



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

川村 奏太



プロフィール



かわむら そうた
川村 奏太

2006年1月6日 生まれ

コミュニケーションが得意です！



小学校の学童の支援員の
バイトをしています！

使えるソフト



プレミアプロは
現在勉強中です！

日本情報処理検定協会の資格を7つ持っています！

情報処理技能検定試験	表計算	1級	
プレゼンテーション作成試験		1級	
日本語ワープロ検定試験		1級	
文書デザイン検定試験		1級	など

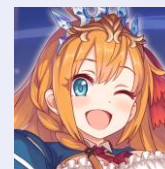


好きなゲーム



プレイ時間 約3300時間

キャラクタークリエイトが好きです！





「VRChat」

メタバースにも精通している
コミュニケーションツール

様々な人との出会いができ
新鮮な体験ができます！



イベントのキャスト



ゲームワールド



たくさんのコミュニティ





MMD作成

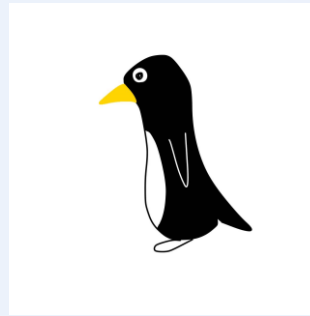
【MMD】初音ミク シンデレラ (Giga First Night Remix)

<https://youtu.be/WcJfC9r6yB8>



髪や服の質感や光の当たり具合などに力を入れました！

落書き



かわいくデフォルメすることが好きです！最近では人物のイラストも練習しています！！



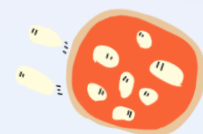
敵キャラ100体



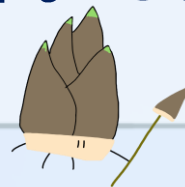
No	名前	特徴	イメージ
E001	つんいちご	槍で攻撃してくる 性格はツツツツンデレくらい	
E002	オレンジGO	突進攻撃 どこにでも突っ込む	
E003	りんごさん	頭の葉っぱも武器にして攻撃してくる 結構いい奴	
E004	ピチ太郎	桃太郎になりそこねた桃 愛刀「アマ桃」はそこそこ切れる	
E005	さくら(左) & んぼ(右)	双子のさくらんぼ 二人で繰り出す強力な合体技「ちゅりーえくすぷろーじょん」は作中最強クラス	
E006	ぱっくんまういー	なんでも食べる オレンジGOが好物でよく突っ込んでくるのを待ち伏せている	
E007	ずっぱれもん	自分の果汁を飛ばして攻撃する よく自分にもかかるので酸っぱい顔をしている	
E008	なげまんごー	マンゴーの身を投げ飛ばして攻撃する この身は自身のものではなく仲居のもの 時々ぐれーぶらざーずとかも投げる	

E017	カキニン	自身の頭のヘタを手裏剣にして投げてくる ヘタを取ってもすぐ生えてくる	
E018	すいかぼん	すかぼん特製スイカ爆弾を投げて攻撃 爆発すると辺りが真っ赤に染まる	
E019	まきろっとな	キャロットナイフで戦う 実は食べられるらしい	
E020	アスパラナイト	アスパラの騎士 持っている斧は結構軽いらしい	
E021	トマボン	自爆する 自爆するとちゅっとゴロい	
E022	ナッサー	ダンスしてるだけだと思っていると振付で攻撃してくる	
E023	オクボン	自分の標を弾にして銃を使ってくる 怒らせてはいけない	
E024	たまねぎゅー	涙ビームを撃って 相手を泣かせる	

E025	ぼてとまん	ムキムキのぼてと 相手が強い	
E026	アセロラスター	アセロラバズーカで攻撃する 当たると爆発する	
E027	キャベチュン	飛びキエツの妖精 結構おいしい	
E028	キュウリヤー	キュウリブーメランで攻撃する ブーメランも食べれる	
E029	トマトン	野蛮な性格 種族間志で争う 同族の死体もぶんなげる	
E030	ほうれんGo	手足はないが体の部位をうまくつかってこぼげます	
E031	ピーマン	ピーマンのスーパーヒーロー 悪いやつも見逃さない	
E032	バグリカマン	ピーマンにあこがれてマネをしている 結構泣き虫	
E033	大根さん	DAIKONソードで戦う この剣も食べられる	



敵キャラ100体を考えました。アイデアを簡単なイラストにすることが得意です。



メイドさんのお給仕！！

テーマ：メイドさん



王国でNo.1メイドカフェになるために
他店舗を襲撃する2Dメイドバトルです。

※イラストは漫画・イラストカレッジ イラストレーター専攻の加藤 大樹さんに描いてもらいました



Beach House Party

テーマ：海の家

Beach House Party
2VS2の海の家経営パーティゲーム

浜辺の**熱い戦い**が今始まる...

キッチンとホールに分担！
売上**で勝負！！**
関係プレイが大事！

¥

WIN! LOSE!

1000円! 1200円!

セリで材料を取り合って
質のいい食材を手に入れよう！

お客様の要望、トラブルに
対応すると評価上がる！

2人で協力して売り上げを競う
2VS2の海の家経営パーティゲームです。





ぴょん！かこん！らむねだいじん！ テーマ：ぴょん！かこん！

プラットフォーム：スマートフォン
2Dアクションゲーム

さらなる敵が待ち受ける...

① ジャンプと幅をゲージで調節！ ② 揺らして炭酸ゲージを上げよう！ ③ ビー玉を落として勝利！

ナンジャキサマ...

