



PORTFOLIO

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
柳瀬 駆

プロフィール



名前:柳瀬 駆
希望職種:プランナー



生年月日:2002、12月25日

出身:神奈川県

趣味:映画・アニメ鑑賞、映像編集

スキル:Word、ppt、Excel、Filmora 11

私は自己アピールが嫌いです。私は自身の長所を見つけることが苦手です。自身の短所のみ考え付いてしまい、どんなに努力してもネガティブな内容になってしまいます。

そこで多数の性格診断を行って、その結果の長所を上げると、私は面倒見がよく思いやりがあり、気配りのできるサポート役ということでした。この結果自体は私自身思い当たる物があり、4度行ったチーム製作では1度はメインプランナーを務めました。そのほかではExcelでのステージやゲーム制作フローの作成、配信者をテーマにしたゲームのコメントの考案、紹介動画の作成などを行いました。

私は自分の思いを伝えるのが苦手です。ですがゲームの企画は私の伝えたいものを乗せることができます。もちろん否定されたりすることもあります。しかしこれならどうだとまた別の案を考えたり、否定されたものを少し改良してすこしでも自分の考えを伝える。残すという強い思いを持っています。

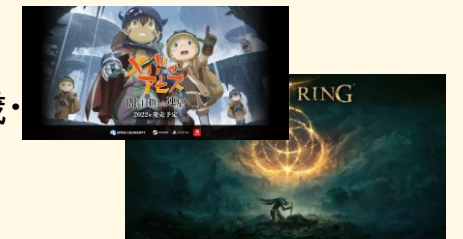
8歳・



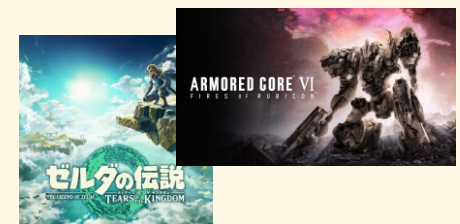
12歳・



19歳・



20歳・



チーム製作

制作タイトル



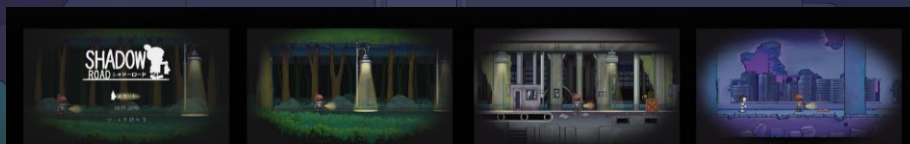
チーム製作

第15回福岡ゲームコンテスト
「GFF AWARD 2022」優秀賞受賞!

ジャンル：横スクロール
アクション
対象年齢：12歳以上
プレイ人数：1人

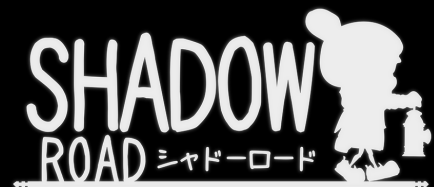
SHADOW ROAD シャドーロード

-2D横スクロールアクションゲーム-

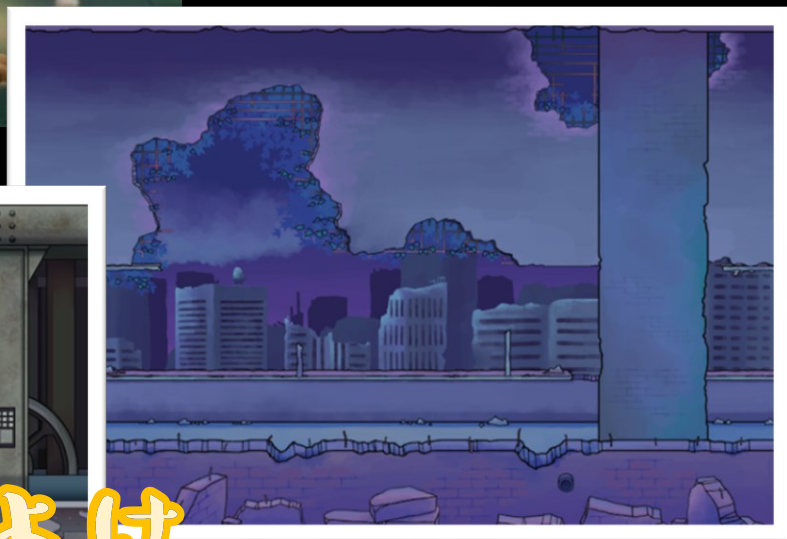


チーム製作

ゲーム内容



光に当たると
死んでしまう！



すべての光をよけ、
ゴールにたどり着け！



チーム製作

ゲーム内容



レバーを引いて
扉を開く



木箱でボタンを
押す



光についてくる
ロボット



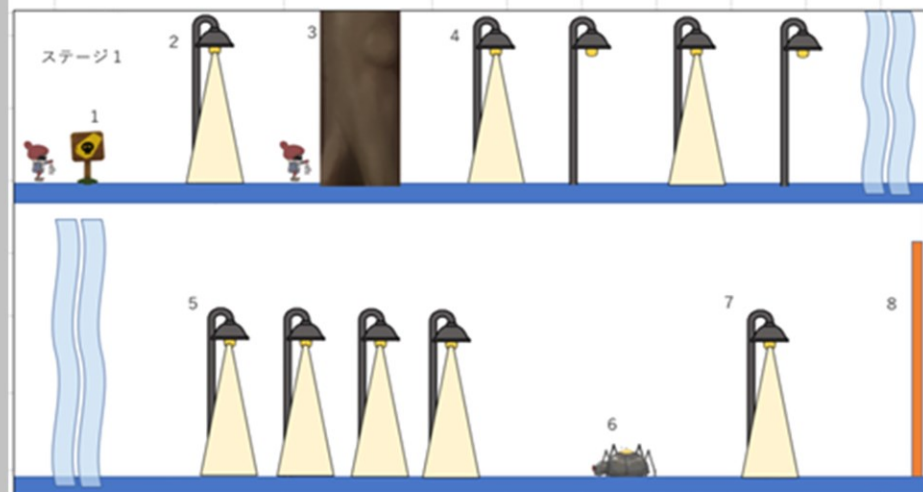
落とし穴に
注意!





光を躲して行くゲームのステージ設計 (レベルデザイン) ステージ1

初めてのチーム製作だったのでPGもできることに限りがあり、
その中でプレイヤーに飽きが無いよう、
同じオブジェクトでも別の動きをさせることで光にパターンを
作った。正直大変だった。横からの光も考えたが、ステージは
真っ直ぐにしてくれと言われた！やってやろうじゃね～の～！

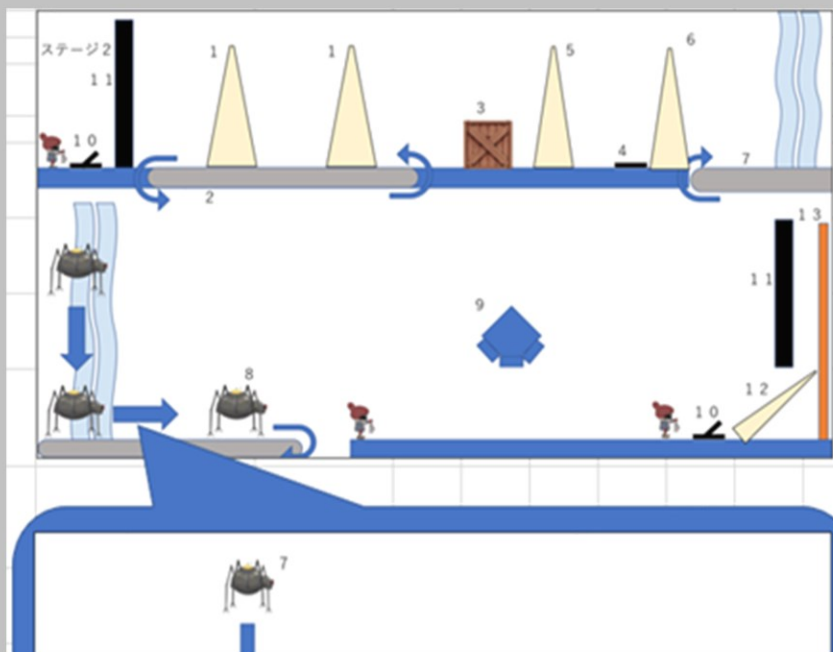


名前	動作	通過不可能時	通過可能時
1. 危険標識	この先に危険なものがあるときの知らせ看板	なし 通過はいつでも可能	いつでも可能
2.点滅するライト	2. 5秒ごとにON・OFFを繰り返す	2. 5秒光が出る 光に接触すると死亡する	2. 5秒光が消える 光が消えるので通り抜け可能
3. 画面を覆う大木	キャラクターよりも前にあるためここを通るとキャラクターが隠れる	特になし	いつでも可能
4. 間隔ライト	ついている外灯が消えるとき消えている外灯がつく	光っている外灯の下に行く	タイミングよく、消えている外灯の下を通る
5. 連続ライト	消えていく。消えているライトの場所をおいていられないように移動し、通過する	連続で出る光に当たった時	消えてる外灯の下に入り、抜ける
6. 壊れたロボクモ	動かないが、光を出す。ロボクモ自体にもあたり判定があるので注意	光を出しているとき	光を出していないときに飛び越え
7. 意地悪ライト	10秒間つき続け、消えないライトかと思わせる。ちゅんと消える。消えるのは通常と同じ2.5秒だけ	10秒間光を出しているとき	2.5秒だけ光が消えるとき
8. ゴールライン	ゴール 通り抜けると次のステージ	なし 通過はいつでも可能	いつでも可能



