

PORT FORIO



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
佐保田 昂輝

プロフィール



Name : 佐保田 昂輝

Birth : 2000年6月16日(現23歳)

From : 神奈川県川崎市

Hobby : ボードゲーム、銭湯・サウナ

Skill :

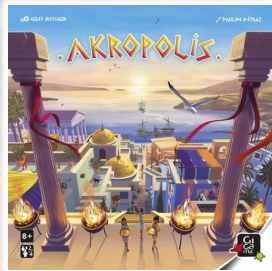


Award : PERACON2023個人賞受賞

PR

- 私は**行動力**の高さが強みです。アイデアを即座に実行、提案することで個人、授業含め**3回**チーム制作を行いました。
- チーム制作においては**リーダー**を任せ、作品を完成まで導きました。各メンバーに積極的なコミュニケーションを取ることを意識し、最高のパフォーマンスを発揮出来るような環境構築に注力しました。
- 過去には学内行事の運営代表を務めました。自ら仲間を集め、会場レイアウトや準備物リスト作成等を行い、行事を成功させました。

ボードゲーム



友人に誘われたのをきっかけに興味を持ち、自身でも購入する程ハマりました。暇がある度にボードゲームを遊び、システムや戦略性の面白さを堪能しています。「テラフォーミングマーズ」というゲームが一番気に入っています。

銭湯・サウナ



サウナブームに乗っかり銭湯デビュー！日々の疲れを吹き飛ばす「ととのう」気持ち良さが忘れられず、半月に1度はスーパー銭湯に通っています。最近は新規開拓に心血を注いでおり、週末や学校帰りを利用して極上のリラクゼーションを研究しています。

PERACON2023「かえる」に応募した作品です。
制作時期：23年7月 制作期間6日



PERACON2023
31位/341

個人賞
パグンタラン・イチ口賞受賞

ジャンル：シミュレーション
ターゲット：面白く料理したい方
プレイ人数：1人

自分の中で心から「面白い」と断言できる企画にする事を重視しました。
企画を見てゲーム画面が想像できるように、シートの情報量バランスを意識して
作成しました。個人的に気合いの入った作品です。




ゲーム制作①

初めてチームで制作した企画書です。
制作時期：23年5月 制作期間1か月半

コンセプト

「サンタになってプレゼントを届ける」
2Dプラットフォーム



-  ジャンプ操作、アクションで障害物乗り越える楽しさ。
-  ステージを探索、自分なりの攻略でクリアタイムを競え！
-  ドットがかわいい

基本操作



ジャンル：2Dアクション
ターゲット：サンタになってみたい人
プレイ人数：1人

PL1人、PG2人、CG2人のチームで作成したゲームです。

入学1か月の手探り状態で臨んだ制作でしたが、毎日の休み時間で会議を行ったり、先輩方や先生の助けを借りてなんとか完成に持って行くことができました。

ゲーム制作①

初めて作成した仕様書になります。

担当：佐保田
作成日：2023/06/09
更新日：2023/06/09

担当：佐保田
作成日：2023/05/31
更新日：2023/06/08

操作方法仕様

各種操作方法、対応ボタン、キーの説明
また、コントローラーはXboxコンを基準に設計。

操作内容	キー	Xboxコン対応ボタン
プレゼント作り	Eキー	Bボタン
ジャンプ	スペースキー	Aボタン
移動(左右)	左(Aキー)、右(Dキー)	左スティック
ポーズ	ESCキー	Optionsボタン
プレゼント配速	Dキー	Yボタン
決定	ENTERキー、左タリック	Bボタン
キャンセル	ESCキー	Aボタン
コミュニティ内操作	W、S、D、A、D、左、右、スペース	左スティック

■ キーボードマウス

■ Xboxコン

1. タイトル画面

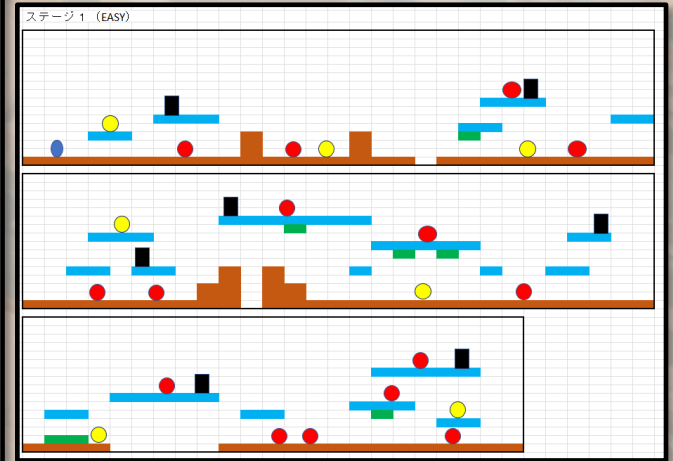
名称	説明
①タイトルロゴ	タイトルロゴ
②スタート	選択するとゲーム開始に遷移。選択中は灰色
③オプション	選択するとオプション画面に遷移。選択中は灰色
④終了	選択すると強制終了に遷移。選択中は灰色
⑤設定リセット	今までの設定を初期状態に戻すアイコン。

