

ポートフォリオ

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

田邊 勝之心

名前： 田邊 勝之心 (たなべ かつのしん)

生年月日： 2006年6月8日

出身： 秋田県由利本荘市

趣味： ・ゲーム(アクション全般)

使用ソフト：   

プランナー専攻に入学し、コンセプトを深く追求することの大切さを学びました。真剣白刃取りをVRで体験して、スリルを味わってもらったり、宇宙で相撲を取ってみたり、どんなプレイヤーでも楽しめるような、「根源的なおもしろさ」を持ったゲームを作りたいと考えています。

ゲーム還暦

気が付くとswitchのプレイ記録が2000時間を超えてました！スカイリムに初めて触れた時の衝撃も鮮明に覚えています。

アクション！

★=シリーズ全制覇！

- ・Skyrim
- ・ゼルダの伝説★
- ・DARK SOLS★
- ・SEKIRO
- ・ELDEN RING
- ・WARFRAME
- ・MONSTER HUNTER
- ・ARMORED CORE VI
- ・Dragon's Dogma
- ・あつめて！カービィ
- ・DEATH STRANDING



その他

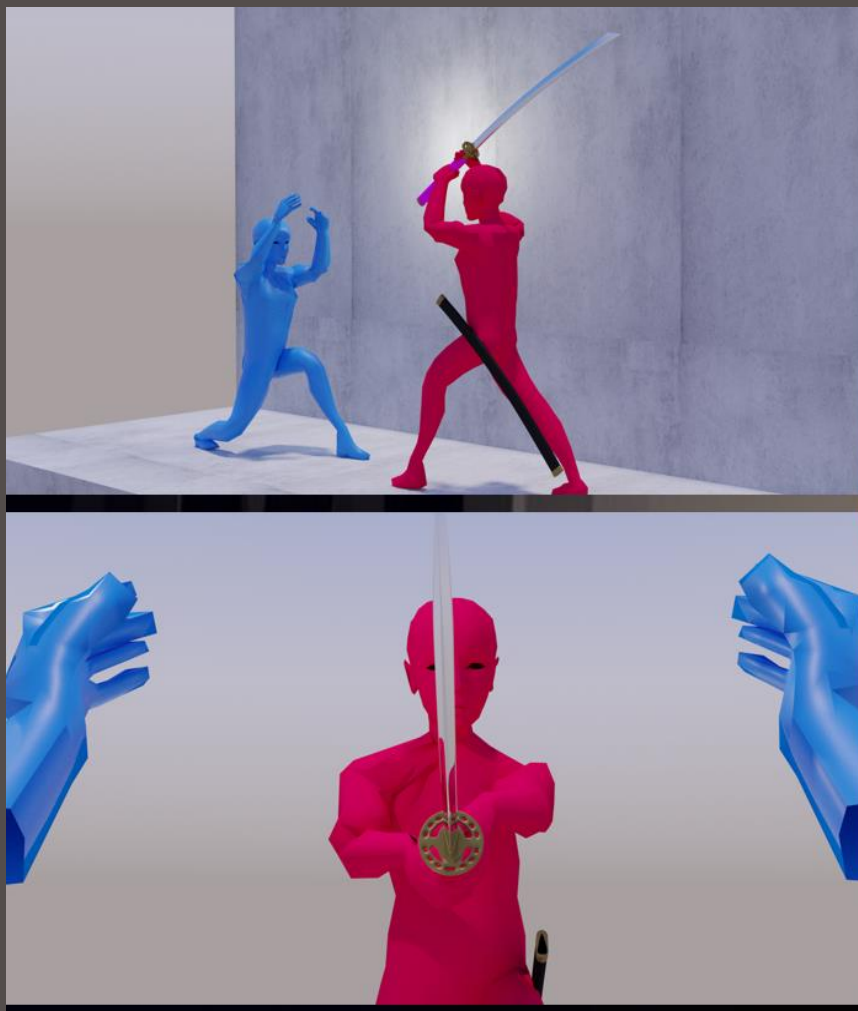
- ・RISK OF RAIN★
- ・LITTLE NIGHTMARES★
- ・HUMAN fall flat
- ・OVER COCOKED
- ・DEEMO
- ・サバクのネズミ団！★
- ・タロミア
- ・テラリア
- ・どうぶつの森
- ・チャリ走★

ペライチ企画書

真剣白刃取りVR

制作時間：5時間 完成日付 2023年 5月

「真剣白刃取り」は刀を受け止める時のスリルがポイントだと考え、VRにピッタリなテーマとして取り入れました。



プレイ人数:2

侍(俯瞰視点)
受人(主観視点)

真剣白刃取りをテーマにした
非対称アーケードゲーム

受け止めるか、斬るか。

互いに異なるリスクを
持った非対称アーケードゲーム

「真剣白刃取りVR」

刀を受け止めてしまった侍はタライが降ってきて即死する

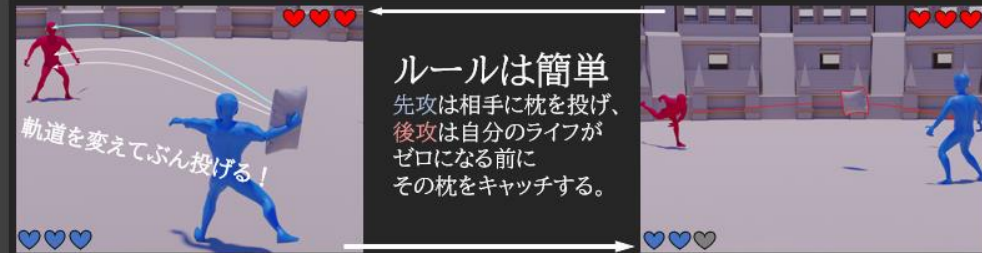
江戸時代の侍達によって編み出された
数々の戦技。

真剣白刃取りVR

枕投げ王

制作時間：10時間 完成日付 2023年 8月
枕というコンセプトをより深めるため、
枕カバーに投げの軌道を描くという、
枕でしかできないアクションを取り入れました。