光を躲して行くゲームのステージ設計 (レベルデザイン) ステージ2

第二ステージの設計は大変だった。第一でパターンを作ったとしてもその使いまわしでは結局飽きが来てしまう。ということで光以外のギミックを導入した。ゲームの根幹である光に関わりつつ決して詰まらないようなギミック
そう！ベルトコンベア～！

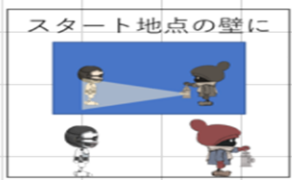
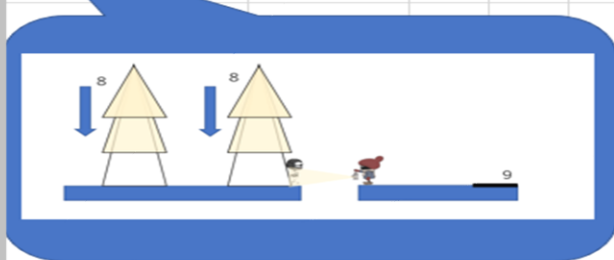
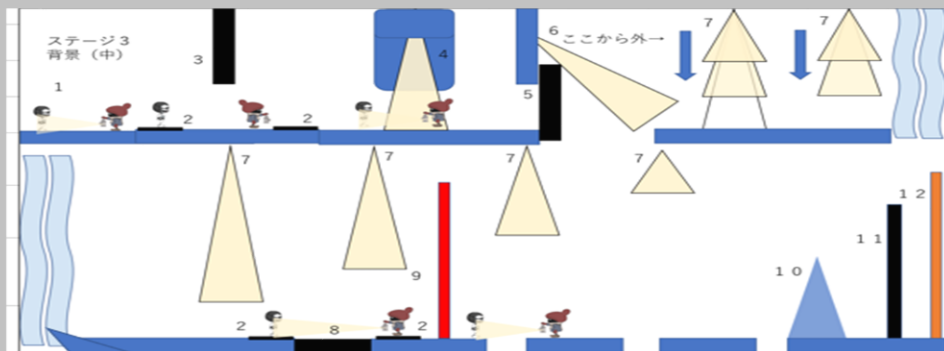


名前	動作	通過不可時	通過可時
1. 点滅ライト	パバッと二回光る。2. 5秒間消えるのはステージ1と同じ	光が出ているとき	光が消えているとき
2. ベルトコンベア	プレイヤーの進行方向とは逆に回る。プレイヤーは移動スピードが落ちる。	特になし。	いつでも可能
3. 木箱	動かせることのできる木箱。	特になし。	いつでも可能
4. 感圧板	常に上に何か乗っていないと作動しない。木箱を乗せると亮の光が消える。	特になし。	いつでも可能
5. 扉のライト	5秒消え、2. 5秒光る。	光が出ているとき	光が消えているとき
6. スイッチ式ライト	常に光を出し続けているが、感圧板に木箱が乗ると消える。	光を出しているとき。	光が消えているとき
7. ベルトコンベア逆回り	プレイヤーの進行方向に回るため、プレイヤーは移動スピードが上がる。	特になし。	いつでも可能 (ロボクモに当たると死)
8. ロボクモ生産ライン	ロボクモを作り続ける。ロボクモは止まった時に光を出す。止まるときはベルトコンベアの上でも、止まる	ロボクモが光を出しているとき	光を出していないロボクモも飛び越えたとき
9. 3方ライト	三つのうちの一つが光る。光るときは電球がらからかする。パターンは左から1. 2. 3としたとき、1. 3. 2. 3. 1. 2. 最初に戻るを繰り返す。電球はステージ1の点滅ライトと同じ	進行方向に光が出ている	光がないとき



光を躲して行くゲームのステージ設計 (レベルデザイン) ステージ3

第三ステージ、限りがありすぎる。あれもこれも難しいとは、、、完全新規になってしまいが光についてくるロボットを導入した。正直これはデザイナーからの案だ。ただこれで多少はギミックを増やすことができた。よかったよかった。まあ、三分の一くらい未実装だけど、、、



名前	動作	通過不可能時	通過可能時
1. 人型ロボット	光を当てている階についてくる。あたり判定はあるが、敵ではない。	特になし。	いつでも可能
2. 感圧版	常に上には何か乗っていないと作動しない。	特になし。	いつでも可能
3. 開閉扉	感圧版に乗ることで開く。乗っていないと閉まる	閉まっているとき	開いている時
4. 差し込む光	空いた壁の穴から差し込む光、ゆっくりと降り注ぎ、消える。	光っているとき	光っていないとき
5. 跳ね橋の扉	アクションボタンと移動で押すことができ、押すと倒れる。	閉じているとき	開いているとき
6. 監視ライト	ステージ1の外灯と同じ感覚でいたり消えたりする	光っているとき	光っていないとき
7. 降り注ぐ光	天から徐々に下がってくる光。下がり終えたら消えることはないのので走り抜けるべし	下がり終わった時	下がりきる前
8. 伸びる床	片方の感圧版を踏むことで床が伸び、橋が架かる	伸びていないとき	伸びてるとき
9. レッドライン	見えないラインこのラインを超えると、アラートが鳴り、ステージ後半から7が降り注いでくる	特になし。	いつでも可能
10. ブルーライト	プレイヤーに害のない光。この光の中に人型ロボットを入れることで11番の扉が開く	特になし。	いつでも可能
11. 仕掛け扉	「10」の中に「1」が入ると開く	扉が閉まっているとき	扉が開いているとき
12. ゴールライン	見えないゴールライン、通過することで、次のステージへ進む	特になし。	いつでも可能

チーム製作

ゲーム大賞2022
一次選考突破作品！

ジャンル：3Dアクション
対象年齢：12歳以上
プレイ人数：1人



鯉を操作してステージ内を飛び回る！

チーム製作

ゲーム内容

ひよんど

この**鯉**は水を発射することができ、
その水が当たった**壁**や**地面**は
ばねのように跳ねる



跳ねる力を駆使し

登竜門を目指せ！

下の地面を柔らかくしてジャンプ力を
上げる方法

左右の壁を柔らかくしての
連続バウンド方法



チーム製作

ゲーム内容



壁などをゴム質に変えて、上を目指すジャンピングアクションゲーム

滝を登っても竜になれなかった鯉が、登竜門を目指してステージ内を跳ねまわる。

クリア条件 ステージ内の登竜門（ゴールに到達する）

ゲームオーバー条件 干からびる（時間制限）・棘などのステージ内ギミック

プレイヤーキャラクターのできる動き

- 1、常にジャンプしている。Lスティック横ジャンプ
- 2、Lスティックを傾けた方向の物体に弾性（びよん度）をもたせる水滴を飛ばす。
水滴を当てた場所は角まですべて柔らかくなる。
止まっているときは下に発射される。

ステージ数 3つつ

ステージ1テーマ 地上（滝が流れている）

ステージ2テーマ 空

ステージ3テーマ 宇宙

地面を柔らかくして跳ねるゲーム （企画・ゲーム概要）

壁や地面を跳ねるようにして縦長のステージを登っていくジャンピングアクションゲーム。跳ねて面白いものは何かと模索し結果、鯉になったり、ならば登竜門ということになったり、最終的には好評だったので良かったと思う。

え？地面は柔らかくしても跳ねない？沈むだけ？
そうですね！（#^ω^）

発注書 UI・ギミック

No	名称	ファイル名	保存先	優先度
1	霧玉			B
参考		縦罫		

ステージ内の収集アイテム
4つ集めることで、最終ステージが開く

No	名称	ファイル名	保存先	優先度
2	釘水			B
参考		縦罫		

ステージ内の収集物
取得すると割合が5%回復する

UI

No	名称	ファイル名	保存先	優先度
1	霧玉の獲得確認			B
参考		縦罫		

ステージ右上に置かれている
りゅう玉を取得すると左から埋まっていく
はめ込む穴のような見た目

No	名称	ファイル名	保存先	優先度
2	オノマトペ			B
参考		縦罫		

ぴちぴち
びちびち

さかなの動きに応じて振れる
動いているときは水っぽく
動いていないときは弱弱しく

No	名称	ファイル名	保存先	優先度
3	体力ゲージ			B
参考		縦罫		

残り%が30になったら振れる。
1メモリ5%
44/26総配
①メモリの枠・フレーム ②メモリの中身（満）

No	名称	ファイル名	保存先	優先度
4	割合%			B
参考		縦罫		

画面左上にあり、1秒ごとに1%減る

100%
50%

チーム製作

ゲーム内容



背景発注書

No	名称	ファイル名	保存先	サイズ	優先度
1	ステージ1・2 背景			1920×4320	B

参考

概要
・ステージ選択にも使うので色付きと、灰色の物の二枚

No	名称	ファイル名	保存先	サイズ	優先度
2	ステージ3 背景			1920×4320	B

参考

概要
・ステージ選択にも使うので色付きと、灰色の物の二枚
・地面は雲です

地面イメージ

No	名称	ファイル名	保存先	サイズ	優先度
3	ステージ選択画面			1920×1080	B

参考

ステージ選択

地面を柔らかくして跳ねるゲーム

(背景発注)

