

A fairytale castle with multiple towers and red roofs sits atop a green hill. The scene is framed by red curtains at the top and bottom. The sky is blue with white clouds, and the foreground shows rolling green hills and a small stream.

# ゲームプランナーとして活躍したい専門学生の ポートフォリオ

総合学園ヒューマンアカデミー PL 1年 吉成秀斗

## 自己紹介

ヨシナリシュウト

名前:吉成 秀斗

あだ名:ヨッシー 成吉 など

希望職種:ゲームプランナー

生年月日:2004年3月9日

出身:神奈川県横浜市

趣味:ゲーム、アニメ、マンガ鑑賞、カラオケ、料理、ドライブ

よく使用しているソフト:      

ファイアーエムブレムを愛し、ラブライブ!を愛しているオタクです。  
最近の日課はゲームセンターに行きスターホースで荒稼ぎしつつ、馬を愛することです。  
楽しいけど時間があっという間にすぎるので悲しいです。

早く一人前のゲームプランナーに成れるようにこれからも努力していきます。

# ゲーム履歴書①

小学生高学年			小学生低学年			幼稚園
2015年	2014年	2012年	2011年	2010年	2009年	
<p>これをきっかけに<b>覚醒</b>↓<b>暁</b>↓<b>烈火</b>↓<b>外伝</b>↓シリーズを遊走することになった。</p> <p>親のスマホを借りて「モンスター」と「バスター」をプレイ</p> <p>「ファイアーエムブレム」をプレイし、ファイアーエムブレムシリーズにハマった。</p>	<p>初の据え置き型ゲームMiiを買ってもらい「スプラトゥーン」をプレイする。</p> <p>「スマブラfor3DS」をプレイする。友達と遊んだり、ネットで対戦をしたりと妖怪ウォッチ↓スマブラと遊んでいた。スマブラのお陰で3DSを二台持ちするようになった。</p>	<p>親のパソコンをお下かりで買って初めてのPCゲーム「マイクラ」をプレイして、PVPなどを楽しんだ。マイクラフトにハマり、「イナスマイレブンのG2ネットワーク」をプレイ</p> <p>当時話題沸騰中だった「妖怪ウォッチ」「妖怪ウォッチ本家」を友達と買い、交換したりバスターズを遊び続ける日々。</p>	<p>初めてのPSPデビュー「ダンボール戦機 フースト」をプレイする。ロボット系は当時、好きなかったけど何故かこの作品はアニメから好きで今でも大好きな作品。</p> <p>「ポケモン+信長の野望」をプレイする。DSゲームの中で一番遊んだ時間ランキング一位脅威の512時間</p> <p>クリスマスプレゼントで「とびだせどうぶつの森」をサンタさんから貰った。「ポケモンBW2」もプレイする。</p>	<p>ニンテンドーDSii「ポケットモンスターBW」をプレイする。テレビ番組ポケモンマッシュの影響もあり、友達と遊ぶ時も、家にいる時もずっとポケモンばかりだった。</p> <p>ニンテンドーDSを買ってもらった。当時のローチタイトル「戦国無双 クロニクル」をプレイする。</p> <p>ニンテンドー3DSii「ファイアーエムブレム 聖魔の光石」をプレイする。ここからエムブレムとしての人生が始まった。</p>	<p>人生で初めてのゲームデビュー「ポケットモンスターソウルシルバー」をプレイする。ポケモンの中で一番遊んで、一番楽しんだゲーム</p>	



**初めてのゲーム**

ゆけっ! バクフーン!