枕投げ王 抱えて投げる 一対一の真剣勝負



投げる

フェイントで相手の
ミスキャッチを狙おう
選択中の軌道によって
フェイントの動きが変わる

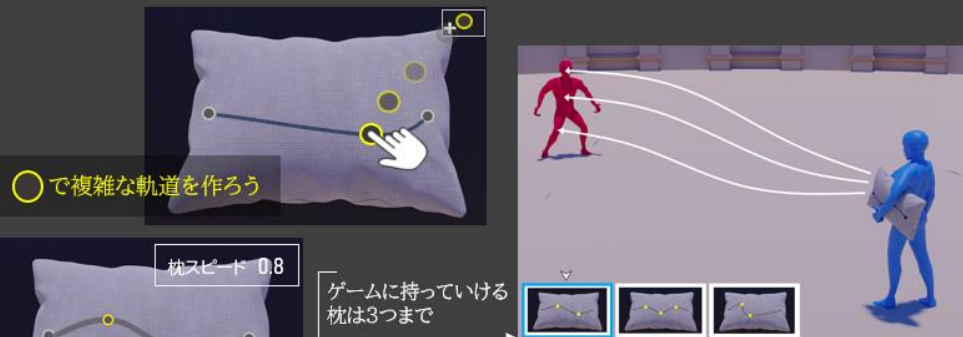
読み合いが深い

キャッチを成功させるためには
頭、胴、足の内から一部を選択し
着弾部位を予測する必要がある

抱える

フェイントに気をつける
キャッチのタイミングが早過ぎると
「ミスキャッチ状態」になり、
2秒間キャッチができなくなってしまう

枕カバーに線を描いて軌道を変える



○で複雑な軌道を作ろう

枕スピード 0.8

ゲームに持っている
枕は3つまで

○の数だけ枕の弾速が下がってしまう！
軌道の複雑さを取るか、
枕の弾速を取るか、
相手を翻弄する最強の枕を作ろう！

これらスリーアクションを踏まえて
攻撃パターンを変える

フェイント・狙う部位・軌道
このスリーアクションを変えることで
勝利を掴もう

居合い切りメテオ

1500m



プラットフォーム：PS4, PS5, XBOX
ジャンル：メテオカジュアル
ターゲット：全年齡

完成日付 2023年 7月

隕石よりも重く 熱く 力強い。(心が)
家族、人類の明日を取り戻す為に、
男は今日も星を断つ。

世界の希望を背負い戦う

メテオファンタジー

居合い切りメテオ

西暦2XXX年、

地球は度重なる隕石の衝突により

衰退の一途を辿り、人々は絶望の淵に立っていた

しかしその時、一人の男が立ち上がる。





①主人公に向かってメテオが迫る



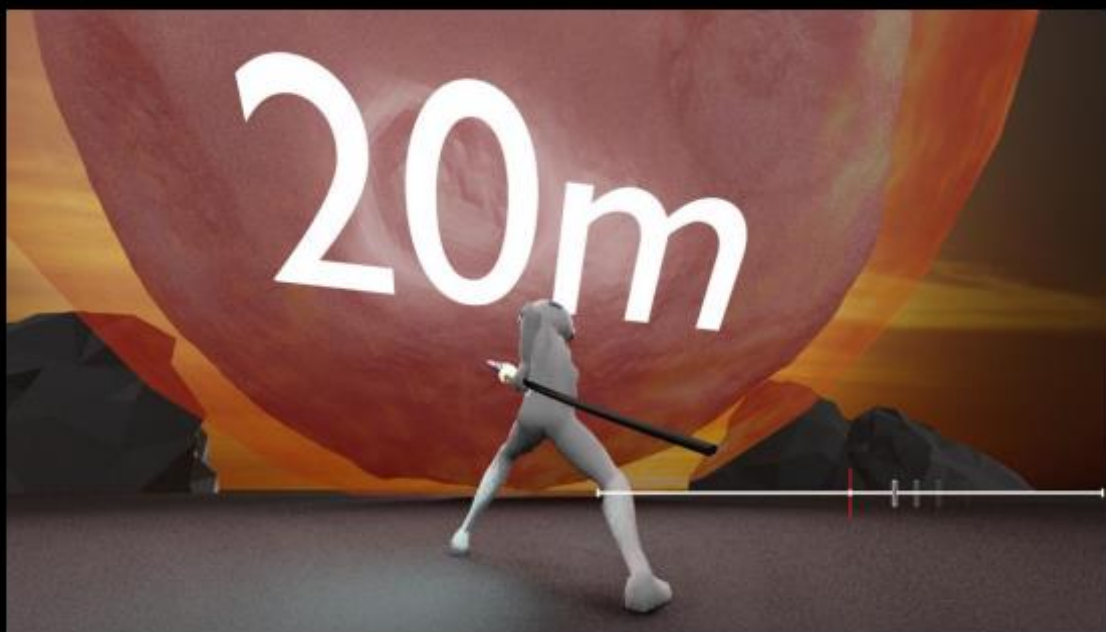
②近づくとつれて居合の構えに



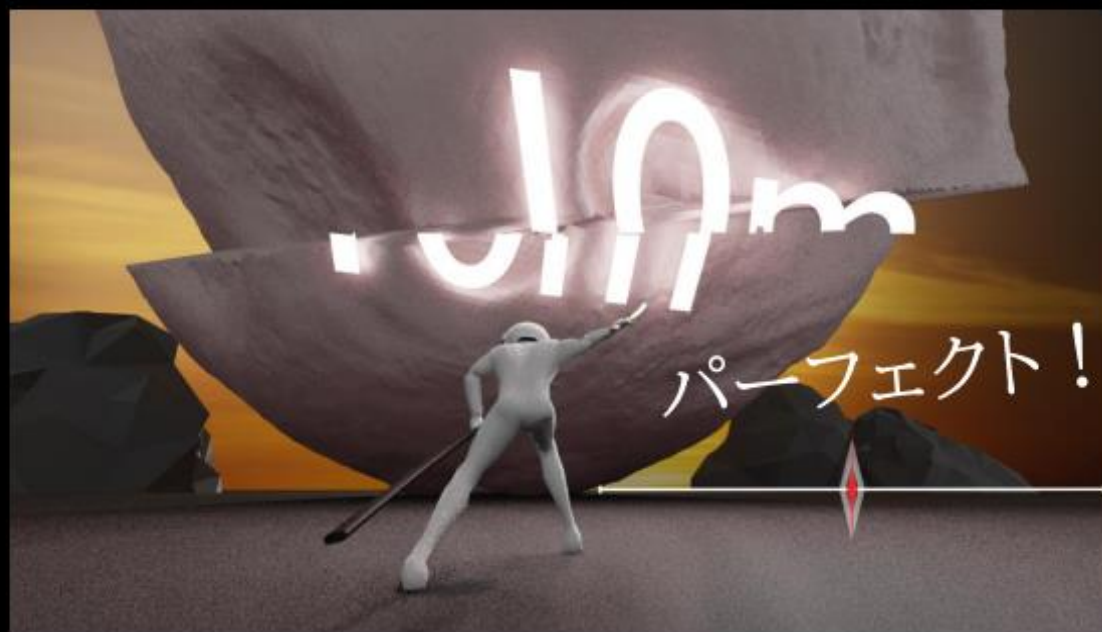
③100m付近で見切りバーが出現



④神経を研ぎ澄まそう



④中央の印に合わせてタイミング良くボタンを押す



④タイミングよく押してぶった切ろう!