上へ登るということで山へ行って空を飛び、宇宙にまで行くという壮大なものにしようとした。

却下された。ステージ一つ一つで背景を変えるとキャラの乗れるタイルなど作るもの多くて時間が足りないとのことだ。

学び

No	名称	ファイル名	保存先	サイズ	優先度
4	タイトル画面			1920×1080	B

参考

No	名称	ファイル名	保存先	サイズ	優先度
5	ゲームクリア画面			1920×1080	B

参考

No	名称	ファイル名	保存先	サイズ	優先度
6	ポーズ画面				B

参考

No	名称	ファイル名	保存先	サイズ	優先度
7	操作説明画面				B

参考

No	名称	ファイル名	保存先	サイズ	優先度
8	滝				B

参考

チーム製作

ジャンル：3Dカウンター
アクション
プレイ人数：1人
プラットフォーム：PC

バカ宗
VACANCE

The image features a stylized title 'バカ宗 VACANCE' in a metallic, 3D font. The characters are rendered in a dark grey color with a bright cyan outline. The background is a blurred, dark grey environment with a character in a futuristic, dark suit with glowing cyan accents. The character is positioned behind the title, and the overall scene is dimly lit, emphasizing the glowing elements.

チーム製作

ゲーム内容

ハカ
NAGANE

攻撃手段はカウンターのみ！



ウェーブごとに迫りくる敵

カウンターでなぎ倒せ！



チーム製作

ゲーム内容

ハカ
NAGANE

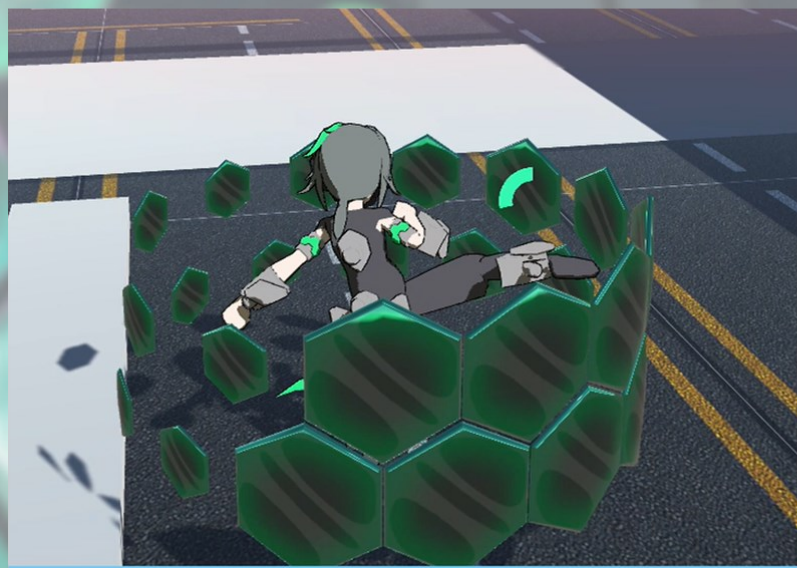
二つのカウンター

近
距
離



敵の攻撃を正面で受け、
その衝撃を打ち消す
その後体勢を崩した敵に
正拳突きを叩きこむ！

遠
距
離



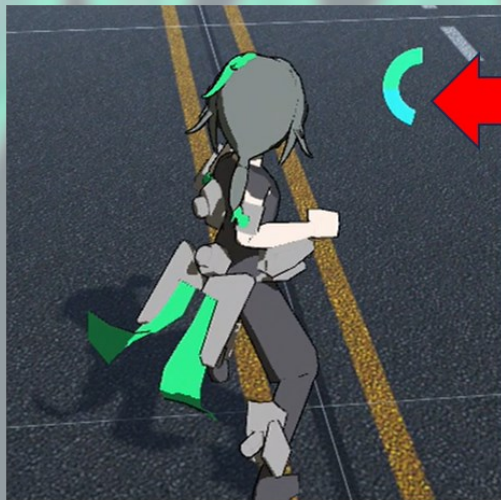
自身の周りに鉄の膜を張り
飛んできた敵の光線を
撃った敵めがけて
跳ね返す！

チーム製作

ゲーム内容



ハガネゲージ



カウンターを行うとハガネゲージを消費する！

消費しすぎるとゲージが赤くなり、
カウンターが出来なくなってしまう

ゲージは時間経過で回復する
ほかにも遠距離カウンターを成功させることで
大幅回復することも可能！

HPゲージ



カウンターを失敗するとHPゲージが減少する！

カウンターのタイミングに失敗し敵の攻撃を受けてしまうと、
画面下のHPゲージが減少する

HPゲージはゲームの勝敗にかかわる物なので注意しよう！

チーム製作

ゲーム大賞2023
一次選考突破作品!

ジャンル：シュミレーション
プレイ人数：1人
プラットフォーム：PC



チーム製作

ゲーム内容

バ美肉で何が
なにか?!



バーチャルな美少女になって、

登録者100万人を目指そう！

チーム製作

ゲーム内容

バ美肉で何が
なにか?!



流れてきたコメントを
クリック!

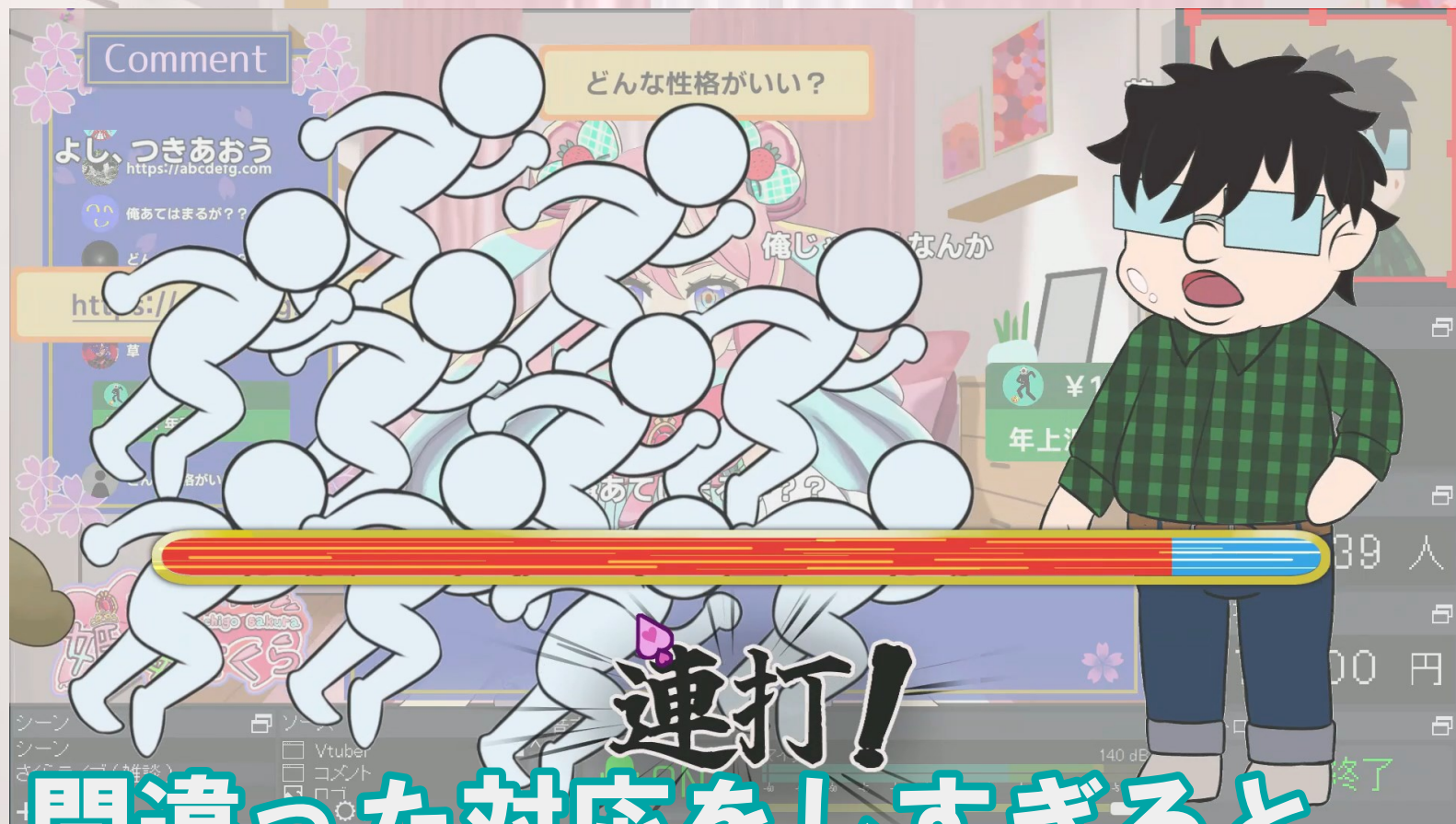
正しい対応を選んで
視聴者を増やす!