**風邪で休んでもゲーム**

風邪で学校を休み安静にしろと言われて、休んだ3日間の期間でヒーローモードをクリアした、何回も見えない床に落ちて泣きまくりだった。

**マルチプレイ 時間700時間越え**

YOUTUBEやニコニコ動画を見始めたのもこの頃で、実況者に影響されてマイクラを初め、ひたすら敵拠点を攻めながら防衛するゲームをやり、味方と連携し、いかに早く攻め落とせるか挑戦していた。

**現在も沿っている ポケモン愛の始まり**

BWは学校の友達と一緒に遊ぶために購入し、遊んでいた。友達と交換したり、ミッションをしたり、バトルで勝つ快感を得てより一層ポケモン愛の火が付いた。

当時5歳の頃に父親が愛用していたDSLiteを譲り受けるのと一緒に、発売されたばかりのポケモンを買ってくれました。初めてのポケモンの世界はとて広く、ポケモンを連れ歩くこともでき、相棒のヒノアラシとたくさん冒険をしました。ヒノアラシが進化して最終進化系のバクフーンになったときはとても感動したので今でも覚えてます。

# ゲーム履歴書②

現在	専門学生		高校生		中学生	
2024年	2023年	2022年	2021年	2019年	2018年	2017年
<p>ウマ娘の影響でスターホースにハマる。地味ながら、競馬しつつのカジノやこいこい大戦が楽しい。</p> <p>同じ頃にホードゲームに少しハマった。</p>	<p>ロボットゲームをプレイしていなかったのが「アーマードコア6」をプレイする。</p> <p>「APEX」や「VALORANT」が「VAL」。</p>	<p>ファイナルファンタジーXIIIが発売されると聞き、PS5を購入してファイナルファンタジーXIIIのリメイクをプレイ</p> <p>これと一緒にクライシスコアもプレイ、サクセス…(泣)</p> <p>ファイアーエムブレムエンゲージをプレイ。DLCもプレイし、久しぶりにクリア後のレベル上げが出来て大歓喜。</p> <p>少して発売されたファイナルファンタジーXIVをプレイ。</p>	<p>初めてホラーゲームのDEADBYDAYLIGHTをプレイする。</p> <p>「ライザのアトリエ〜常闇の女王と秘密の隠れ家〜」もプレイ。</p> <p>初めてモンハンシリーズに手を付けて、モンハンライズをプレイする。</p> <p>「ウマ娘プリティダービー」にアニメ、ゲームともにハマる。</p> <p>スプラトゥーン3をプレイする。</p> <p>「ポケモンSV」「レジェンズアルセウス」をプレイする。</p>	<p>初めてホラーゲームのDEADBYDAYLIGHTをプレイする。</p> <p>「ライザのアトリエ〜常闇の女王と秘密の隠れ家〜」もプレイ。</p> <p>初めてモンハンシリーズに手を付けて、モンハンライズをプレイする。</p> <p>「ウマ娘プリティダービー」にアニメ、ゲームともにハマる。</p> <p>スプラトゥーン3をプレイする。</p> <p>「ポケモンSV」「レジェンズアルセウス」をプレイする。</p>	<p>switchを買って「スマブラSP」をプレイ。</p> <p>それと同時に「イナイレゴキヤラクシー」をプレイ。</p> <p>ラファイアサンシャインの映画を見て、津島善子推しになり、「スクールアイドルフェスティバル」という音ゲーをプレイする。</p>	<p>スマートフォンを手にして「モンスト」と「ファイアーエムブレムヒーローズ」をプレイ。</p> <p>将棋部に入って、将棋を楽しむ。</p>



**中学から今まで**

リリース当初から初めてスマホでFEをプレイ出来ると喜びながらプレイ。歴代の主人公たちがムービーとともにガチャから出た際は発狂する程。特にシリーズの中で思い入れの深い聖魔の光石の主人公二人が追加された時はちょっとお小遣いが欲しいとゴネて手に入れようとした。

自身の推しキャラであるヨシュアはリリースから約半年ほどで実装されゲーム内イベントで簡単に入手出来たので大喜び。



**ガキ発狂 ハグと小学校**

子供向けのお化け屋敷すら怖かったのに知り合いに「ホラーだけホラーじゃないよ」と言われてプレイを始めたこのゲーム、初めてのマッチがDBDオリジナルのキラである、突然目の前に現れるというビックリ要素が強いハグとステージがミッドウィッチ小学校というサイレントヒルとコラボしたとても怖いステージの組み合わせで、怖すぎて泣き喚きながらの脱出。