多様なメテオレパートリー

ステージごとに降り注ぐ隕石

土星メテオ

衛星軌道上を回転する
粒子の塊が円盤となって
侍に襲いかかる

特性

500m付近で

外すと即死の連続見切りバーが

大量に発生する

太陽メテオ

地表を覆う火の海が
太陽フレアを生ま出し
侍に襲いかかる

特性

1000m付近から

外すと即死の超速見切りバーが

ランダムに発生する



時空超越サムライ

無名の大剣豪
時空を司り天下を目指す



エキサイティング
サムライファンタジー

ヒューマンアカデミー横浜西口 プランナー1年 田辺勝之心

完成日付 2023年 11月

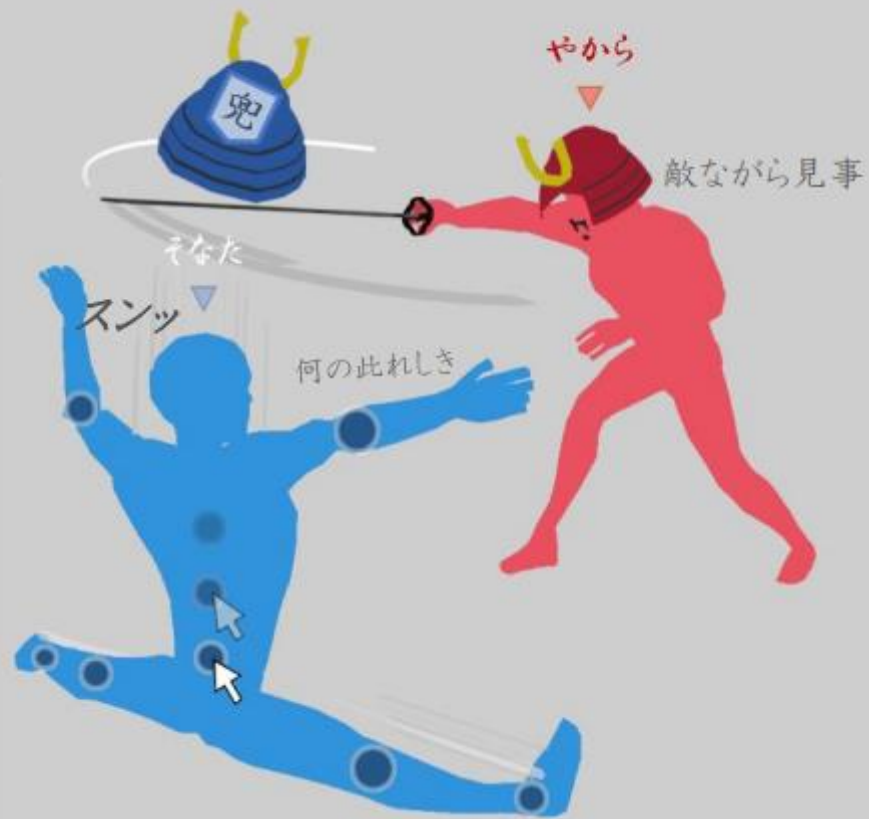


予見の力で刀を避けよ

兜には予見の力があり「刀の軌道」を可視化する

体の関節を自在に曲げて回避せよ

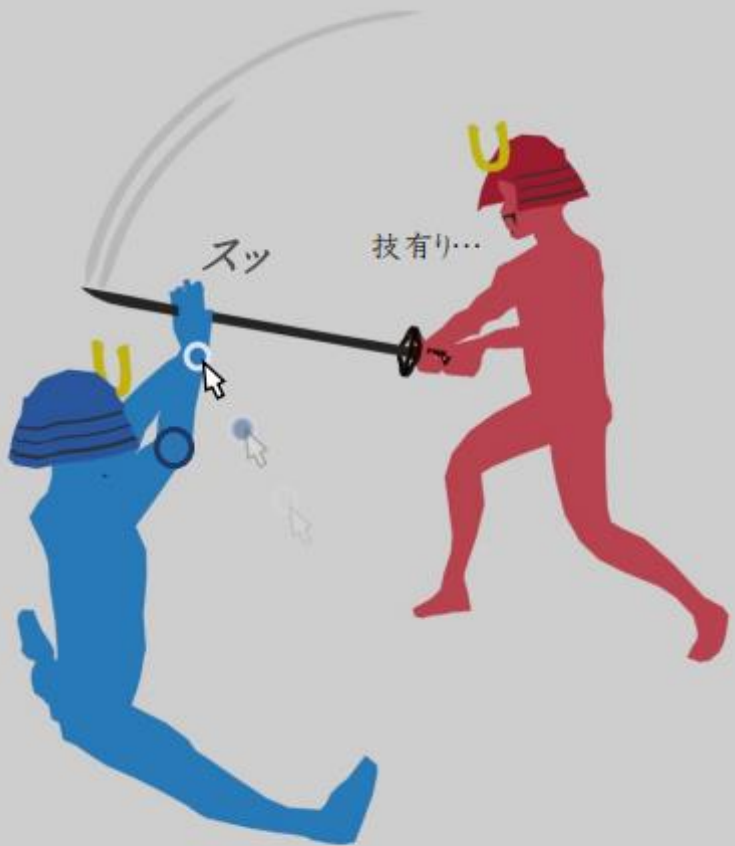
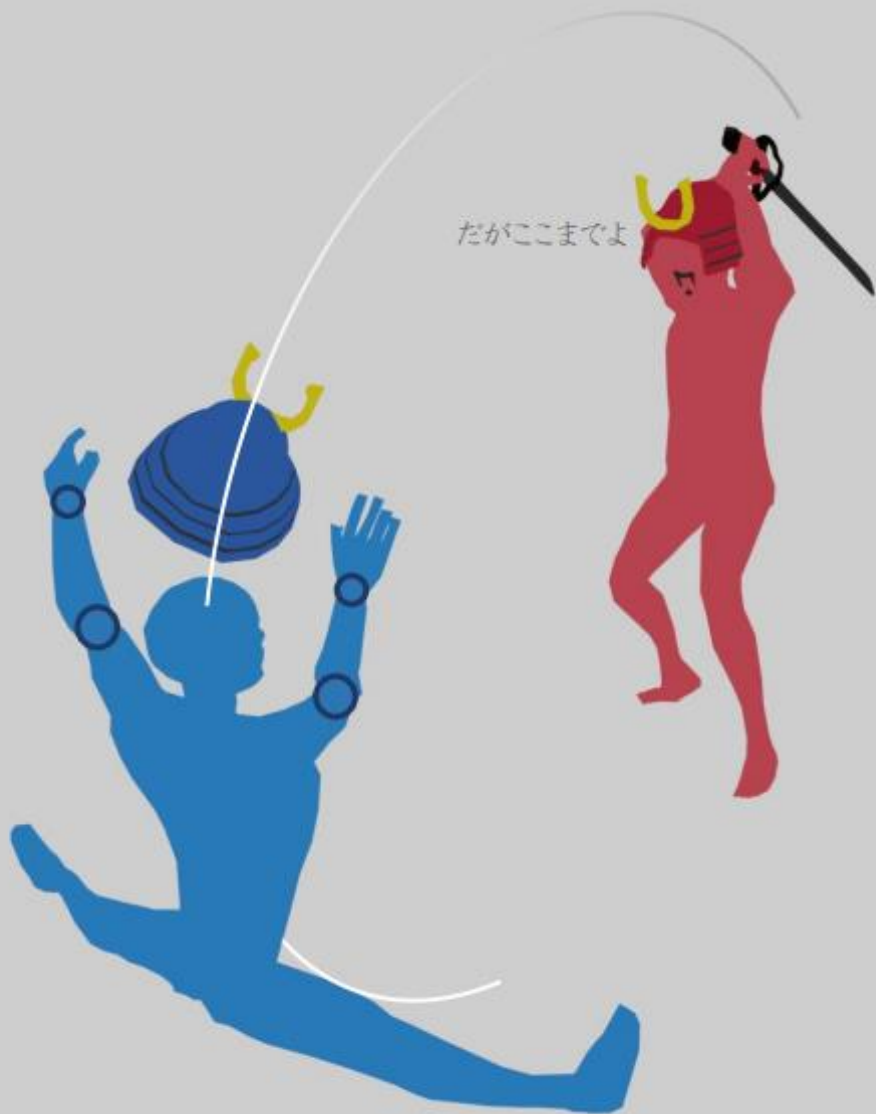
「可動部」をドラッグして
相手の刀を華麗に掻い潜ろう