2. ステージ選択画面

名称	説明
①ステージ	選択するとゲーム開始。対応ステージに遷移。選択中は灰色
②戻る	選択するとタイトル画面に遷移。選択中は灰色。
③ステージセレクト	ステージセレクトロゴ。

3. オプション画面

名称	説明
①サウンド	選択すると②ステージを選択して音声を調整できる。選択中は灰色
②明るさ	選択すると①のゲームを操作して明るさを調整できる。選択中は灰色
③レベルゲージ	各種難易度で調整可能にする。(AD) [カスタム] 中央のバーが赤にすれば少くも赤に大きくなる。
④操作方法	選択すると操作方法画面に遷移。選択中は灰色
⑤クレジット	選択するとタイトル画面に遷移。選択中は灰色
⑥オプション	オプションメニュー



初めての仕様書作成だった為、**伝わりやすさ**に特に注意しました。
特に、ゲームの難易度が適切になるようにステージ仕様を何度も作り直すのがとても苦労しました。

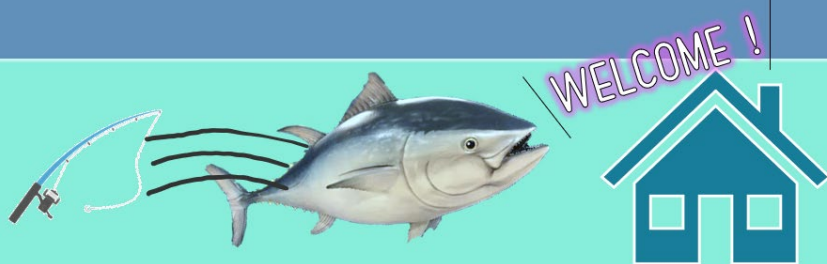
ゲーム制作②

夏休みにチーム制作した企画書です。
制作時期：23年8月 制作期間14日

コンセプト

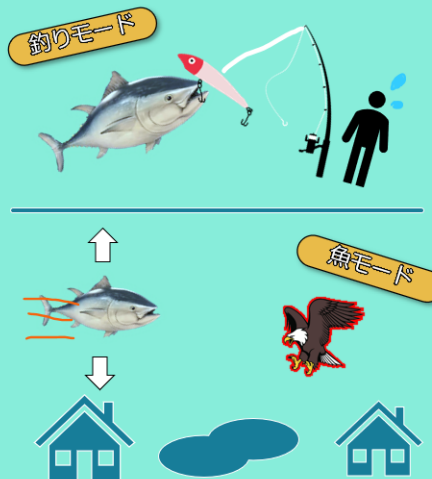
「FRESH FISH」とは

豪快な釣り人になって
釣った魚を飛ばして届ける
2Dフィッシュアクションゲーム



ゲーム内容1

釣って、飛ばして、届ける



このゲームでは、人を操作して魚を飛ばす「釣りモード」、魚を操って届ける「魚モード」をプレイします。
釣りに失敗したり、家以外に届けてしまうとゲームオーバーになります。
2つのモードを上手く操作し、家に届けるとクリアになり、スコアを獲得！
魚が飛んだ距離が長いほど高いスコアを獲得できます。
上手くプレイしてハイスコアを目指すのが目標です。

ジャンル：アクション

ターゲット：魚を豪快に釣りたい人

プレイ人数：1人

PL1人、PG2人、CG2人のチームで**14日**という期間で作成したゲームです。
短期間での制作だった為、完成できるように簡単なゲーム性でありつつ面白さを出すこと、メンバーを集めることに苦労しました。

ゲーム制作②

夏休みに制作したゲームの仕様書になります。

作成者：佐保田
作成日：2023/08/18
更新日：2023/08/18

ここでは画面の仕様について記載。
[目次へ](#)

■タイトル画面



名称	説明
①タイトルロゴ	タイトルロゴ
②スタート	選択でゲーム画面に遷移。選択中は灰色
③オプション	選択でオプション画面に遷移。選択中は灰色
④終わる	選択するとゲームを終了する。選択中は灰色
⑤選択カーソル	本画面でいる項目の横に表示するアイコン