その後は脱出した達成感と、同じ目に合わせてやりたいという気持ちから700時間程プレイして、サバイバー、キラとともに赤帯と呼ばれるランクが高い位置に到達するほどやり込んだ。



初めてチーム制のオンラインFPSのゲームに手をつけて、敵に弾を当てられるのか？という疑問を持ちながらプレイした結果、攻めはモンターニュ、守りはルークという防衛を強くするオペレーターを極めた結果、エイムは1000時間を超えても上達はしなかった。代わりに両方も味方のサポートに特化したので、マップの把握やアビリティの使いどころを意識して敵を倒したりして、楽しんでた。

# スノードロップの テガミ

あなたの**死**を望みます…

ジャンル: 2D横スクロール探索型RPGゲーム

プレイ人数: 一人

機種: PC, PS, SWITCH

ターゲット層: ちょっとチルタイムしたい人

コンセプト

たまにはゲーム(アニメ)の立場で  
考える

※画像は全てイメージです

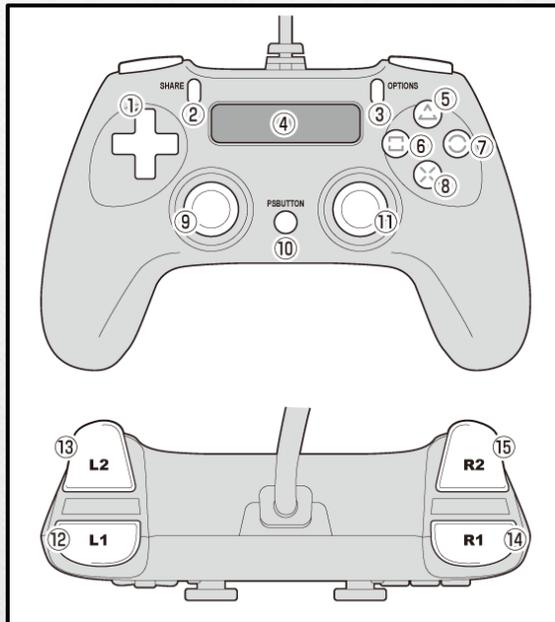
# プレイヤーともくつき

スノードロップのテガミは探索に重きをおいたRPGゲームです。  
物理的な戦闘は無く、探索で得た情報で電腦戦のような  
戦いをするようになります。

操作するキャラクターは**主人公**ではなく  
**主人公の恋のライバル(負けヒロイン)**

ゲームの世界で主人公を含めた様々なキャラクター達の  
情報がバグっていることに気づいた**負けヒロイン**が  
本来の世界を取り戻す為には駆け回り  
バグを直していく物語です。

# そろさほらほら



- |             |         |
|-------------|---------|
| ① 十字操作キー    | ⑨ 移動キー  |
| ② スクリーンショット | ⑩ ホーム画面 |
| ③ オプションキー   | ⑪ 自由    |
| ④ タッチパッドボタン | ⑫ 自由    |
| ⑤ 自由        | ⑬ 自由    |
| ⑥ 写真を撮る     | ⑭ 自由    |
| ⑦ 決定・見つける   | ⑮ 自由    |
| ⑧ キャンセル     |         |