攻守逆転・真剣白刃取り

窮地に陥ろうとも諦めてはいけ
ない
刀を奪って一本狙ってみよう

前の攻撃を躲した結果
体制的に避けることが困難に
完全窮地…絶体絶命と思いきや

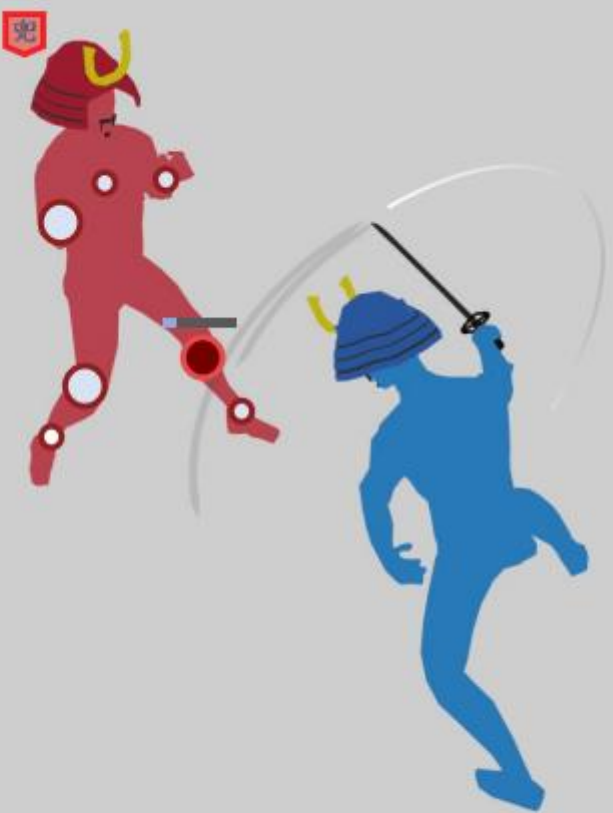


「可動部」をドラッグして
刀の軌道に両手を添えよう

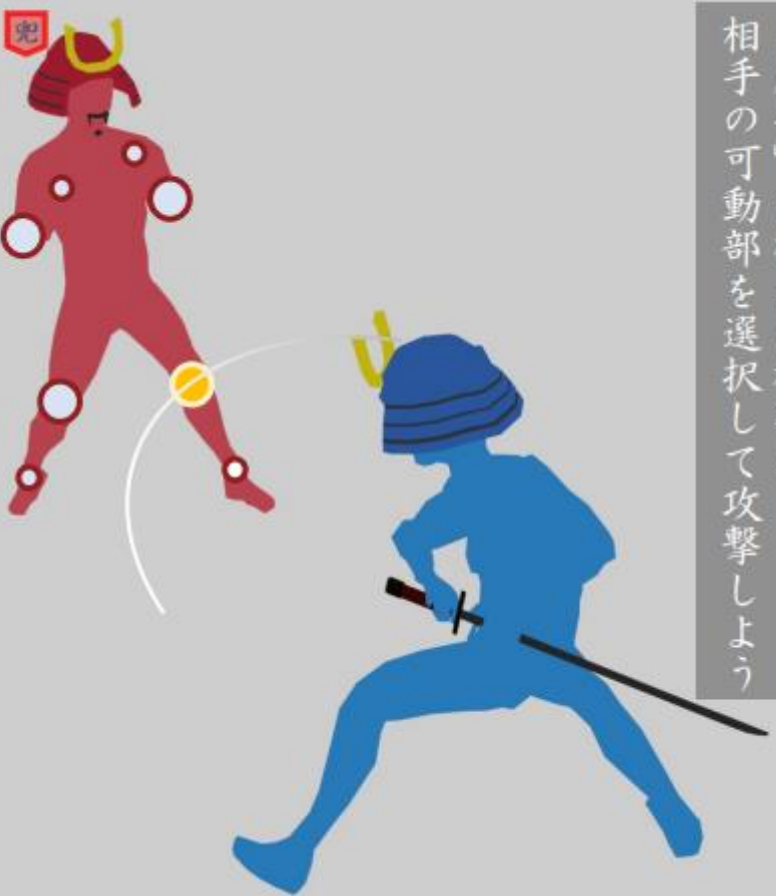
真剣白刃取り

リスクは高いが成功すれば形勢逆転
攻撃ターンに回ることができる

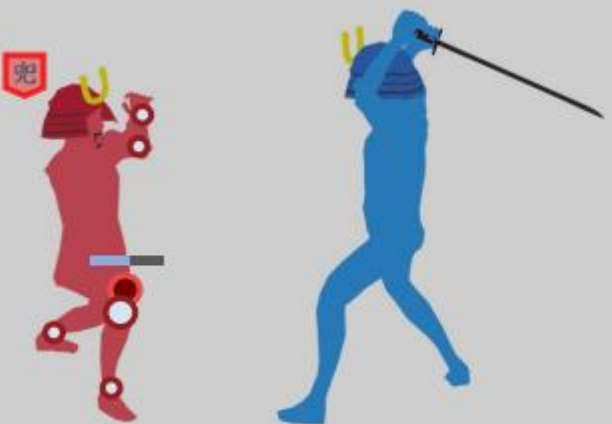
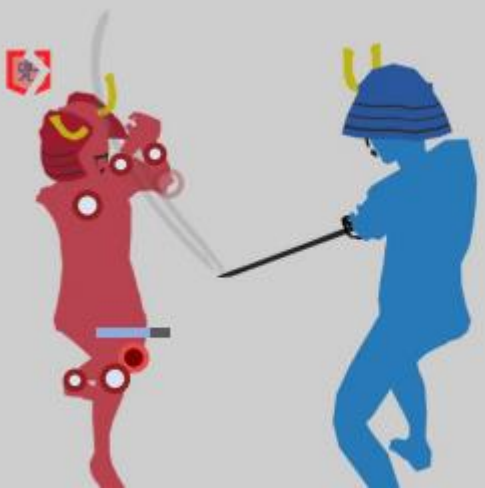
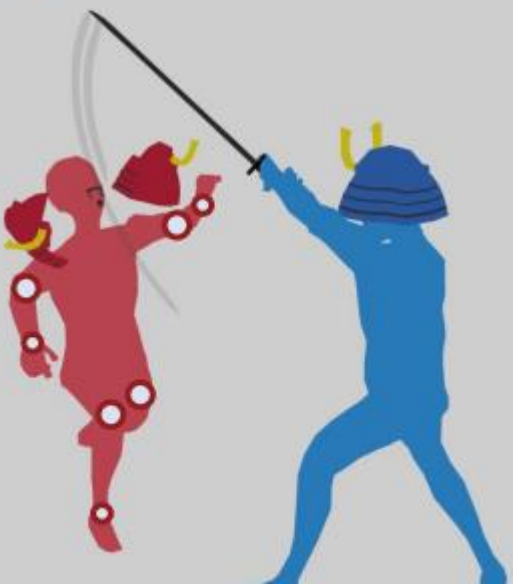
命中した可動部はしばらく動かさなくなる



「居合」の構えは横薙ぎ
相手の可動部を選択して攻撃しよう



「兜割り」の直後、
頭部を攻撃すれば勝利となる



攻守逆転・居合切り

決め手の一撃をお見舞いしよう

将棋ナイト



プラットフォーム：ボードゲーム
ジャンル：カジュアル将棋
ターゲット：全年齢

完成日付 2023年 8月



ルール

①

②

③

④

使用する駒は、「**スピア**」「**ハルバード**」「**ソード**」「**キング**」の4種類
 プレーヤーは交互にダイスを振り、出目の色に従って盤上の自分の駒の一つを移動させる、
 白の矢印を「絶対進行」、色付きの矢印を「変則進行」と呼ぶ。