チーム製作

ゲーム内容

バ美肉で何が
なにか?!



連打!
間違った対応をしすぎると
怒った視聴者が押し寄せる!

チーム製作

ゲーム内容



シナリオ

バ美肉シュミレーションゲーム (シナリオ)

私のシナリオの作り方は、キャラになりきる。である。
正直、メスガキ考えてるときは楽しかった。ただ罵ればいいだけ！
最高かよ！ただその反面、きれいなほうは難しかった。
私、心が汚れているのかしら？

コメントとログに表示する文字列	正解	不正解	正解の選択をしたときのセリフ	不正解の選択をしたときのセリフ
ボイス			②うーん (回答に困る)	③はまー？ (メスガキ)
中学時代に友達と逃げ出した	*ワルだねえ	ごっこw	逃げ出すとか、悪だねえーでもわかるよ、	逃げ出すとか、ごっこw 私なら逃げ出す以前に
			そういうやんちっしたい時期あるよね	学校に行かないねw
初めて告白したけど拒まれた	*どんまい	ザワw	②うーん (回答に困る)	④えへへ (笑れ笑い)
			甘餡っばい思い出だ だけどずっと運命の人に会えるよ	お前なんか告白したって 付き合えるわけないじゃんw
サークルで海外旅行に行った	*いいなよ、楽しそう	めっちゃ楽しじゃん	④わまー！ (コメントいっぱい)	④わまー！ (コメントいっぱい)
			サークルってことは仲いい人を 海外旅行でしょ、絶対楽しいじゃん	めんどくさいのは人に全部 任せていいんでしょ、良いね案で
文化祭で劇をやった	*ビッグイベントだね	文化祭とか	④わまー！ (コメントいっぱい)	④え？ (未して)
			文化祭かよ、私も劇やったよ！ もちろん主役です！	本番に嫌いだっ、暴乱に振り切るやつ ちゃんとしてとか言うやつ、ほんと無理
運動会で優勝	*かわいいころだね	で、た、よ！運動会	④わまー！ (コメントいっぱい)	③はまー？ (メスガキ)
			私かけっこ早かったんだよ、あと 相体は根差か下の方だったけど	学内イベントの千人気度ナンバーワン うぜえ筋血がねえおまほ早くとかいろいろ
			なんでだろ	風おかしだろ
部活の大会で優勝した	*おー！おめでとう	おめw	④ええと (回答に困む)	④えへへ (笑れ笑い)
			何節だったのかわ？体育会系？ ちなみに私は帰宅部です！	部活動とかいうわざわざ頑張ってやるとか 卒業環境大実？
修学旅行で初めて飛行機乗った	*行き先は仲儀？	あっそ、興味な	②うーん (回答に困る)	④えへへ (笑れ笑い)
			飛行機って魔窟でググってなるから 私もちょっと苦手なんだよね	まあ、良かったんじゃない？ 戦初で戦線にならなくてw
図書委員で図書館管理	*委員長とか機かしいw	図書委員とか隣キwじゃんw	②うーん (回答に困る)	③はまー？ (メスガキ)
			私は入ってはないんだけど 図書委員とかやってみたいかな	図書委員とか隣キwがやるやつでしょ？ 常に本読んでもうような根暗がw
文化祭と運動会で迷った	*私は文化祭かな	*私は運動会かな	②うーん (回答に困る)	②うーん (回答に困る)
			迷うけど、私体動かすの好きだから 何かを作ったりする方が好きだから	迷うけど、私体動かすの好きだから クラスみんなでダンスとか踊りたいな
塗り絵とか好きだったな	*一回はやるよね	あれ楽しい？	④うん！ (同意)	④え？ (未して)
			私も塗り絵好きだった、うまくなくて 嫌からはあふたりしたけど、えへへ	突如色で突いて見返してると すごく気持ち悪い、私は嫌いだった
ミニカーを集めたりしてた	*車好きだったの？	親父と趣味一緒かよ	②うーん (回答に困る)	④うーん (回答に困る)
			私は車よりお人形の方が好きだったな でもちゃんと洗えるのはすごいと思う	私の親父も車好きで、 何が楽しいのやら
じゃんけんだよなあ	*お、やるか？	*いいね、やろう	④やっぱり (同意)	④やっぱり (同意)
			それじゃ行くぞ 戦初はぐー、じゃんけん	戦初はぐー、じゃんけん
			チョキ！どう？勝てた？	グー！はい私の勝ちー！

チーム製作

紹介動画

URL



SHADOW
ROAD シャドーロード

The image shows the title screen for the game 'Shadow Road'. It features a white silhouette of a character with a ponytail and a lantern, standing on a horizontal line. The background is dark purple with a large moon and a cityscape silhouette.

-2D横スクロールアクションゲーム-

[SHADOWROAD紹介動画](#)

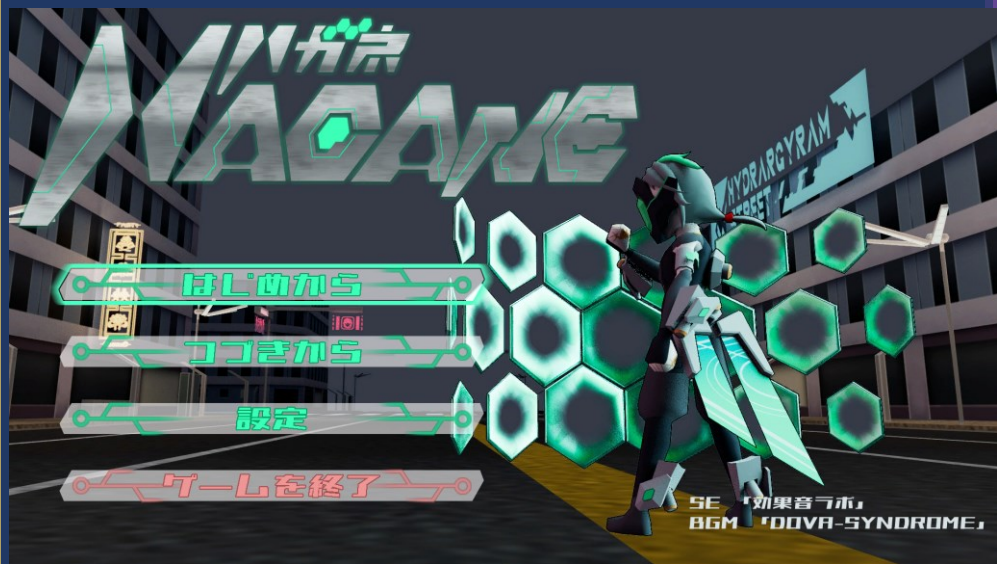


[びよんど紹介動画](#)

チーム製作

紹介動画

URL



[HAGANE 紹介動画](#)



[バ美肉紹介動画](#)

企画書

学内企画コンテスト
2位！

ジャンル：オープンワールド
サバイバルアクション
対象年齢：12歳以上
プレイ人数：1人



SDGsをもとに企画
物を捨てる**リスク**や**環境問題**を考える

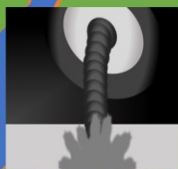
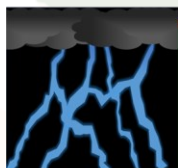
企画書

ゲーム内容

Expiration
有効期限 date
エクスピレーション デート

悪化した環境を治す！

サバイバルアクションゲーム



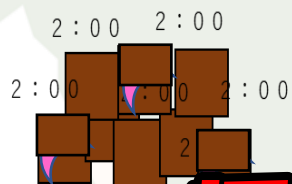
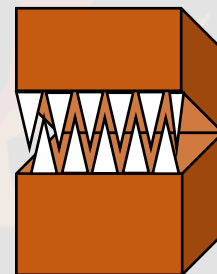
企画書