# ゲームのすすめかた

## 探索・話題

学校や街を探索して  
キャラクター達と会話しよう。

キャラクター達と会話することで  
バグっているキャラクターの情報や  
「**話題**」を手に入れることがある。

**話題**と「**写真**」を使って  
バグを直すことが出来る。



# ゲームのすすめかた

## 探索・写真

学校や街を探索して  
風景やオブジェクトの写真を撮ると  
「写真」を入手することが出来る。

写真が撮れそうな場所は  のマークがある

撮った「写真」と「話題」を使って  
バグを直すことが出来る。



# ゲームのすすめかた

## バグったキャラクター

学校や街を探索していると  
バグったキャラクターがいることがある。

キャラクターと会話することで集められる「**話題**」

風景やオブジェクトを撮った「**写真**」から

**スワード**を生み出し

バグってしまったキャラクターの情報を  
直してあげよう。

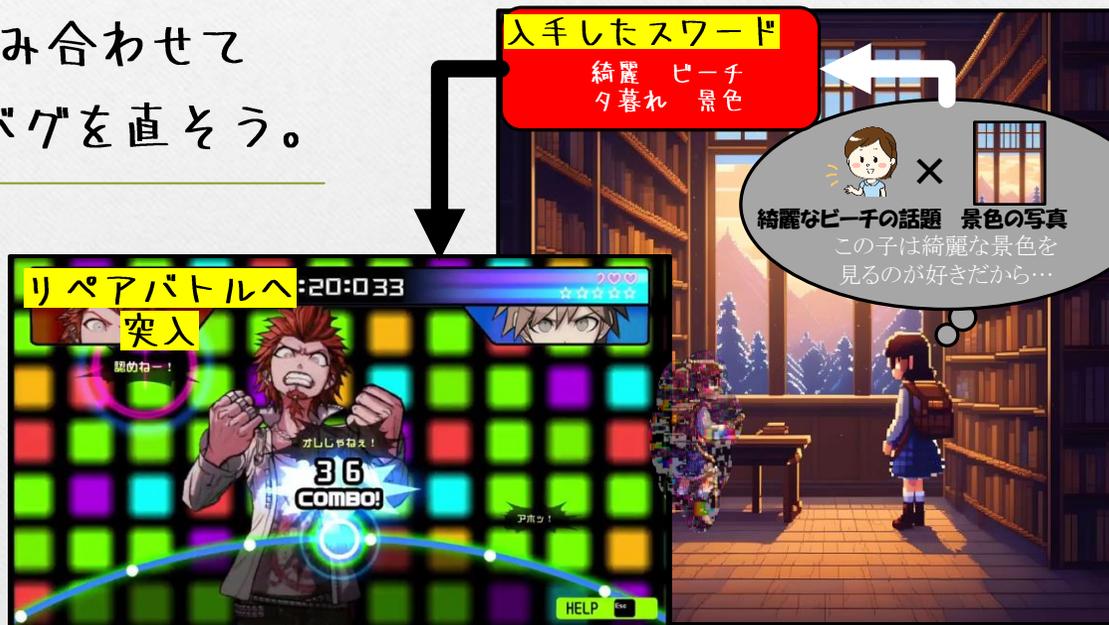


# ゲームのすすめかた

## 情報・バグの直し方

「**話題**」や「**写真**」を組み合わせ  
「**ソード**」を生み出し、バグを直そう。

**ソード**はバグを直す為に必要でもあり  
そのキャラクターにとっての**大事な言葉**です。  
この**大事な言葉**を思い出させることで  
キャラクターを直すことができます。  
ただし、それはバグが許そうとはしない。  
大事な言葉を思い出させる為に  
**リペアバトル**をすることになります。