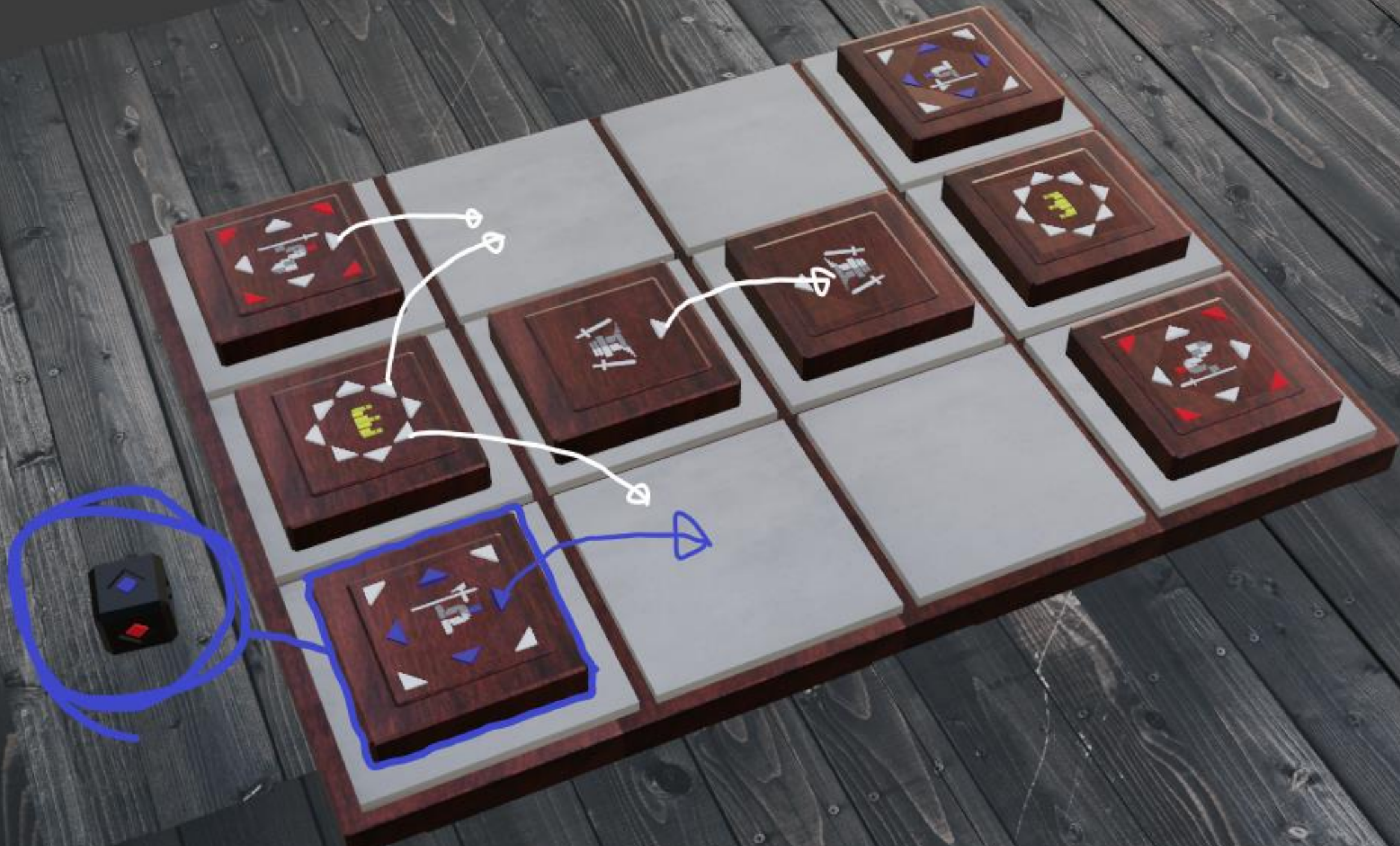
勝利条件

相手のキングを取る「**キャッチ**」または、
 自分のキングを相手陣の1段目に移動させる「**トライ**」で勝利となる。

(移動した次の手でキングが取られる場合は除く)

手番が全く同じ状態が3回現れた場合は引き分け。





ソード



前の1マスにのみ進むことができる。
相手陣の一段目まで進むと裏返し(成り)、
「メイス」になる。
将棋の歩兵に相当する。



絶対進行のみに進むことができる。
(白い三角が絶対進行)

キング



隣接する8マスのいずれかに進むことができる。
将棋の王将に相当し、動きも同じ。



絶対進行と赤の変則方向に進むことができる。
(赤の変則方向はスピアのみが存在する)

ハルバード



斜め4マスに絶対進行として進むことができる。
縦・横の4マスに変則進行として進むことができる。



絶対進行と青の変則方向に進むことができる。
(青の変則方向はハルバードのみに存在する)

スピア



縦・横の4マスに絶対進行として進むことができる。
斜め4マス縦・横の4マス
に変則進行として進むことができる。



絶対進行、赤の変則方向、青の変則方向に進むことができる。

ルール

使用する駒は、「スピア」「ハルバード」「ソード」「キング」の4種類である。
プレイヤーは交互にダイスを振り、出目の色に従って盤上の自分の駒の一つを移動させる、または、次に述べる自分の持ち駒を盤上の空いているマスに置く。

駒を進めたいマスに相手の駒がいる場合、その駒を取って持ち駒にすることができる。
持ち駒は、自分の手番で自由に使える。

相手のキングを取る「キャッチ」か、または、自分のキングを相手陣の1段目に移動させる「トライ」（移動した次の手でキングが取られる場合は除く）（将棋の入玉に相当）で勝利となる。
千日手（手番が全く同じ状態が3回現れる）は引き分け。

将棋とは異なり、「ニソード」（将棋の二歩に相当）や「打ちソード詰め」（将棋の打ち歩詰めに相当）、敵陣1段目のソード打ち（将棋の行き所のない駒に相当）、キング手放置（将棋の王手放置に相当）は反則ではない。
連続キング手の千日手（将棋の連続王手の千日手に相当）も反則ではなく引き分けとなる。

MEGA

ROAD

メガロード

ジャンル：ファーストパーソンアクション

ターゲット：アクション、謎解きが好きの人, 全年齢

プラットフォーム：PS4, PS5, XBOX

資料作成：田邊 勝之心

完成日付 2024年 2月

MEGA

ROAD

メガロード

コンセプト

物体を「**拡大**」「**縮小**」させる力を活用して
危険いっぱいの迷宮の謎を解き明かせ！

ジャンル：ファーストパーソンアクション



- ・一人称視点での視点操作と前後左右移動のオーソドックスなアクション。
- ・物体を**拡大/縮小**、**拾う/投げる**などを活用して迷宮を探索して進んでいく最後にはボス戦。