ゲーム内容

Expiration
有効期限 date
エクスピレーション デート

道具やアイテムに消費期限が付き、
時間経過で敵になって襲ってくる！

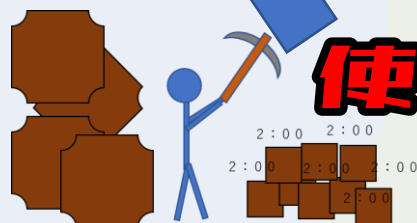
0:00



採る！ → 作る！



消費期限に追われながらのサバイバルゲーム



使う！

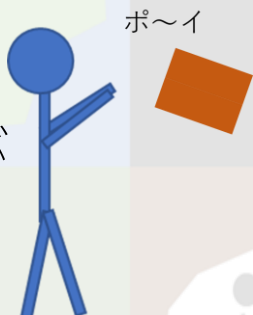
企画書

ゲーム内容

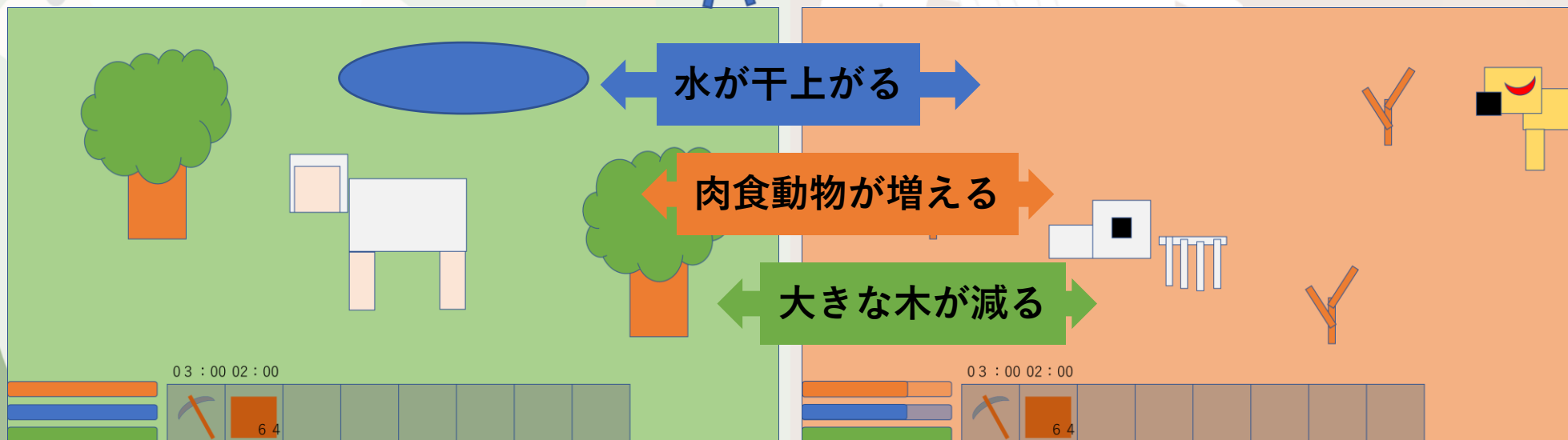
Expiration
有効期限 date
エクスプレッション デート

**Notポイ捨て！環境守って、
生き残る！**

アイテムを捨てると、
サバイバルするための環境が



悪化する！



企画書

ゲーム内容

Expiration
有効期限 date
エクスプレッション デート

12 つくる責任
つかう責任



13 気候変動に
具体的な対策を



11 住み続けられる
まちづくりを



SDGsの三つの目標を組み合わせた

テーマがSDGsの17目標から企画書を作るというもので私は数多くの目標を組み合わせたかったため、内容の似ている14と15「海、陸の豊かさを守ろう」を使うことにした。