# ゲームのすすめかた

## 情報・バグの直し方 **リペアバトルのプレイ方法**



照準は移動と同じ方法で操作することが出来ます

画面に次々と現れるワードに  
マークを合わせ、決定ボタンを  
押すことでワードを除去することが出来ます  
残してしまうと制限時間が短くなっていきます。

**スワード**の中にも除去するべきワードがあります。

時間制限がある中で一定数の

**「キャラクターに適したスワード」**を残し続けることで  
キャラクターの情報を正しくすることが出来ます。

# ゲームのすすめかた

## 情報・バグの直し方 成功

リペアバトルに打ち勝つとキャラクターからバグが除去され、キャラクターを直すことに成功し、情報が正しくなります。

バグを持っていたキャラクターからは**主人公の話題**を聞くことができます。

これを繰り返し、最終的に**主人公**のバグを除去することで**ゲームクリア**となります。



# ゲームのすすめかた

## 情報・バグの直し方 失敗



もしも必要なスワードが足りずにリペアバトルをした場合、または時間切れの場合はバグを直せず、バグが**深刻化**します。

**深刻化**すると次に失敗した場合

そのキャラクターは**二度と直せなくなり**

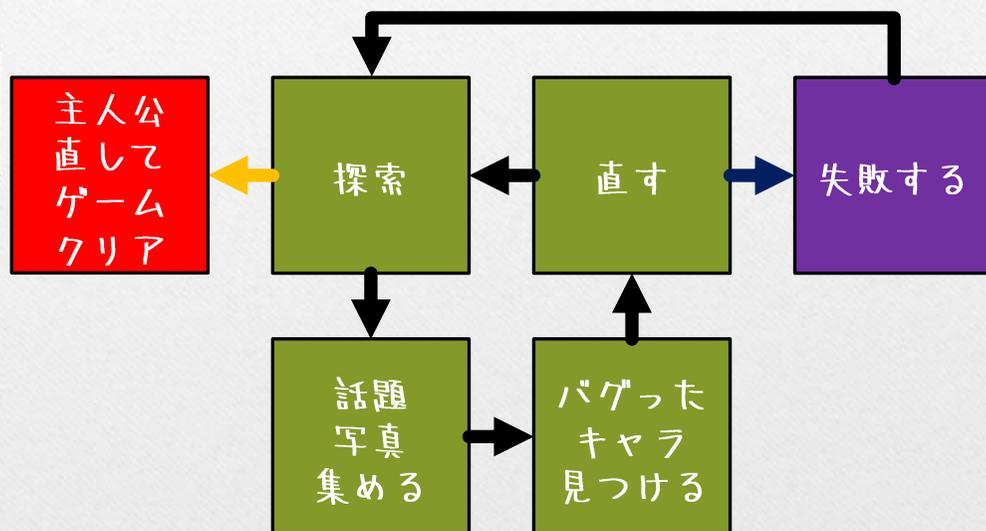
**主人公の話題**が手に入りません。

**ゲームクリア**自体は出来ますが

直す際に少し難しくなります。

# ゲームのすすめかた

## まとめ



- ① 特別難しい操作は必要としない
- ② 基本的に四つのサイクルを行う
- ③ 探索で得た情報でキャラクター達を救う
- ④ ゲームオーバーという概念は無い
- ⑤ 主人公を直してゲームクリア

# ストーリー



超人気青春漫画がアニメされ  
ゲーム化までされて人気絶頂中！



だが、それをよく思わない人間により  
ゲームにバグを入れられ主人公を含めた様々なキャラクターが  
おかしくなってしまった、その中で主要人物でありつつ  
バグの影響を受けていない、負けヒロインちゃんが  
ゲームの世界でみんなを救うお話