オーソドックスなスタイルのファーストパーソンアクション。

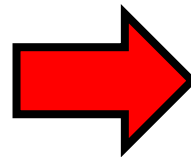
+

そこに、**大きさを変える能力**を加えて**ギミック・アクション性を上げる。**

システム案1：「縮小」



モノに視点を合わせ、
R/Lボタンでロックオン
さらにLボタンを押し続けると…



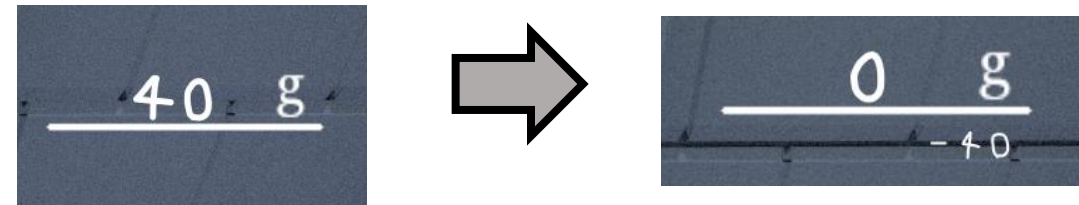
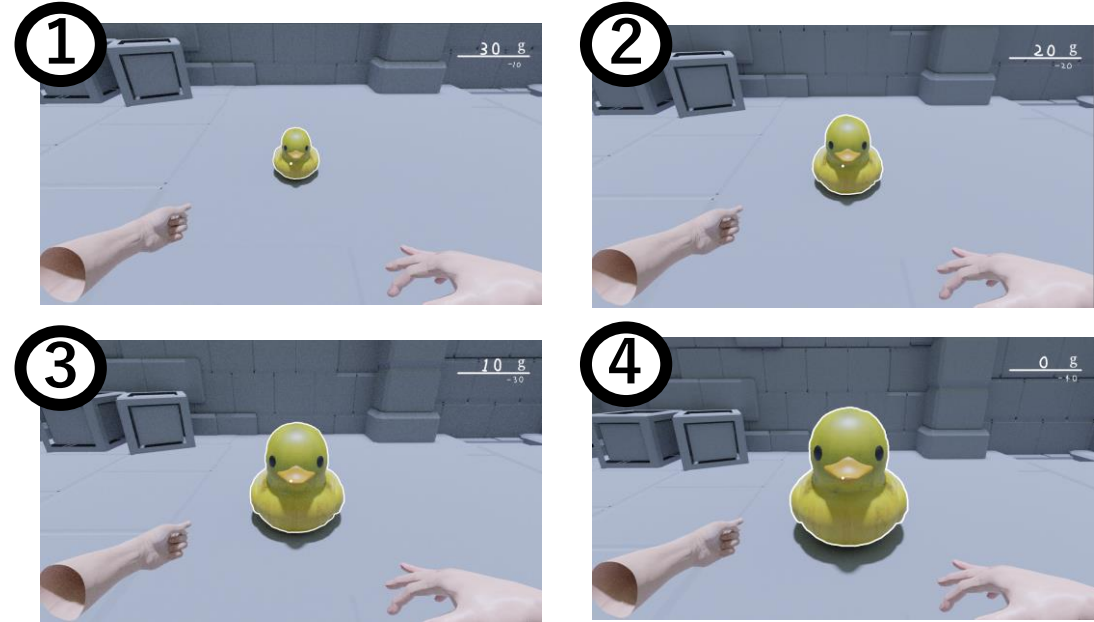
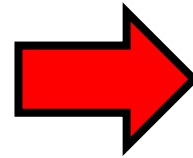
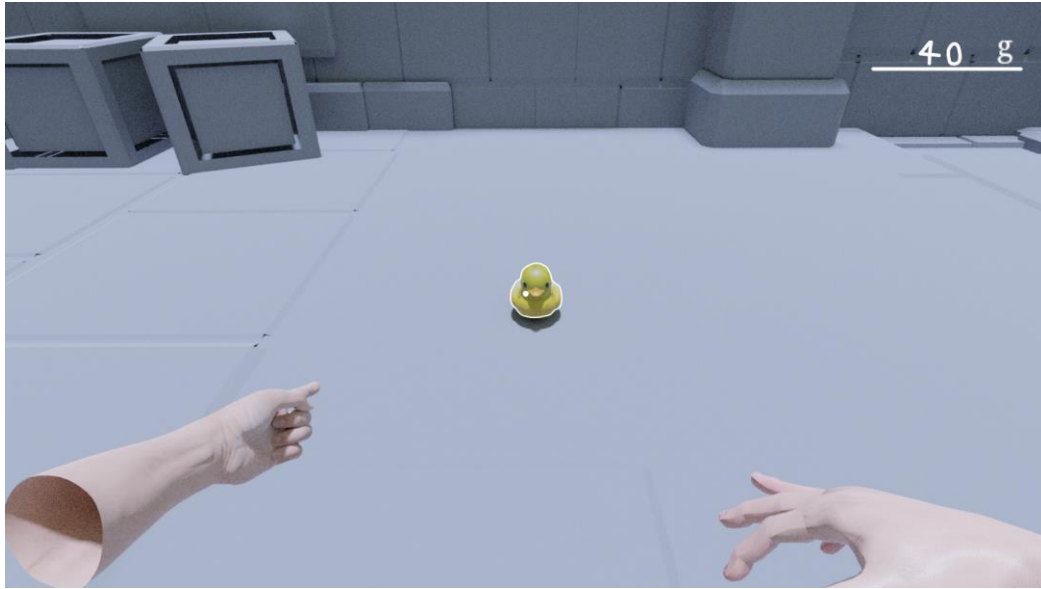
限界まで縮小させ、
手のひらサイズまで
小さくなった物は拾って
手に持つことができる



どんどん小さくなる
(物体を縮小させると質量ポイントが貯まる。)