今にして思えば安直だった気がする。

ただ、この二つだけではゲームとして弱いと思い、

「自然環境を脅かしているのは何か」を考え、自分的に道具という結論にたどり着き、12の「作り責任使う責任」をプラスした。

あれ？11、13も組み合わせられそう。もしかしてSDGsってめっちゃ考えられてる？

14 海の豊かさを
守ろう

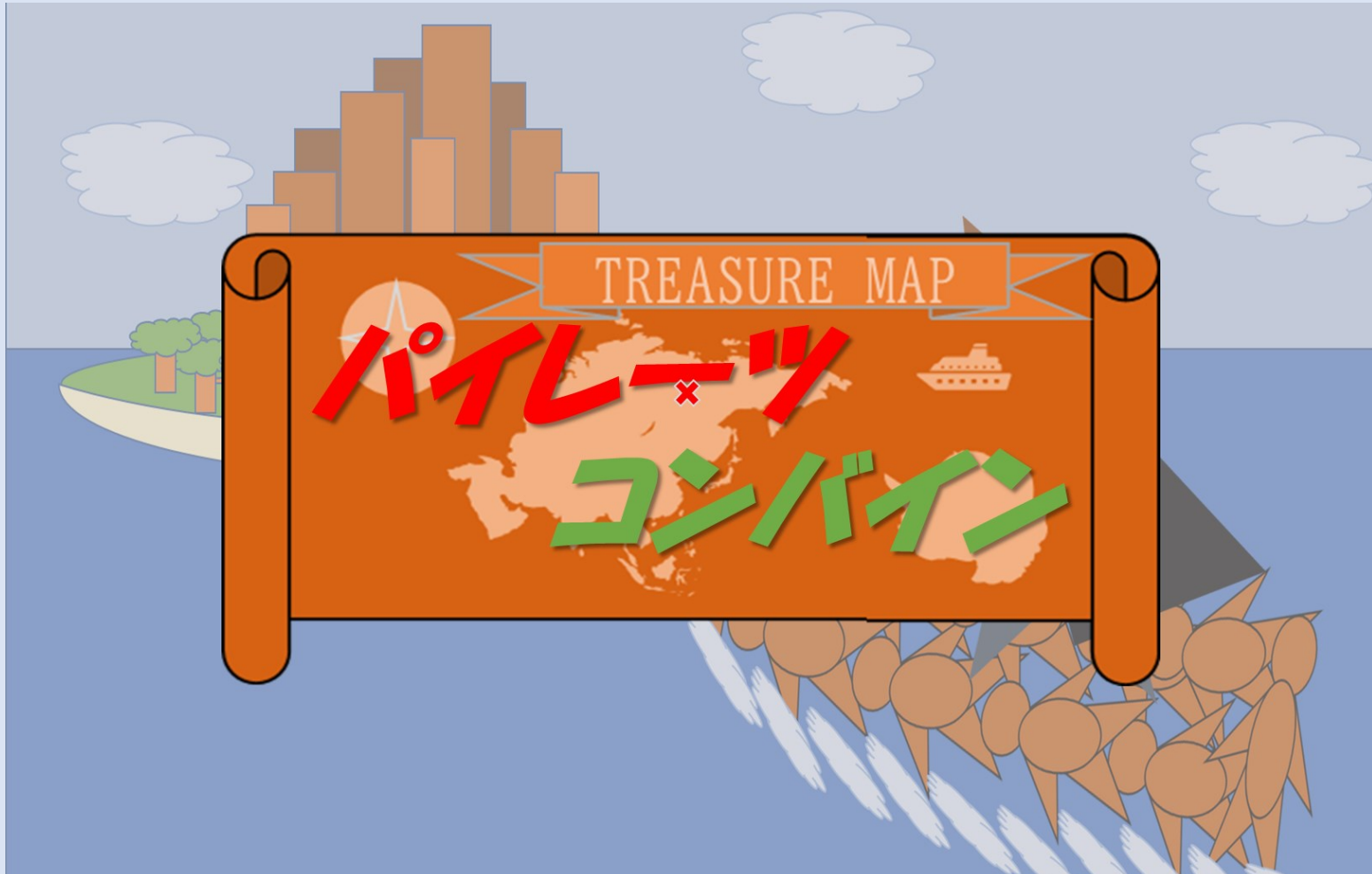


15 陸の豊かさも
守ろう



企画書

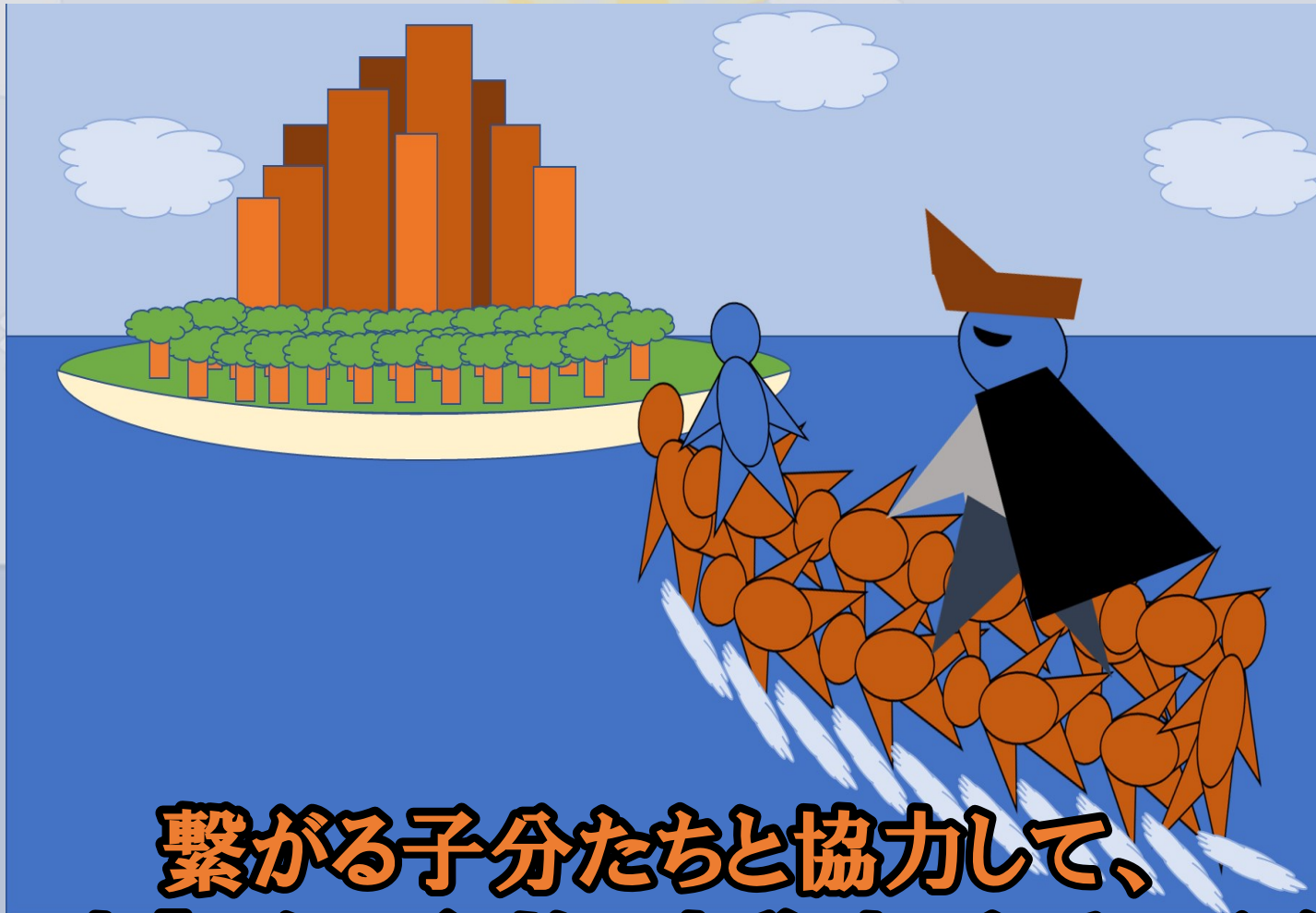
ジャンル：3Dアクション
アドベンチャー
対象年齢：12歳以上
プレイ人数1~2人
プラットフォーム：switch



船長になって、子供たちをくっつける！

企画書

ゲーム内容



繋がる子分たちと協力して、
島の宝「ひとつなぎの大秘宝」を手に入れる

企画書

ゲーム内容



子供たちを、、、

合体!

想像で武器をつくりだせ!

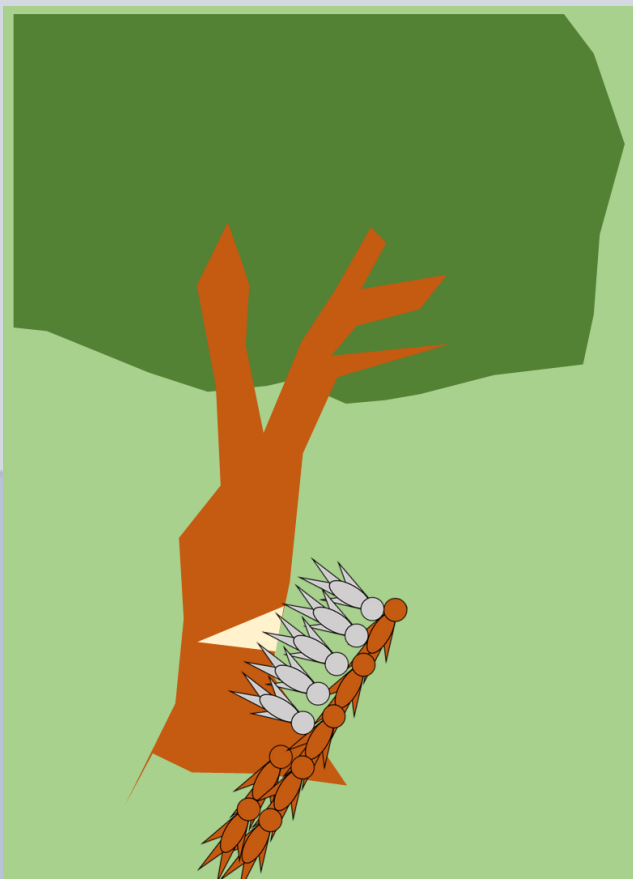


企画書

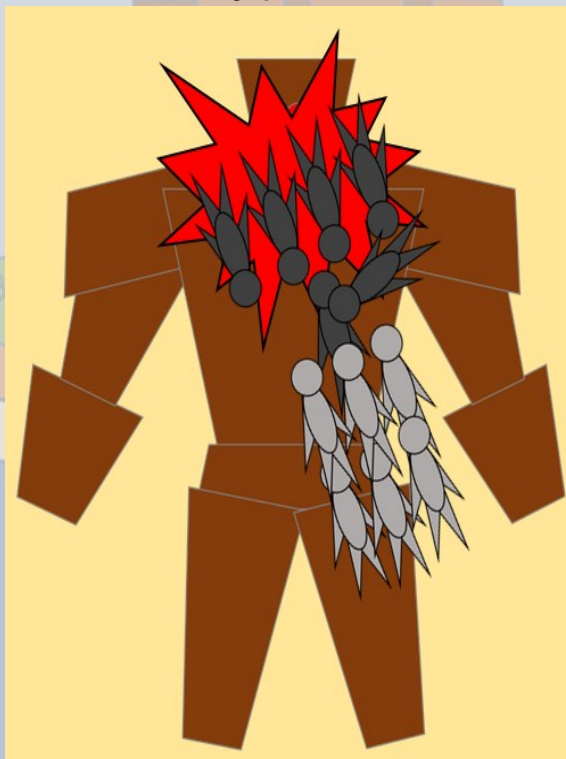
ゲーム内容



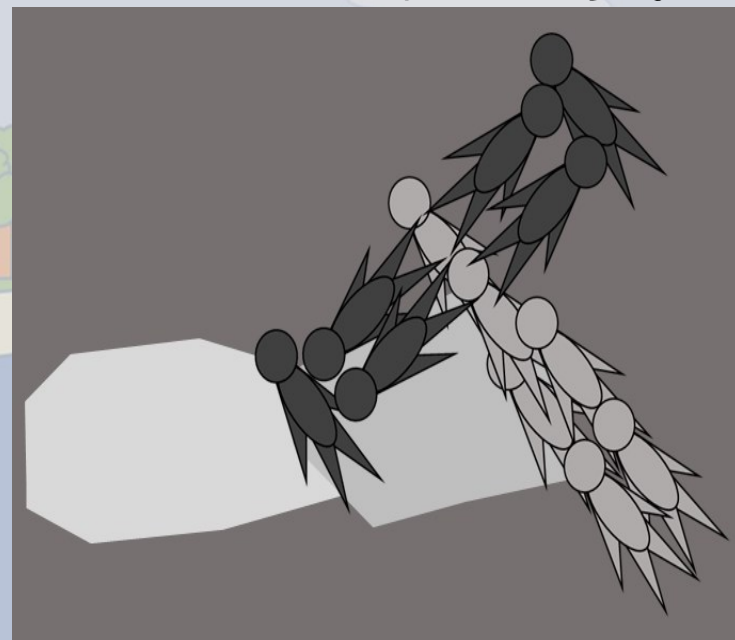
鉋で木を切る！



拳で敵を打つ！



ハンマーで岩を砕く！



企画書

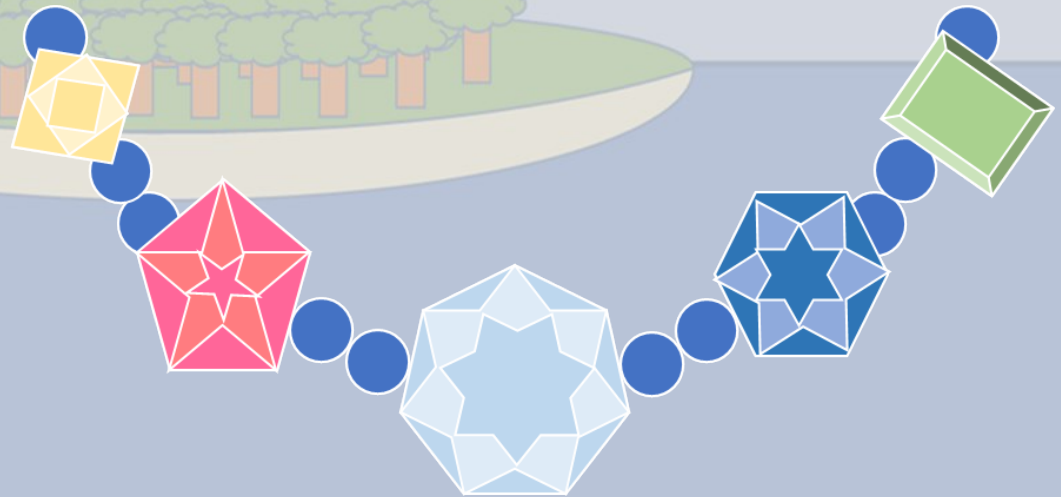
ゲーム内容



「つながる」をテーマに制作

つながるというテーマで何が繋がったら面白いかを考えて、
いろんなものをつなげていったところ、人間でいいかとなり、
そこからキャラの設定をつながる→ひとつなぎ→ワ○ピースと
いうことで海賊にし、ゲーム内容を島の宝を探すというものに
しました。