# 以上!!!

---

本企画書の画像は

「ペルソナ4」

「イナズマイレブGO」

「ダンガンロンパ」

「十三機兵防衛圏」

から引用させていただいております。

**2024/02/13**

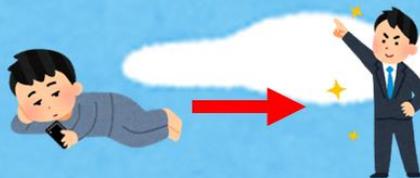
**PL 1年 吉成秀斗**

# 作成した企画書紹介 今に至るまで

～ペライチ編～

## やる気出せ！ 脱！ニート育成計画日記

年齢層：全年齢  
プラットフォーム：Android iOS  
プレイ時間：1時間ほど  
ジャンル：育成シュミレーション・学習教育ゲーム



### プレイ内容

このゲームでは現代社会で暮らして高校卒業後大学に入学し、その後行かなくなりニートになった新戸 正（にいと ただし）君を社会復帰させるゲームです。

ゲームをしながら、正君と一緒にあなたも勉強を学べる！！

ハンバーガーと同等の適切な語句を選びなさい。

pizza

burger

pie

ham

目指すは三年後の某大手企業の面接！

君の手で正君を正社員にしよう！

プランナーを志して1カ月未満の頃に作成したものです。

ニートの男の子を立派な社会人にしようという育成ゲームです。完全に某Fランなんちゃらチャンネルに影響され立案した企画を少しひねったアイデアにし、作成しました。

この頃はまだ内容も薄くシンプルなものを作成していました。

# 作成した企画書紹介 今に至るまで

## ～ペライチ編～

### サイコロとともに行く 魔王軍復活化計画

年齢層:全年齢対象  
プラットフォーム:Android iOS  
プレイ時間:多分5時間  
ジャンル:シュミレーションRPGゲーム

#### あらすじ

スライムと魔物たちは  
魔王がいない軍を率いて  
人間の国を守る騎士団たちと日夜争い  
魔王軍復活の為に活動しています。

戦争ばかりしている人間と魔物を見て  
『面白そうだ』と思った神様は

人間と魔族にサイコロの目目で様々な  
能力を与える呪いをかけてしまいました。

#### 一部のキャラ性能

 風を起こし一時的に  
移動力をあげる

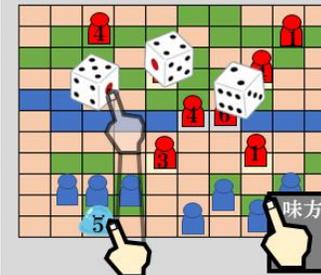
 傷付いた仲間を  
回復できる

 味方を速くへ  
ワープさせる



#### ～ あなたの運命は サイコロで決まる ～

ゲーム開始時にサイコロを振り、そのマップでの  
数字(移動力等)を決めます。



#### 勝負は時の運

サイコロの数字に比例して  
移動力やキャラへのバフ、デバフが  
付与されます。

味方キャラのサイコロをランダムで振られ  
あなたは好きなようにキャラに  
割り振ることが出来ます。

#### 勝利条件

敵将もしくは全敵を撃破  
または特定地点を制圧、到達

#### 敗北条件

スライムのHPが0、もしくは  
味方キャラ(スライムを除く)全ての敗北など  
マップによって異なります

約2カ月の頃に作成したものです。

サイコロを振り、それによって能力や移動が  
変動し続けるという、運要素が強めのシュミレーションRPGです。  
シンプルながら勝負は時の運というのを目で見えるようにしたら  
ドキドキしそうだなと思い作成しました。