システム案2：「拡大」

質量ポイントがなくなると拡大ができなくなってしまうので、定期的にモノを縮小して質量ポイントを貯めておこう

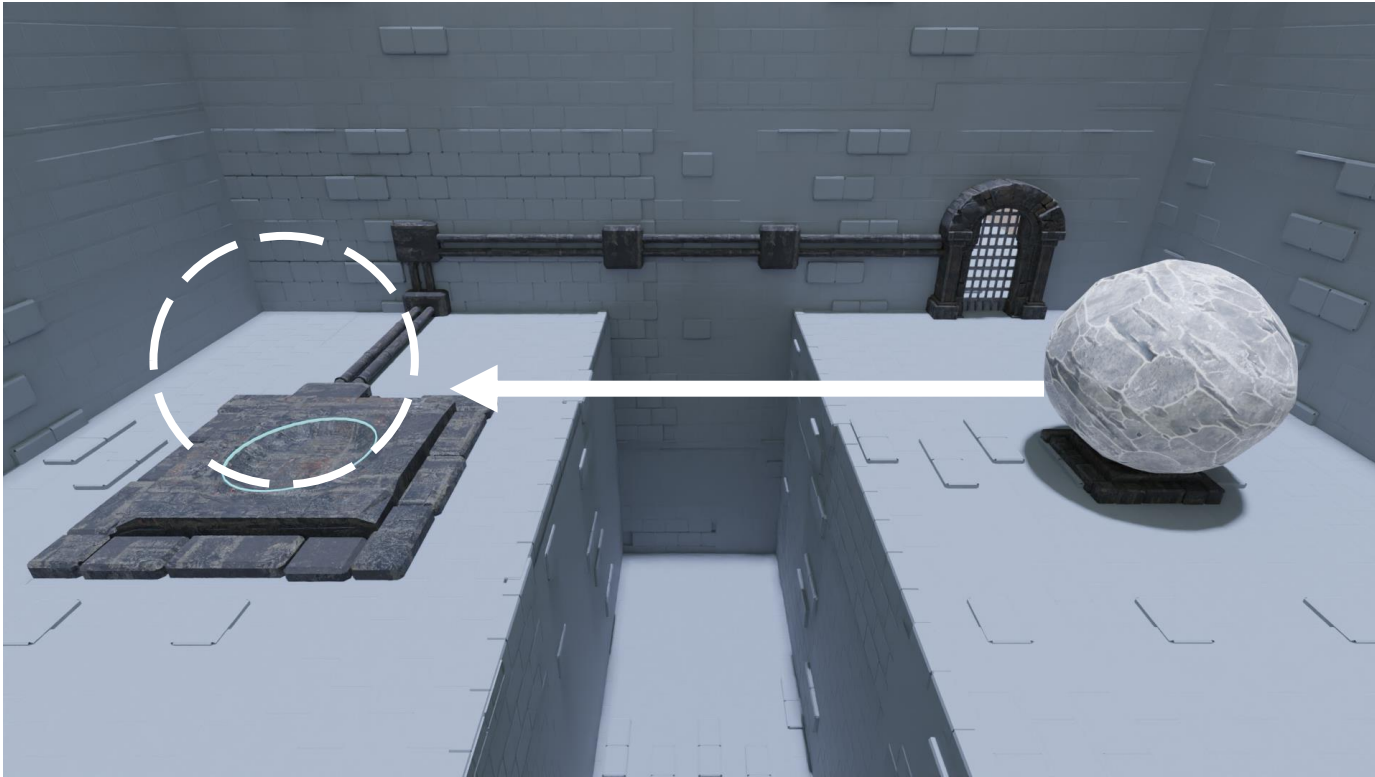


モノに視点を合わせて
R/Lボタンでロックオン
さらにRボタンを押し続けると…

どんどんデカくなる
ただし、**物体を拡大すると**
質量ポイントが消費されていく。

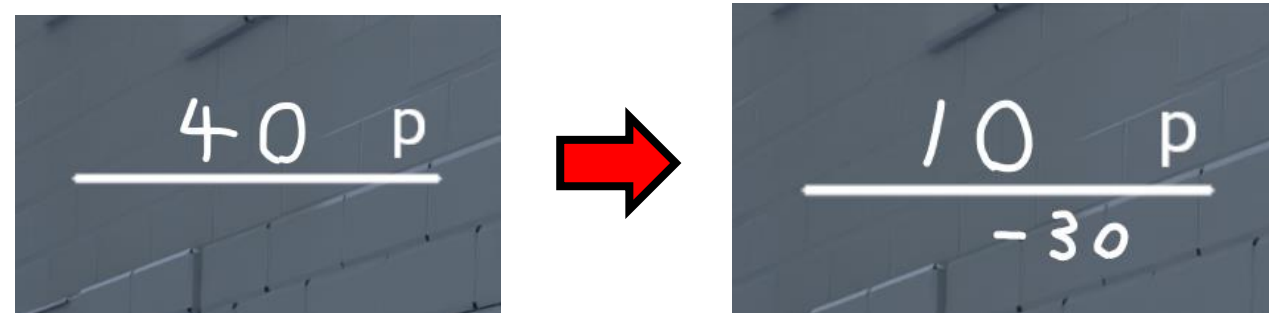
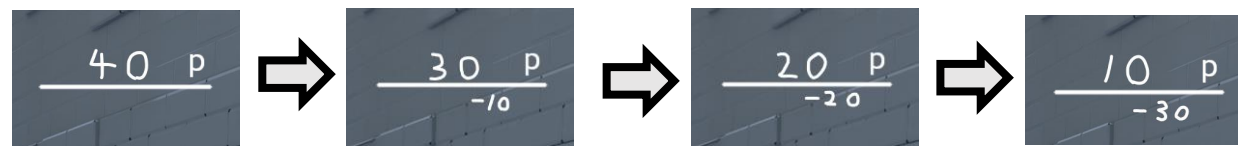
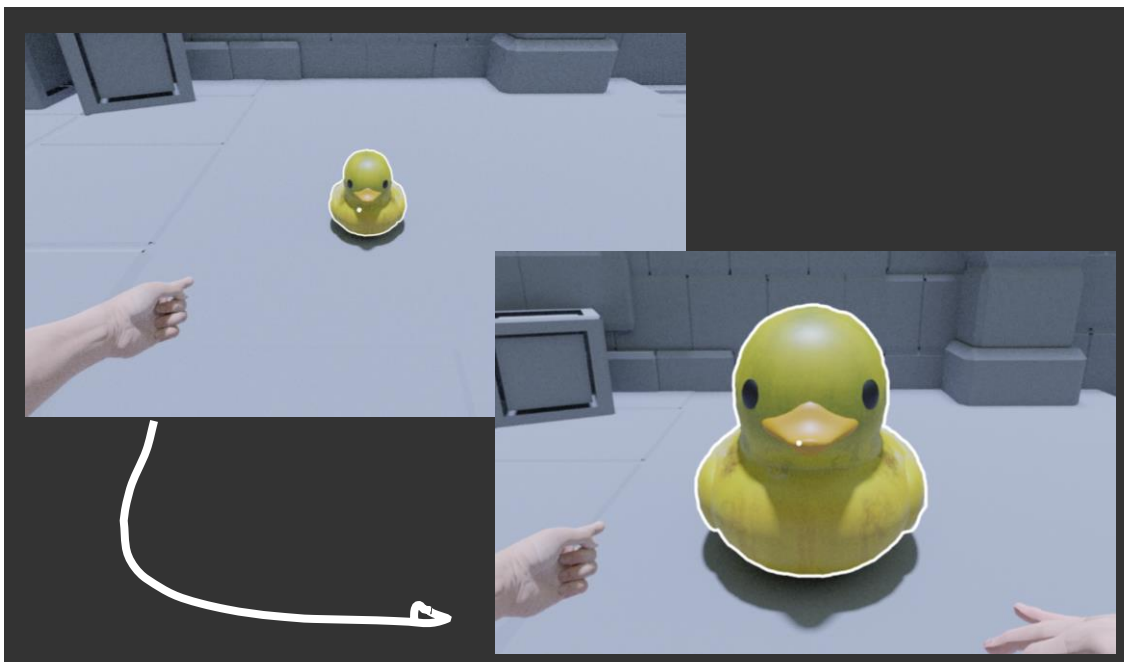
システム案4：「投げる」

全体像



大玉を崖向こうの装置にはめ込むと門が開く仕掛け
拡大/縮小に加えて、「投げる」アクションがこのギミックを解く鍵となる。

拡大派生案 1 : 「急拡大」



物体をロックオンして、
Rボタンを二回押しで「急拡大」
長押しでジワジワ拡大させるよりもドカツとデカくなる

ただし、長押しで拡大するよりも
多くの質量ポイントを消費する。

投げたモノは自動でロックオンされるので、
物を投擲した瞬間にRボタンを二回押しすると
合わせ技のような形で**質量攻撃**ができる。

宇宙相撲

ジャンル：スペースアクション



プラットフォーム：PS4, PS5, XBOX
ジャンル：スペースアクション
ターゲット：全年齢

完成日付 2023年 6月

宇宙相撲

月面で繰り広げられる日本の伝統スポーツ

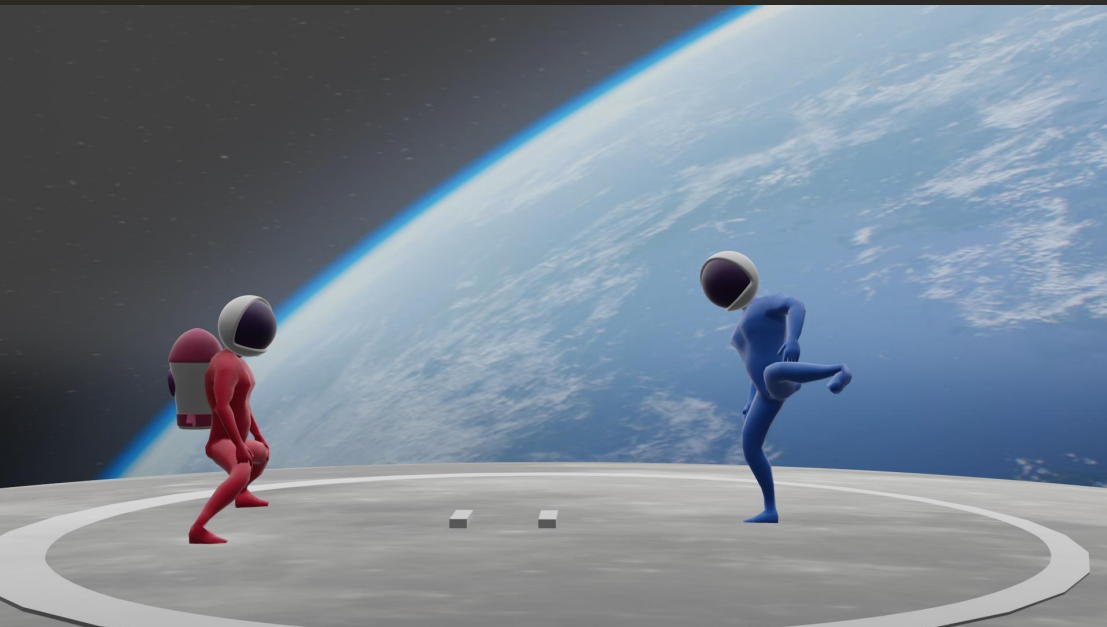
無重力で踏ん張りが効きづらい宇宙空間であなたはどうか勝負する…!



