントマス

特殊イベントマスに止まると、特別な出来事が発生し、
試合中に発動する「特殊能力」やアイテムを獲得できる

・チーム構成

自分で育成したキャラや、オフターで獲得したキャラを編成し、
戦略に合わせたチームを作ることができる

・マッチ

各章の最後に練習試合や大会に挑戦できる
大会はトーナメント形式で、一章の間で15試合中5試合まで
挑戦することができる勝敗はキャラの能力値と特殊能力による
総合値で自動判定され、勝ち進めば世界一に！

テンページャー②

- ・ハイパーカジュアルをテーマに作成したテンページャー
- ・制作時間15時間
- ・一番大事にしたポイント
操作性をシンプルになるように意識しながらも単調な操作になりすぎないように意識しました

コンセプト

なかなかネズミを捕まえることができない
が捕まることで感じれる

達成感

Neko Chase

プラットフォーム：スマートフォン
ジャンル：ハイパーカジュアル

ゲーム概要

このゲームはタイムアタック制で
プレイヤーは猫となり3列のコースを進んで
ネズミを追い詰め距離を縮めてネズミを捕まえる
ネズミはランダムに列を移動し、
コース上にある障害物をよけアイテムを使い
ネズミを捕まえるとゲームクリア

テンページャー②

ゲーム画面

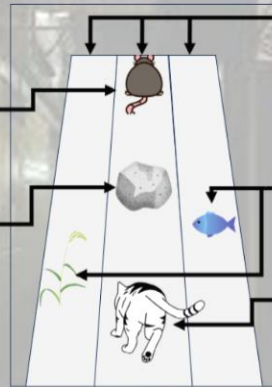
逃げていく
ネズミ

障害物

コース

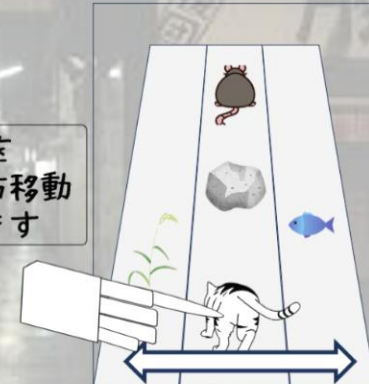
アイテム

猫



操作方法

3つのレーンの間を
猫をスワイプして左右移動
をすることができます



ステージ、システム

5段階の速さがありアイテムを
使うことで変化させることができる
ゲームクリアすると、
新しいステージが開放される

ステージ

ステージは1~60ステージあり
ステージが上がるにつれてネズミの速度も
上がり難易度が上がっていきます
ステージをクリアする事に新しいステージが
開放されます

アイテム、障害物



魚をゲットすると2秒だけ5の速さになる



猫じゃらしをゲットすると1段階スピードが上がる



ぶつかると2秒だけ1段階スピードが落ちる

仕様書



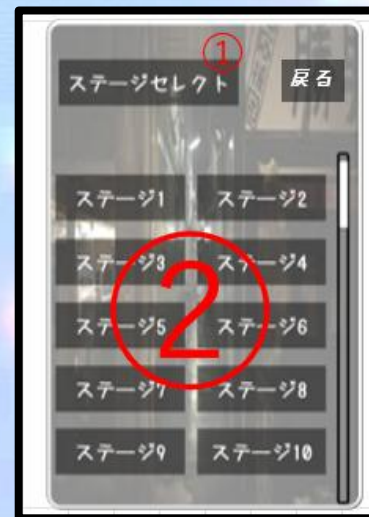
仕様書

- ・ハイパーカジュアルをテーマに作成した仕様書
- ・制作時間5時間
- ・大事にしたポイント

画面を想像しやすいように
パワーポイントの図形を使って
作成しました。

どのような方向性でこのゲームを
作っていきたいのかを概要に
まとめました。

NO.	名称	サイズ
①	ステージセレクト	650*100
②	ステージ1~60	400*200
③	戻る	500*200



◆ゲーム概要	
ゲームタイトル	Neko Chase
ジャンル	ランアクション
プレイヤー数	一人
プラットフォーム	スマートフォン
対象年齢	6歳以上
コンセプト	なかなかネズミを捕まえることができない が捕まることで感じれる 達成感
何が面白いのか？ 大事にしたいこと	タイムアタック制で ネズミを追い詰め距離を縮めて ネズミを捕まえる