今までになさそうな  
仕様を考えたいと思いながら  
作成していました。

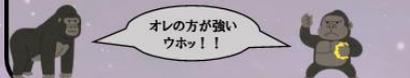
# 作成した企画書紹介 今に至るまで

## ～ペライチ編～

ウォーエンTrustアニマルズ  
War Entrust Animals

年齢層:15歳以上  
プラットフォーム:PC、PS4、PS5  
プレイ時間:多分24時間以上  
ジャンル:シミュレーションRPGゲーム、対人戦ゲーム

プレイヤーvsプレイヤーの  
対人戦も可能！  
自分の動物を自慢したり、競い合おう！！



餌を与えたり、訓練をし更なる強さを！

餌を与えることで体力の回復や  
訓練へのモチベーションが上がります。  
訓練は動物たちのステータスや技レ  
ベルを上げることが出来ます。

強く~なれる~  
理由を知ったトリ~

動物同士を合成し、更なる進化を  
目指そう！

動物を組み合わせることで  
違う動物を作ることが出来ます。  
もしかしたら絶滅してしまったおのりたちも...？



あらすじ



戦争が続く世界で  
全世界の国のトップが動物同士を  
戦わせて勝敗を決めると決定した。  
まだ見ぬ最強の動物を育てて統治する。



動物たちを  
戦いに出すか、屠殺し自分たちの  
食料として育てるか。



領地や国の奪い合いに勝利し  
世界のトップとなり  
統治を目指しましょう。



国や領地を奪うことで  
新たな動物が手に入る！！

戦闘に勝利することで動物そのものや  
動物の新しい餌などを入手出来ます。  
動物を他国との交易材料に使い  
国の資材などと交換することも出来ます。



最強の動物を作り上げ  
世界の王者になりましょう。

動物を人間に！？

動物に人間の血を入れると動物の力を  
持ちながら人間にすることが出来る。

人間の知能を持ち合わせたことで  
戦闘で行える行動が増える！



約3カ月の頃に作成したものです。

対人要素を考えた企画書です。動物の進化に重きを置いてみました。

動物を交換したり、戦わせたりすることで  
ゲームとしてお金にもなるし、戦う仲間として  
選択できるのはどうだろうと思い作成しました。

ネタに走りました。

# 作成した企画書紹介 今に至るまで

## ～ペライチ編～

# 細胞の**最高で**最適な**防衛戦**

細胞って100種類以上  
あんなん

サイボー君

外からやってきた  
病原体から体を守れ！

病原体は細胞を襲ってくる  
細胞たちを操作して体を守ろう。

病原体の**突破**を許すな！

細胞がやられまくると  
身体は耐えられなくなり  
病気になるってしまう。

戦うことで強くなる

ムキムキ

ムキムキ

細胞は病原体を倒すこと  
で病原体に対する耐性を  
持つ頃が出来る。

相手は待ってくれない

こちらが考えている間にも  
病原体は進行してきている  
迅速な対処を心がけよう。

1時間待ってくれ！

最適な**防衛戦**

時間経過で身体を守る  
細胞は増えていく  
どうやって使うか考えよう

細胞同士を  
くっつけて  
強くしよう！



攻めてくる病原体に耐性を持つ  
細胞が一定数増えると勝利！

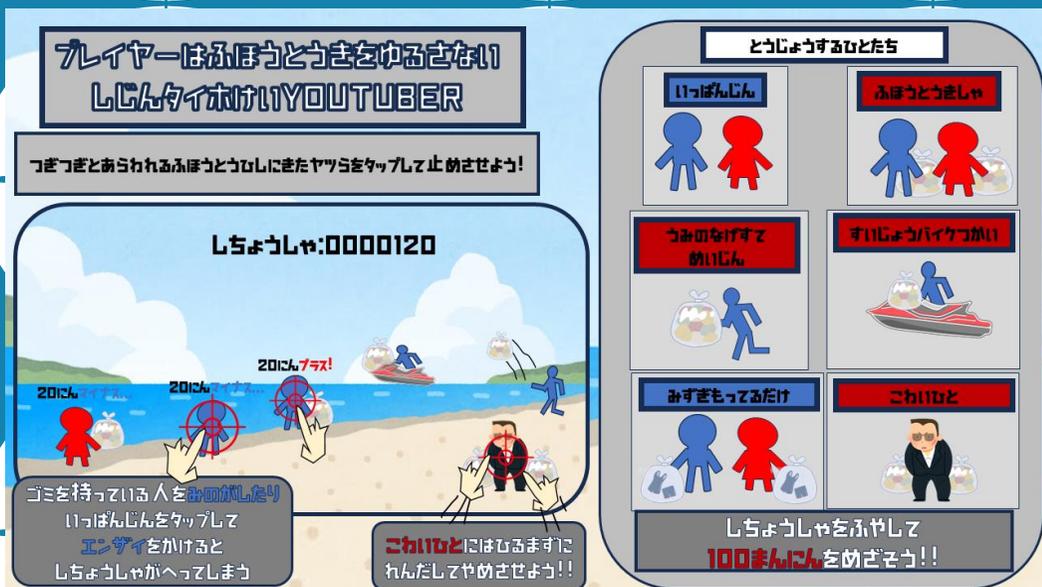
どうやって守り  
どうやって耐性を得るか  
君の知恵を絞って戦おう！

約5カ月の頃に作成したものです。