■オプション、ポーズ画面



名称	説明
①オプション画面	画面の表示表記
②サウンド	選択すると②のゲージを操作し、音量を調節。選択中は灰色
③明るさ	選択すると③のゲージを操作し、音量を調節。選択中は灰色
④操作方法	選択すると④のゲージを操作し、音量を調節。選択中は灰色
⑤クレジット	選択するとクレジット画面に遷移。選択中は灰色
⑥タイトルへ	選択するとタイトル、ゲーム画面に遷移。灰色
⑦戻る	選択するとタイトル、ゲーム画面に遷移。灰色
⑧レベルゲージ	各種移動操作で調節可能にする。バーが左に行くとき小さく、右なら大きくなる。
⑨メグロ	画面の賑やかさ、かわいさ

■コントローラー画面



名称	説明
①選択表示	L/Rでキーボード操作とコントローラー操作を切り替える。選択している方は光らせて強調する。
②操作内容	各種操作内容を記述、ボタン番号も右につける。コントローラーから値を伸ばし、対応ボタンに繋がってわかりやすくする。
③コントローラー	コントローラーのイメージ絵を記述。見やすさを重視。


作成者：佐保田
作成日：2023/08/18
更新日：2023/08/18

ここではゲームの目的、終了条件について記載。
[目次へ](#)

ゲームクリアオーバー

■ゲームクリア条件(目的)

「FF」はステージに目標(家)が配置されており、「釣りモード」で魚を獲得し、獲得した魚を「魚モード」で目標に魚を到達させるとゲームクリアとなります。また、飛んだ距離が長いほどスコアを高くすることで、高いスコアを目指す目標を生み出します。クリアしたらゲームクリア画面(リザルト画面)に遷移します。




■ゲームオーバー条件(終了)

ゲームオーバーになる条件は以下の2つになります。

- ①「釣りモード」において3回以上魚に逃げられる(釣り上げゲームに失敗する)
- ②「魚モード」において、魚が目標(家)以外のオブジェクトで停止する。
 - 一地面で停止、池に落ちる等

※魚は家に触れると速度(x,y)の方向の力が0になることで停止させる。

上記の条件に該当する時、リザルト画面に遷移する。



作成者：佐保田
作成日：2023/08/21
更新日：2023/08/22

ここではゲーム内で使用するサウンド、SEについて記載。
[目次へ](#)

サウンド

■BGM

ファイル名	名称	使用シーン	説明	許諾
Mo1	タイトル釣りM	タイトル釣り	基本BGM	○
Mo2	波	タイトル釣り	波の音	○
Mo3	魚BGM	魚モード	戦闘モードBGMイメージ	○
Mo4	クリアBGM	クリア画面	涙のぬえるようなBGM	○

■SE

ファイル名	名称	使用シーン	説明	許諾
E001	カーソル移動	タイトル	カーソルを移動させるときの音	○
E002	選択	タイトル	決定ボタンを押したときの音	○
E003	バー調節	タイトル	サウンドバーを調節するときの音	E002を使用
E004	キャンセル	タイトル	キャンセルボタン音	○
E005	ポーズ選択	タイトル	ポーズするときの音	○
E006	波	釣り画面	ザザザンと泡も感じる環境音	×
E007	釣り竿位置	釣り画面	釣り竿を振る位置の音	○
E008	釣り竿投げ	釣り画面	釣り竿を振るときの音、ビュン!	○
E009	ぽちゅん	釣り、魚	入水した音	○
E010	魚引っ張り音	釣り画面	魚が抵抗する音	○
E011	魚HIT音	釣り画面	魚を針に掛けた時の音	○
E012	ボタン入力音	釣り画面	ミニゲーム中のボタン音	○
E013	成功音	釣り画面	釣り上げ成功の音	×
E014	池の音	釣り画面	釣りモードの環境音	×
E015	カメネコ音	釣り画面	釣りモードの環境音	○
E016	釣り人声1	釣り画面	魚を飛ばすときの掛け声	○
E017	釣り人声2	釣り画面	魚を飛ばすときの掛け声	○
E018	釣り人声3	釣り画面	魚を飛ばすときの掛け声	○
E019	魚釣り上げ音	釣り画面	ザバァンという水から出る音	○
E020	ジャンプ	魚モード	魚のジャンプ音	○
E021	衝突音	魚モード	魚が衝突した時の音	○
E022	魚	魚モード	魚の鳴き声	○
E023	魚息音	魚モード	魚息が吹いている音	×
E024	魚息加減音	魚モード	魚息に合わせた時の音	○
E025	入水	魚モード	池に入った時の音	×
E026	スコア計測	クリア画面	スコアの数字が動いている音	○
E027	スコア表示	クリア画面	スコアが表示する音	○

初回制作の反省から仕様書に**デザインを多く使用**し、より伝わりやすくなるように工夫しました。BGMやSE、各種デザインを多く使用したため、それに応じた命名規則やリストの作成と管理に苦労しました。

ゲーム制作③

後期チーム制作で採用された企画書です。
制作時期：23年9月 制作期間3か月半

コンセプト 雪道を駆け抜ける「疾走感」

<体験させたい楽しさ>

周囲に広がる雪世界の**雰囲気**
プレイの度上達していく**手応え**



速くゴール出来た時の**達成感**

<疾走している感覚を追求!>

背景オブジェクトで**疾走感**をより強調!
加速度的に速くなることで
更なるスピード感を味わえる!