仕様書

このゲームで使用する
アイテムやキャラがどのような
仕様をしているのかをステージ
ごとに詳細にまとめました

速度	
猫	ステージが上がるごとに猫の初期速度も上がる
魚	獲得することで2秒だけ5段階中5の速さになる
猫じゃらし	獲得することで1段階スピードが上がるスピードの初期値は1
岩	ぶつかると2秒だけ1段階スピードが落ちる
ねずみ	ステージが上がるごとにネズミの初期速度も上がる

キャラクター仕様	
ねずみ	ステージ1～10までは初期速度1で障害物にも1/2の確率で当たる ステージ11～20までは初期速度1で障害物に当たらない ステージ21～30までは初期速度2で障害物に1/3の確率で当たる ステージ31～40までは初期速度3で障害物に1/3の確率で当たる ステージ41～50までは初期速度4で障害物に1/3の確率で当たる ステージ51～60までは初期速度5で障害物に1/3の確率で当たる
猫	ステージ1～10までは初期速度0 ステージ11～20までは初期速度1 ステージ21～30までは初期速度1 ステージ31～40までは初期速度1 ステージ41～50までは初期速度2 ステージ51～60までは初期速度3

チーム制作①



チーム制作①

- ・メインプランナーとして企画を立て作成しました。
- ・制作期間3ヶ月
- ・大事にしたポイント
ゲームの実際の画面を使いながら説明することでより明確に伝えるように意識しました。

Stella Magia

チーム名：シャインマスカラット
ジャンル：スピードアクション
プラットフォーム：PC
対象年齢：6歳以上

★コンセプト

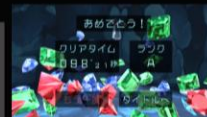
宝石から宝石へ跳びうつる爽快感

★ゲーム概要

ツルハシで宝石を刺して
地上を目指すゲーム

★クリア条件

制限時間内にゴール
(早くゴールすることでA～Cの中での評価がある)



★ゲームオーバー条件

制限時間内にクリア
できなかった



★チェックポイント

通過することで落ちた際に
チェックポイントから復活できる



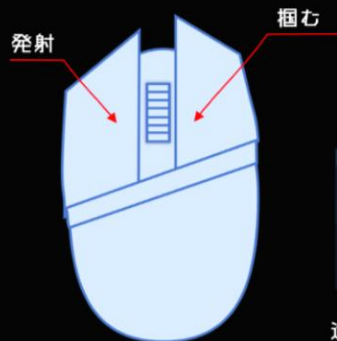
★ゴール

ゴールを示す星型オブジェクト



チーム制作①

★ 操作説明



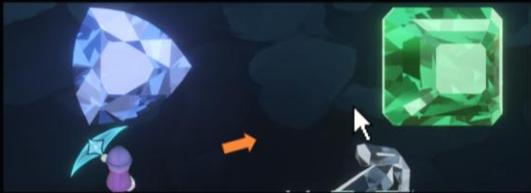
進みたい方向に向かってツルハシを発射

★ 画面説明



★ 操作プラスアルファ

掘んだあとに好きな方向に移動できる



★ ゲームストーリー

沢山の宝石が出土する洞窟

宝石ハンターの主人公が
洞窟を探索するも
魔法の力で一つも取れない事に気づく

魔法が切れると塞がる事に知った
主人公は宝石を諦めて急いで脱出する事にした

★ 補足説明



主人公：宝石ハンター
魔法の力で頭から
ツルハシを打ち出す



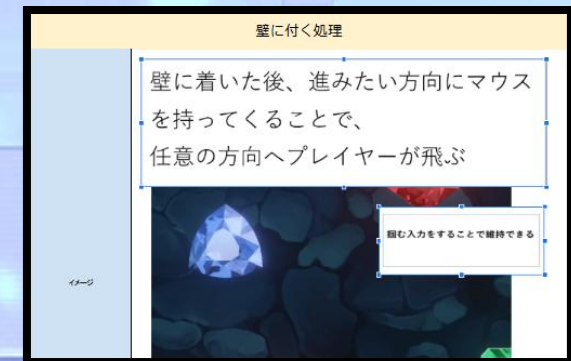
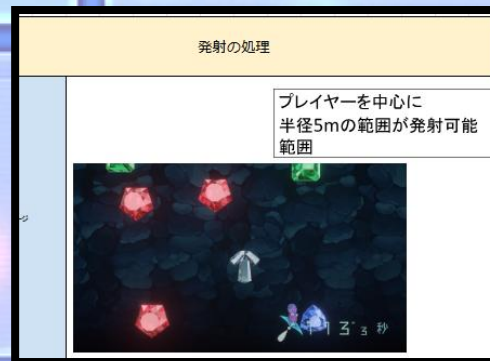
イージー 誰でもクリア可能な
簡単ステージ
ノーマル 少し慣れた人が遊ぶ
中級者向けステージ
ハード 玄人向けのハード
ステージ