とあるコンテストに応募した際のものでした。  
“突破”をテーマにしてペライチを作るというものでした。  
最近人気のヴァンパイアサバイバーのような感じで  
戦い、経験値を得ることで無双することが  
出来るようなゲームを考えました。

いらすとやを今まで  
多用してきましたが、それを止めて  
他フリー素材と自身でイラストを  
作成してました。  
その分内容を薄く作ってしまい  
反省点となりました。

# 作成した企画書紹介 今に至るまで



約6カ月の頃に作成したものです。

授業の一環でSDGSを意識した企画書の作成をしました。  
この頃、Xなどで私人逮捕系Youtuberが話題になっていたので  
組み合わせてみました。

中々捻くれた内容になっちゃいました。

ゲームとしてはシンプルなものしか  
思いつかなかったので  
改良すれば、いい感じになるかなと  
思っています。

# 作成した企画書紹介 今に至るまで

## ゲームのすすめかた

### 情報・バグの直し方

「経路」や「写真」を組み合わせて「スワード」を生み出し、バグを直そう。

スワードはバグを直すのに必要でもありそのキャラクターにとっての大事なものです。この大事な言葉を思い出させることでキャラクターを直すことが出来ます。

ただし、それはバグが読者をほしめない。大事な言葉を思い出させるためにリペバトルをすることになります。



## ゲームのすすめかた

### 情報・バグの直し方 リペバトルのプレイ方法

画面に次々と現れるワードにマークを合わせ、決定ボタンを押すことでワードを除去することが出来ます。残ってしまうと制限時間が短くなっていきます。

スワードの中にも除去するべきワードがあります。時間制限がある中で一定数の「キャラクターに適したスワード」を残し続けることでキャラクターの情報をまよくすることが出来ます。

簡単な説明と同じ方法で操作することが出来ます。



## スノードロップの テガミ

あなたの死を望みます...

ジャンル: 2D横スクロール探索型RPGゲーム

プレイヤー数: 一人

機種: PC, PS, SWITCH

コンセプト  
食死にはゲーム(アニメ)の立場で  
見える

ターゲット層: ちょっとチルタイムしたい人

※画像は全てイメージです



## ゲームのすすめかた

### 情報・バグの直し方 成功

リペバトルに打ち勝つとキャラクターからバグが除去され、キャラクターを直すことに成功し、情報が正しくなります。

バグを保持していたキャラクターからは主人公の記憶を聞くことが出来ます。

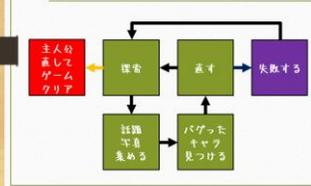
これを繰り返して、最終的に主人公のバグを除去することでゲームクリアとなります。



## ゲームのすすめかた

### まとめ

- ① 特別難しい操作は必要としない
- ② 基本的に4つのサイクルを行う
- ③ 探索で得た情報でキャラクター達を救う
- ④ ゲームオーバーという概念は無い
- ⑤ 主人公を直してゲームクリア



約8カ月、専門学校でのチーム制作作用に作成しました。

休憩中にゲームをしたい人、あまりゲームに慣れていない人でも楽しめるようにと  
ミニゲームのようなものを途中で交えた、非戦闘探索型のRPGです。

資料の見やすさ、分かりやすさを今までの中で一番意識していました。

一番最近に作ったのもので。

あんまり探索が重要！！  
みたいなゲームはないんじゃないかと思って、作成しました。