ルール

一対一の真剣勝負

相手を土俵の外に出した方の勝利

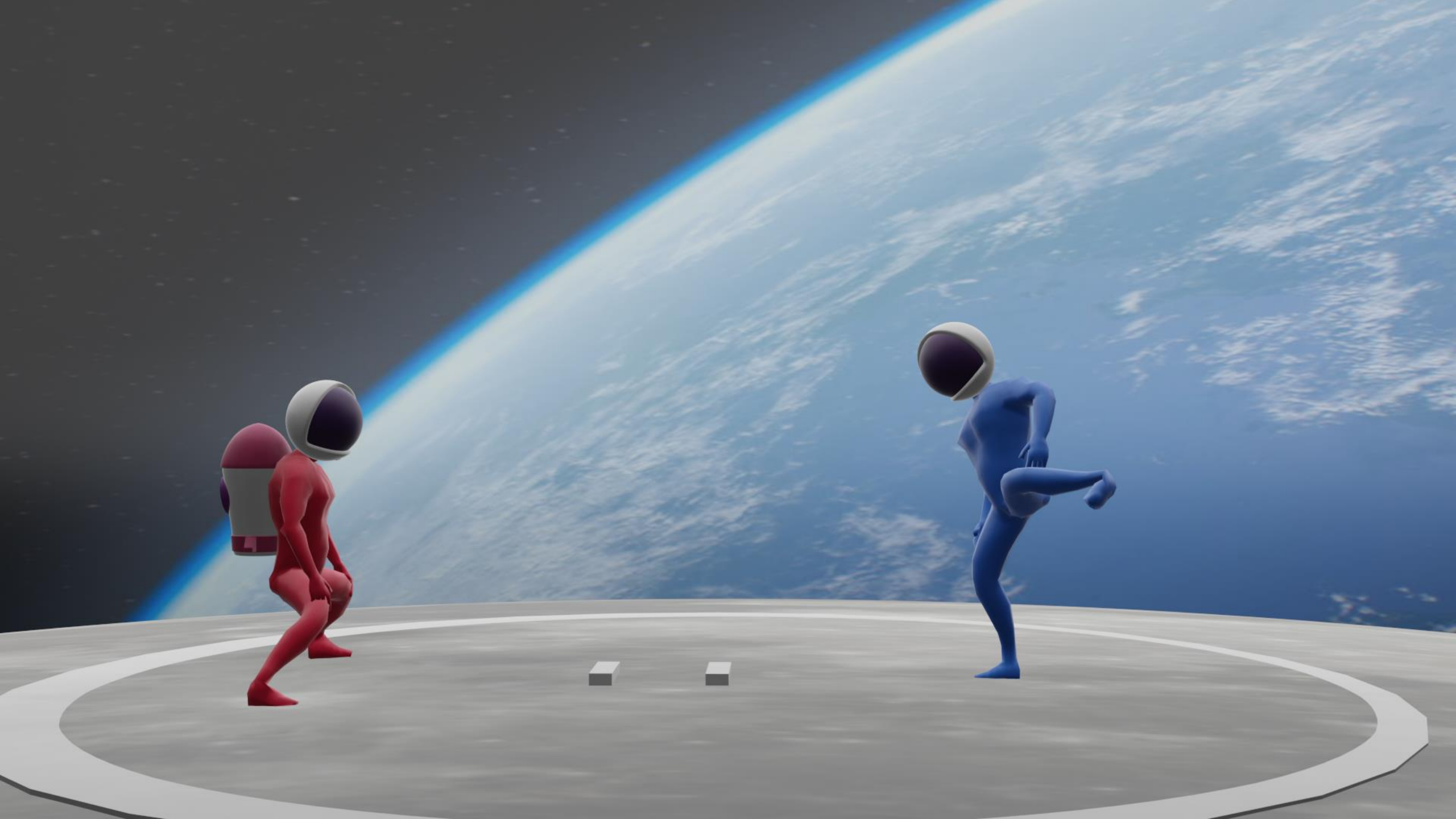


手段を選ぶな

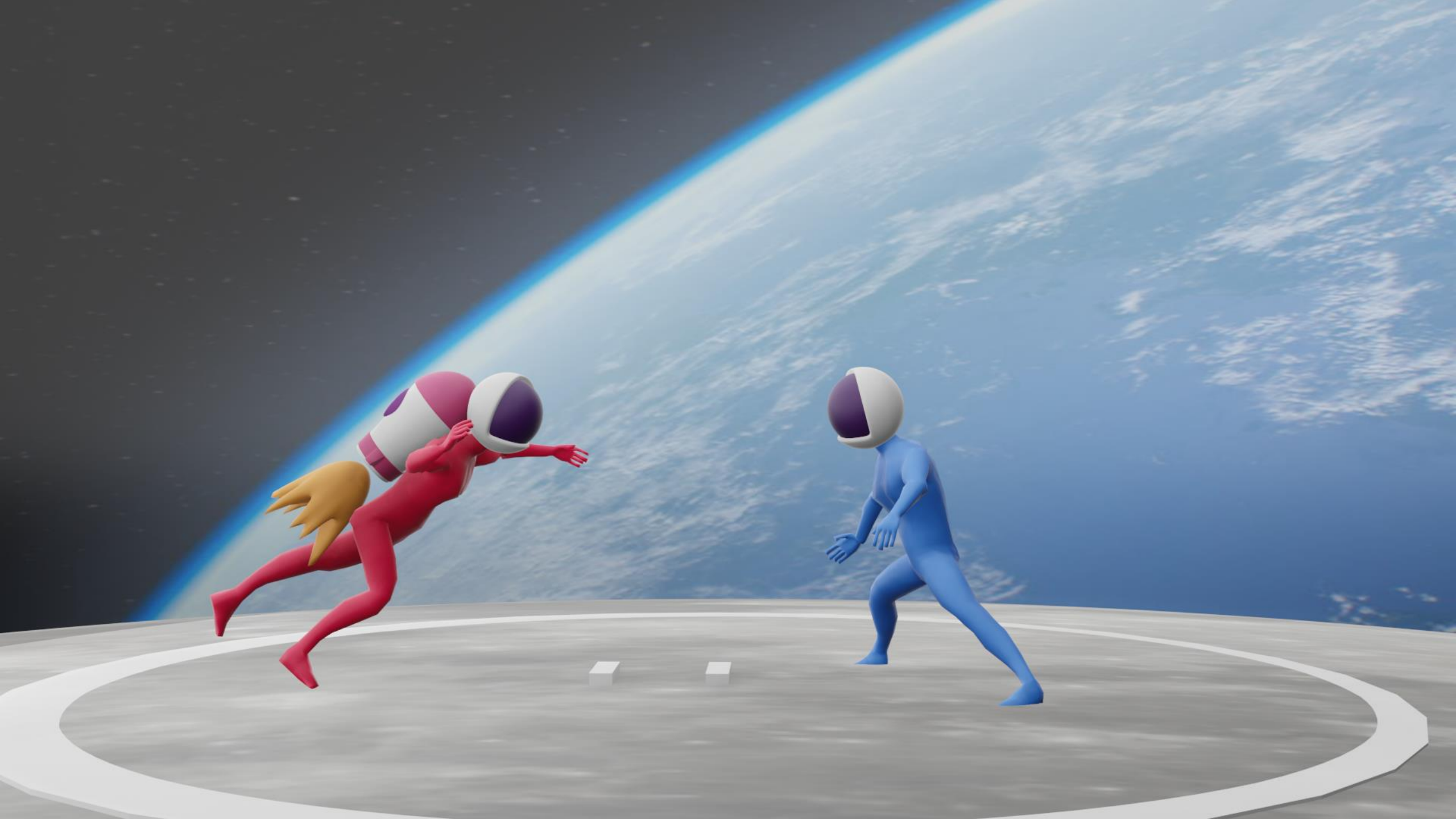
反則なし、ルールほぼなし。

自分でカスタマイズした力士で相手を打ち負かそう















赤の勝利！！