追加要素として、船での移動だったり使える子分が増やせたり、子
分を大砲の玉として打ち出したりなどの要素のあったら
面白そうだったなと思う。え？打ち出した子分？消耗品だが？



企画書

ジャンル：アクション
ホラー
対象年齢：15歳以上
プレイ人数：一人



モンスターたちにバレル前に
人間界への帰り道を探す

企画書

ゲーム内容



モンスターたちの世界に
迷い込んでしまった少女

所々で変わる三つの視点に
なれながら、世界を探索し帰り道を探す

企画書

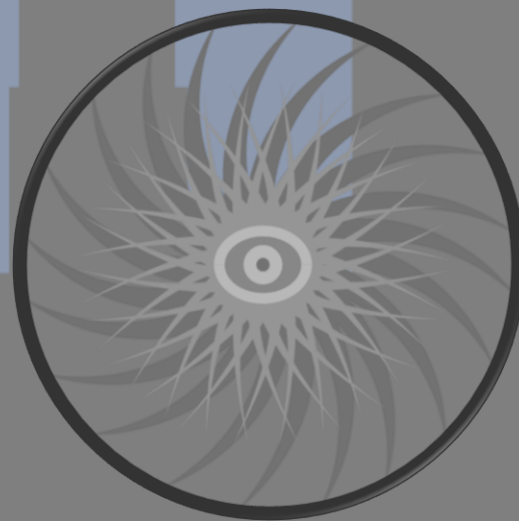
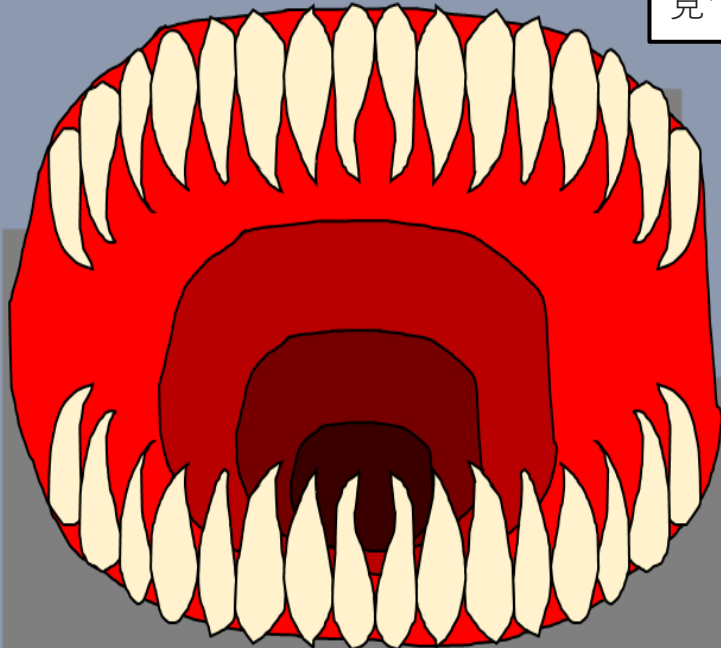
ゲーム内容



テーマ「海外の文化」で企画

海外の文化ということで、グリーンデイやトマト祭りなどいろいろな文化を見つけましたが、どうしてもゲーム化するにあたって内容が膨らまず、結果的に手ごろなハロウィンになってしまった。ここでハロウィンで子供たちが仮装する理由だが、*wiki*では悪魔やお化けなどの怖い仮装をすることで、悪い死霊から身を隠すとされている。

つまりガチモンスターが鬼のかくれんぼ！
見つければ足か頭からの踊り食い！



企画書

ゲーム内容

ジャンル：ロールプレイング
プラットフォーム：switch
プレイ人数：一人
対象年齢：12歳以上

Encounter

エンカウンター

企画書

ゲーム内容

Encounter
エンカウンター

出会い、出会わせ、出会え！

ちよつと変わった
“会わせる” RPG

企画書

ゲーム内容

Encounter
エンカウンター

姫が魔王にさらわれた！

姫に会いたい！



企画書

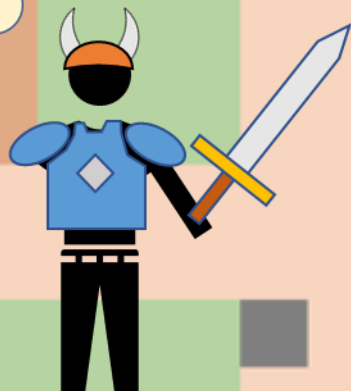
ゲーム内容

Encounter
エンカウンター

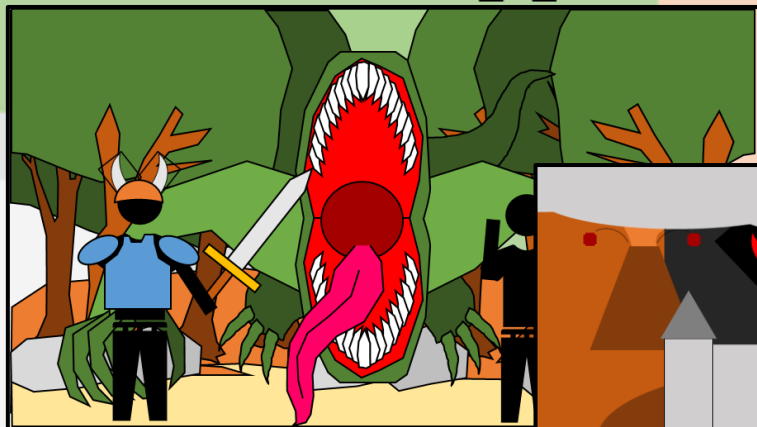
始まりの村ファストの村長

村の周りにモンスター
が増えておる。これも
魔王の影響か

村を守ってくれる
戦士を探してきてく
れ



出会った人を 連れ歩ける！



寄り道感覚で 魔王城へ！



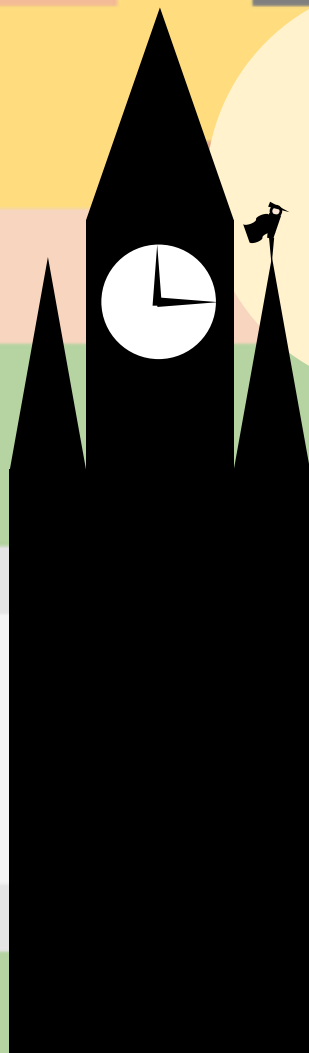
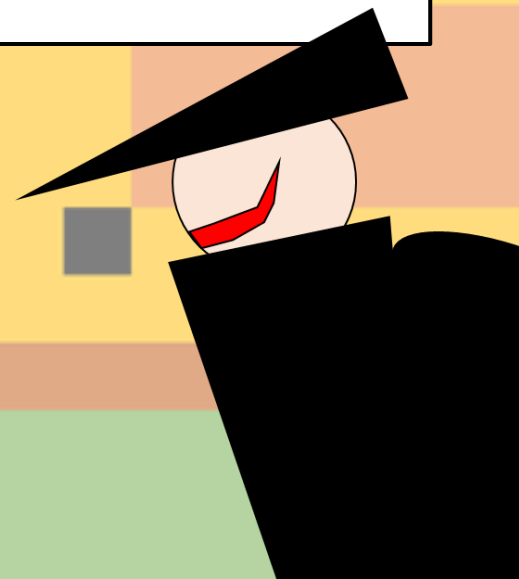
企画書

ゲーム内容

Encounter
エンカウンター

テーマ「出会い」で企画

基本はよくあるRPG。お姫様がさらわれ、王様が勇者に助けを求める。ただ世界は都合よく勇者がいるわけじゃない。じゃあどうするか、答えは「なんか手ごろなそれっぽいやつに頼む」or「人員を導入する」だ。ということで今回は手ごろなところに出会わせ屋なる物を作ってみた。RPGってのは村人や町の人全員にわけもなく話しかけたいくなるものだ。そこで「こいつ強そうなのに仲間になったりしないかな」などあるだろう。それを叶えたのがこの企画。依頼人のところに連れて行ってしまうとパーティーから外れるが、それまでは一緒にいてくれると、ならそのまま攻略につき合わせればいいのだ。