チーム制作①

・このゲームのコンセプトと
どのようにして楽しんでもらうか
概要にまとめました。

・操作感をやりごたえを
感じながら、楽しんでもらえるよ
うに考えました。

■ゲーム概要	
ゲームタイトル	Stella Magia ステラマギア 【イタリア語で星、魔法】
ジャンル	スピードアクション
プレイ人数	1
プラットフォーム	pc
対象年齢	6歳以上
コンセプト	操作する楽しさと進む気持ちよさ
何が面白いのか？ 大事にしたいこと	狙った場所に合わせてつるはしを発射する 単純に上昇だけでなく意図して降下したり横移動させたりしたい



チーム制作①

画面イメージ



No.	UI	説明
		オプション画面だという表示（非選択UI）
①	オプション	音量の項目だという表示（非選択UI）
②	音量	選択することで音量調整バーを操作できる
③	BGM	選択することで音量調整バーを操作できる
④	SE	BGM、SEを選択後スクロールできる
⑤	音量調整バー	現在の音量の表示
⑥	現在の音量	現在の音量の表示
⑦	50	一つ前の画面に遷移する
⑧	戻る	

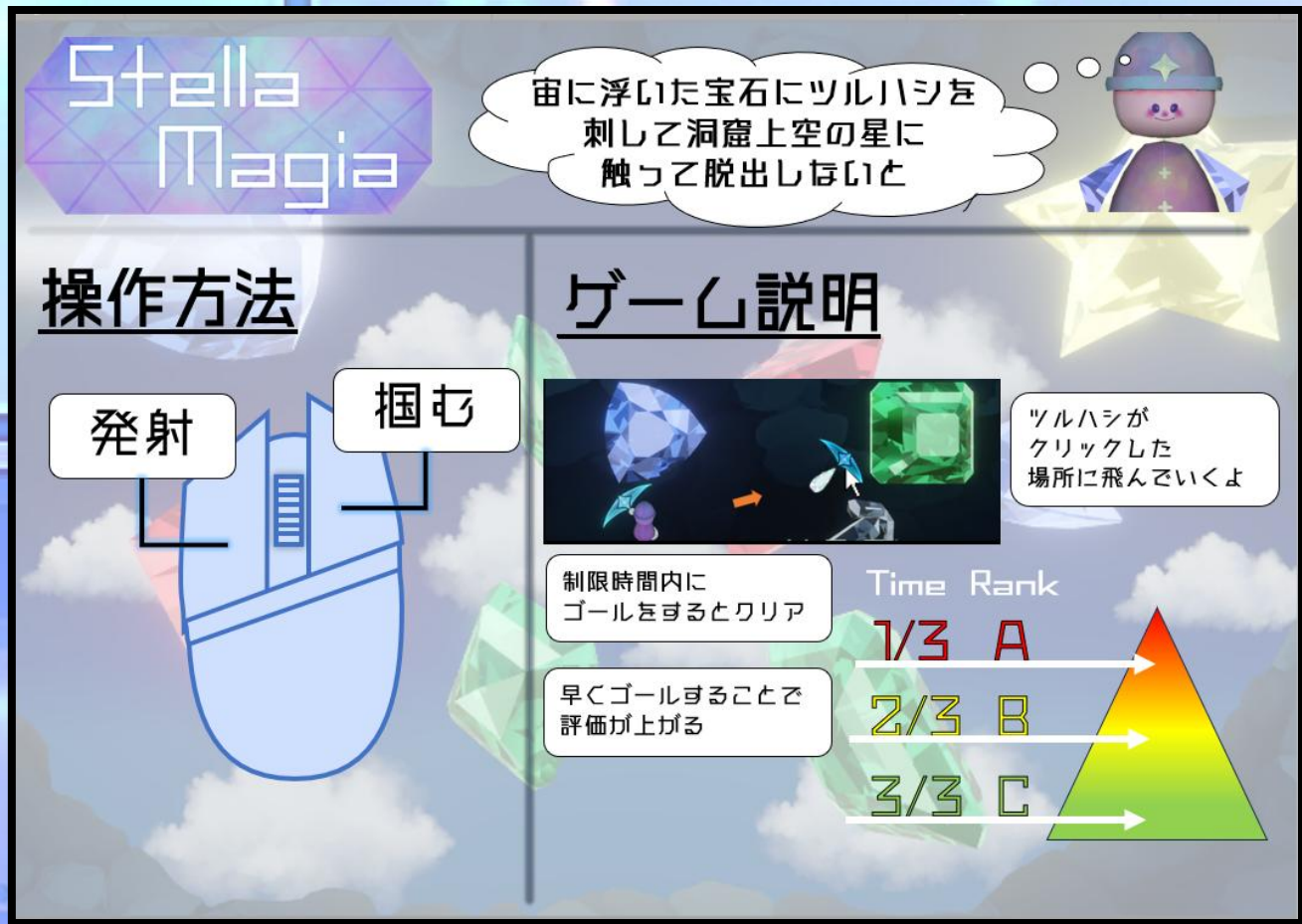
UIをどのように配置するのかを伝わりやすいように意識して作成しました。

UIの説明を記入することで、何のUIがこういった動きをするのかをわかりやすく工夫して作成しました。

チーム制作①

ユーザー向け操作説明

操作説明だけではなく
ゲーム内のクリア条件、
どう操作して進めるのか
説明をすることでより
ゲームを理解してもらえ
るために工夫しました。



チーム制作②



チーム制作②

優先度を立てゲーム内で使用するタイミングを記入しどのような音を表しているのかを伝わりやすいようにまとめました。

No	ファイル名	使用箇所	内容	優先度	元データ	ループ
001	B01_Title	タイトル/オブジェクト画面	タイトル等で使用するBGM。	A ▼	リンク	有り
002	B02_Stage	ステージ画面	ステージで使用するBGM。	A ▼	リンク	有り
003	B03_Clear	クリア画面	クリア時に使用するBGM。	A ▼	リンク	有り

No	ファイル名	使用箇所	内容	優先度	元データ
001	E01_Layer	ステージ画面	Layer替え	A ▼	リンク
002	E02_Change	ステージ画面	色替え	A ▼	リンク
003	E03_Move	ステージ画面	キャラ移動	A ▼	リンク