システム 大きくしながらゴールを目指せ!

雪だるまは大きくなる!

雪を通ると雪だるまが
ドンドン大きくなる!
大きくなるとより**速く!**



大きくなる過程も楽しい!

ゴールに着いてクリア!

雪だるまがゴールに触れると
ゲームクリア!



速いほど**高評価!**
ベストタイムを目指せ!

ジャンル：アクション

ターゲット：雪道を駆け抜けたい人

プレイ人数：1人

PL2人、PG3人、CG4人のチームで**リーダー**として参加。

企画の改善から各セクションへの発注、指示出しを行い、チーム全体の進捗管理を精力的に行いました。企画書は情報量をできるだけ詰め、簡潔にまとめました。

フリップ家具企画書

春季ゲーム制作に向け作成した企画書です。
制作時期：24年2月 制作期間6日



コンセプト

ボトルフリップを決める！

<体験させたい楽しさ>

フリップを決めた時の**気持ち良さ**
家具を飛ばす**非日常体験**

投げて立たせる！
それがボトルフリップ！



何回も挑んで成功した時の**達成感**



<フリップの楽しさを追及>

操作で位置や回転等の**細かい調整**が可能！
些細な調整でフリップの成否が決まることで
より**フリップ成功の楽しさ**を味わえる



フリップの**コツ**を掴め！



システム

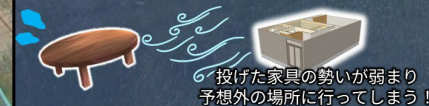
ステージ毎にフリップを工夫！

家や状況が変化！

マンションや**対岸の家**を
フリップの工夫で攻略！



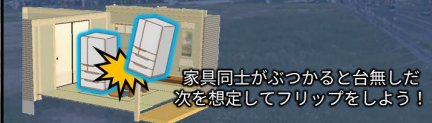
強風が吹くことも！？
風の影響を予測してフリップだ！



連続・合体フリップ

ステージが進むと難易度の高い
マルチフリップステージが出現！

2つの家具を**連続フリップ**！



家具を合わせる**合体フリップ**！

コタツ+みかんで**合体**！
上に乗せるフリップで
攻略の楽しさがアップ！



ジャンル：シミュレーション

ターゲット：フリップゲームを好む人

プレイ人数：1人

コンセプトである「ボトルフリップ」を追及して**真面目にふざける**ことを重視し作成しました。絵面のインパクトに頼り過ぎず、ゲーム部分でフリップ自体の面白さを担保できるよう工夫しました。

また、制作を視野に入れた企画なので、実現可能な範囲に収めるのが大変でした。

ペライチ企画書①

ペラチャレ2023「かいほう」に応募した作品です。
制作時期：23年7月 制作期間11日



ジャンル：アクション
ターゲット：ストレス解放したい方
プレイ人数：1人

他の作品に埋もれないように**唯一性**を重視して作成しました。
個性だけでなく、テーマの「かいほう」が伝わりやすいようにゲーム画面が想像
できるような書類を目指しました。

ペライチ企画書②

既存ゲームを更に工夫できると考えた企画です。
制作時期：23年6月 制作期間6日

トランポリバーシ

盤がトランポリンに！？石を投げて他の石をひっくり返す対戦アクションシミュレーション！

石を投げてひっくり返せ！
パワーを溜める！ 跳ねてひっくり返す 色が多いと勝利！

色々な石を使いこなせ
広範囲を跳ねさせるロング、パワーの強い星、重くて跳ねずらい三角など... 上手く使って勝利を目指せ！

豊富なギミック
横から送れ！ 突き破って上から下に！ 普通に挟んでひっくり返せる

ジャンル：アクション
ターゲット：力で解決したい方
プレイ人数：1人

幅広い世代に認知されている「リバーシ」にアクション性を足すことで、現実では得られない**非日常体験**が楽しめると考え企画しました。
面白さが伝わるよう、派手な企画になるよう意識して作成しました。

ペライチ企画書③

速く作ることを意識した企画です。
制作時期：23年6月 制作期間5時間



ジャンル：レース
ターゲット：銀河を走りたい方
プレイ人数：1人

とにかく**速く作る**ことを意識した作品です。
限られた時間の中で、ゲームとしての面白さを考えることに苦労しました。