企画書

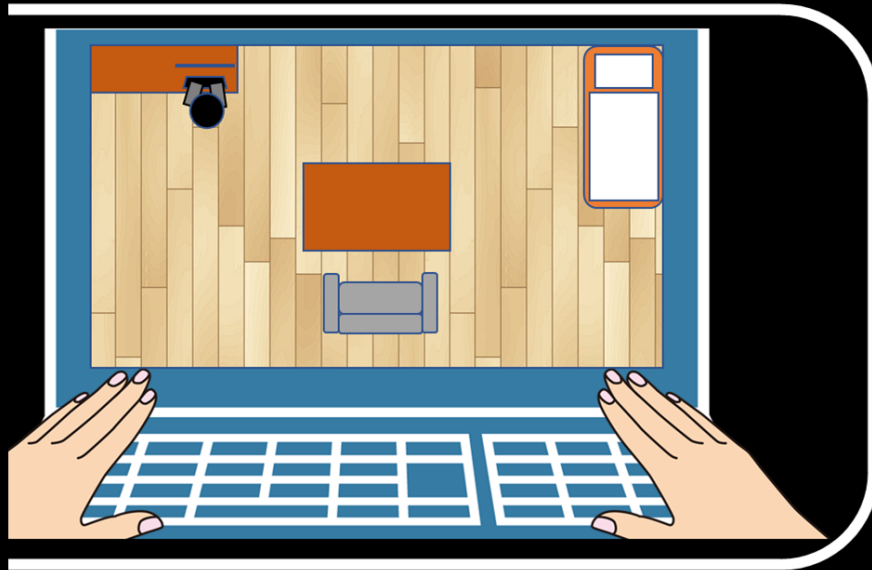
ゲーム内容

ジャンル：2D謎解き、
ホラー
対象年齢：12歳以上

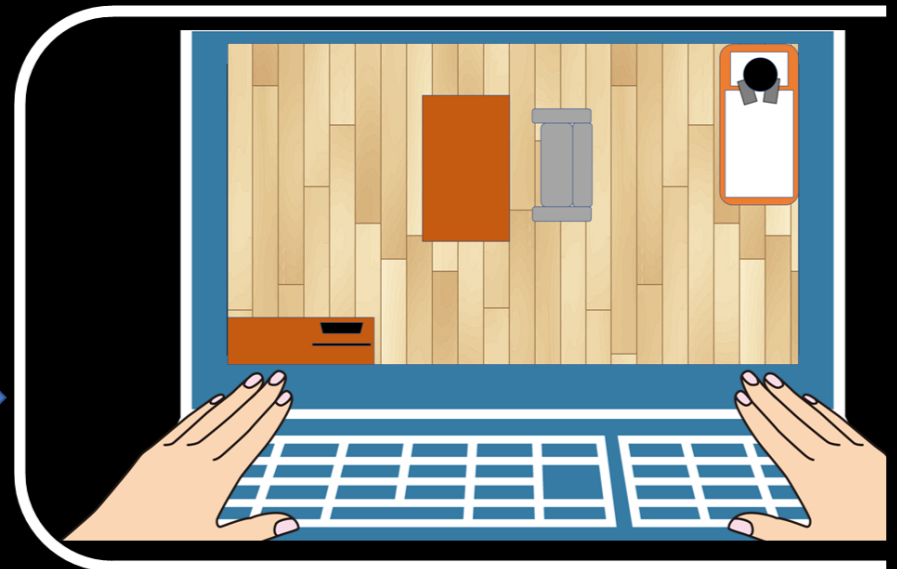
配信廃人

やめられないのは配信？それとも、、、

キャラを動かかし、配信をさせる



← キャラを操作し、パソコン向かうと、



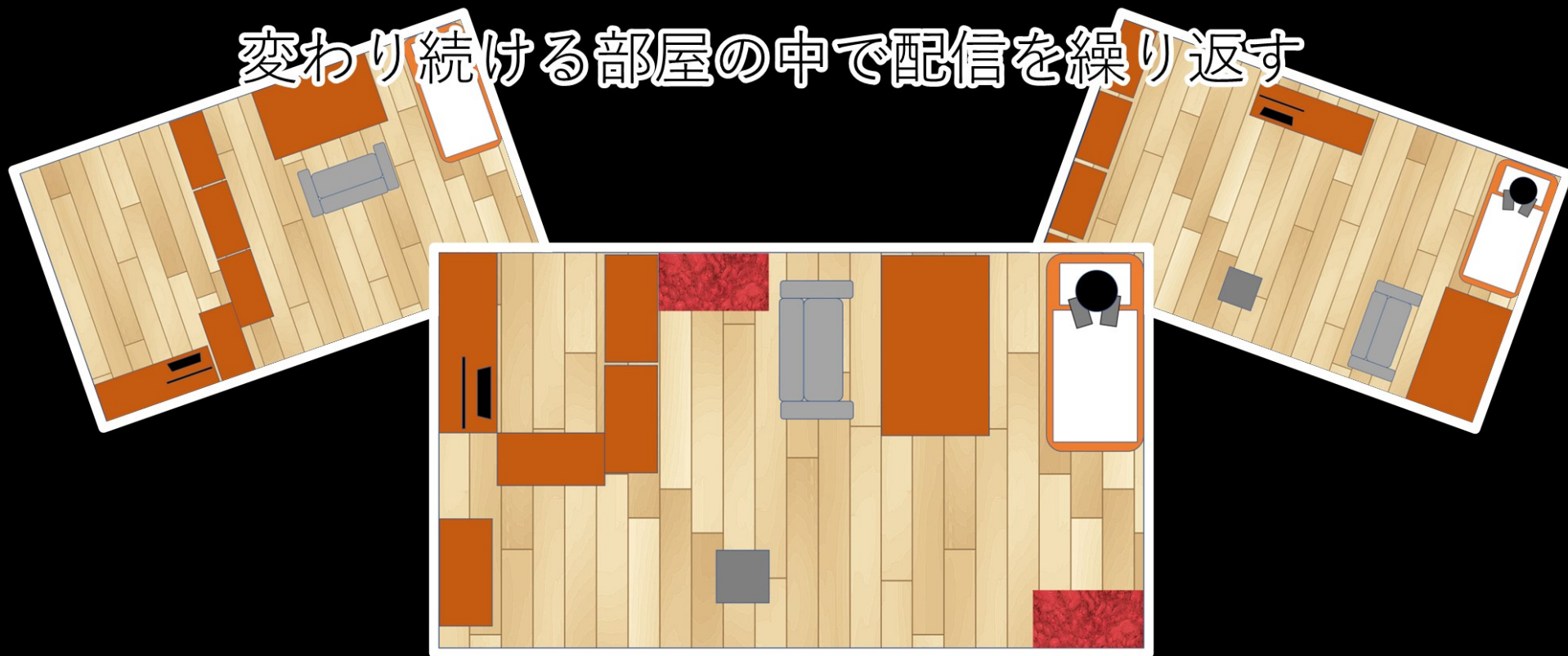
→ キャラがベットまで戻り、部屋のレイアウトが変わっている

企画書

ゲーム内容

配信
廃人

変わり続ける部屋の中で配信を繰り返す

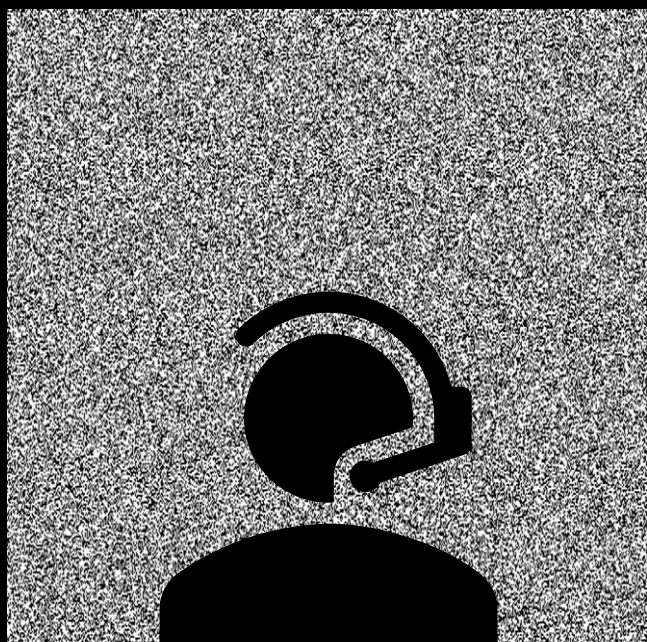


部屋は変わるとともにパソコンへの道が閉ざされていく。
ギミックの謎を解き、配信を繰り返す

テーマ「配信」で企画

配信活動は大変です。私も一時期やっていました。本当ちょっとですが、何が大変か、それはモチベーションです。始めたての初心者の枠にそんな何人も人が見に来ると思いますか？もちろんNO来たとしても荒らしや下ネタなど、それを半年？（私はすぐやめたのでわからないが）根気よく続けていってようやく2桁行くか行かないか。今ここで日ごろ面白いことをやって私たちを笑わせてくれる配信者たちにありがとう、お疲れ、頑張ってるね、〇〇まだですか？

とまあ、配信者が配信中に出来るような、視聴者と一緒にやれるような企画です。コメントを反映するなどの案も考えましたが、何千人の思考を書き出すのはさすがに人格が弾ける。



サイト

QRコード