チーム制作②

フィルタリング機能のついたシートを使ってタスクをチーム内のメンバーが管理しやすくなりました

開始日	2025年2月4日				更新日	5/3				2025/2/3								
週表示	2				予定の作業期間	実際の作業期間				3 4 5 6 7 8 9 10								
カテゴリ	親タスク	子タスク	担当者	報告先	開始	終了	開始	終了	優先度	進捗	月	火	水	木	金	土	日	月
PG	操作	キャラ移動	小川	渋谷	2/4	2/7	2/4	2/7	S	完了								
PG	操作	レイヤー替え	小川	渋谷	2/4	2/7	2/4	2/7	S	完了								
PG	システム	色替え	小川	渋谷	2/7	2/25	2/7	3/7	S	完了								
PG	システム	ブロック (合体)	小川	渋谷	3/29	4/22	3/29	4/22	S	完了								
PG	システム	ブロック (離す)	小川	渋谷	3/29	4/22	3/29	4/22	S	完了								
PG	UI	タイトル画面	相内	小野	2/4	2/15	2/4	2/28	S	完了								
PG	UI	オプション画面	相内	小野	2/4	2/15	2/4	2/28	S	完了								
PG	UI	ゲームセレクト	相内	小野	2/14	2/18	2/4	2/28	S	完了								
PG	システム	画面遠移	相内	渋谷	2/14	2/18	2/14	2/28	S	完了								
PG	システム	バグ修正	小川	渋谷	3/14	3/21	3/14	3/20	S	完了								
PL	UI	タイトル画面	小野	渋谷	2/14	2/15	2/14	2/14	S	完了								
PL	UI	オプション画面	小野	渋谷	2/14	2/15	2/14	2/15	S	完了								
PL	UI	ゲームセレクト	小野	渋谷	2/14	2/15	2/14	2/15	S	完了								
PL	UI	ゲームプレイ画面	渋谷	小野	2/14	2/16	2/14	2/16	S	完了								
PL	画面仕様	全体フロー	渋谷	小野	2/14	2/15	2/14	2/15	S	完了								

チーム制作②

ユーザー向け操作説明

操作説明だけではなく
ゲーム内のUIの説明
をすることでクリア方法を
スムーズに理解できる
ように意識しました。