らむねだいじんを倒すためにたくさん揺らし
炭酸ゲージをためてビー玉を落とす爽快2Dアクションゲームです。





Bless you

テーマ：感染

誰でも簡単！

Bless you

2D横スクロールアクション



咳ボタン長押しでくしゃみでマスクを飛ばせ！

【遊び方】
咳ボタンをおして街中の人に咳をかけて感染させよう！
制限時間内に一定割合の人を感染させよう！



ゲージで市民の感染割合を確認できる！
感染させすぎたり、させなすぎたりすると…。

街の人を感染させて
自分の病気を治す2Dアクションゲームです。





Stella Menagerie

テーマ：VRゲーム

**"Stellar" ★
"Menagerie"**

プラットフォーム：VR
対象年齢：子供から

宇宙の生物をお世話！？
生き物飼育シュミレーション

えさやり
えさはその子にあった
ごはんをあげよう！

ふれあい
なでてあげたり
おもちゃで遊んだりして
仲良くなろう！

体調管理
餌の管理や
運動不足など
しっかり管理しよう！

間違ったお世話をすると
攻撃されてしまう！

宇宙の生物をお世話する
シュミレーションゲームです。





直ちにそこに直りなさい!!

テーマ：直

ただ **直**ちにそこに **直**りなさい!!

羊飼いアクションパズルゲーム

朝6時までに整列!

羊を狙う敵は

カラフルな色や柄!

直接撃退!

ほかの動物が登場する事も!

特性に応じた采配を

笛で羊を移動させて
時間内に並ばせて餌を食べさせるゲームです





3Dステルスアクションゲーム
プラットフォーム：switch
ターゲット層：10歳～

ホームアローン

総合学園ヒューマンアカデミー横浜校
川村奏太

映画「ホームアローン」の主人公が罠をしかけて泥棒を追い返す。
というシーンからこのゲームを考えました。



テンページャー



コンセプト

泥棒をたくさんの罠に引っ掛けよう！

Three black silhouettes of a thief are shown in various stages of being caught by traps. The first is falling into a pit, the second is being pulled into a net, and the third is being crushed by a falling object.

プレイ画面

泥棒を追い返せ！

泥棒：HPを減らして追い出そう！

タイマー：時間制限！
宝箱を守り抜こう！

罠：家にある使える道具を探して罠を仕掛けよう！

A top-down view of a house interior. A thief is running through a room with various traps and furniture. A timer is visible in the top right corner.

泥棒につかまっても負けてしまうぞ！

ゲームプレイ

昼に準備、夜に撃退！

A blue silhouette of a player is shown holding a box labeled 'INK'. To the right, a thief is being caught by a trap. A sun is on the left and a moon is on the right.

毎晩夜8時泥棒がやってくる…

泥棒が来ないお昼に罠を仕掛けて
夜は泥棒から逃げながら罠にはめて撃退！

操作方法

きちんと持って罠を設置！

同時押し（ホールド）で物を持つ

移動

ポーズメニュー

アイテムを使う

視点操作

A diagram showing a Switch console with labels for '移動' (Move) and '同時押し（ホールド）で物を持つ' (Hold to hold object). To the right, a blue silhouette of a player is holding a trap.

物を落とさないように
ZL ZR
をホールド！

ボードゲームの経験に問わず楽しめるゲームを考えました。
洞窟探検をテーマにして何が起こるか分からないドキドキ感を加えました。



グラフィックス 2D
プラットフォーム スマートフォン
ターゲット層 子供から
レーティング目標 全年齢対象

バクバク食べ倒せ！ 大食い選手権！

ハイパーカジュアルゲーム

総合学園ヒューマンアカデミー横浜校
川村奏太

スワイプを使ったコマンド入力や本体を振るなどスマートフォン
ならではの操作を取り入れました。

テンページャー



満腹ゲージによりギミックの数を減らすか、それよりもスコアを狙うか
プレイヤーに選択できるようにしました。





プラットフォーム PC

ジャンル スコアアタック型縦スクロールアクションゲーム

猿は木から落ちぬ



総合学園ヒューマンアカデミー横浜校
PL 1年 川村奏太

チーム制作で現在作成中の猿が木を登って月まで行くスコアアタック型縦スクロールアクションゲームです。



テンページャー



リザルト

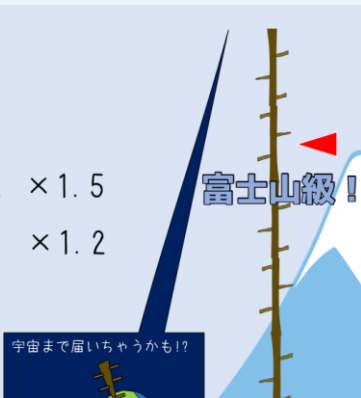
登った高さ 3781m

虹色の木の実ボーナス ×1.5

残り残機ボーナス ×1.2

スコア

6,805



コンセプト

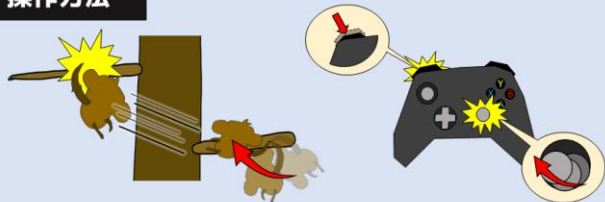
猿は木から落ちない!

スコアアタック型

縦スクロールアクションゲーム!



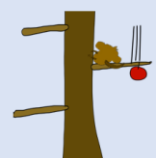
操作方法



システム

障害物をよける!

上から木の実が!



横から鳥が!



障害物に当たるとダメージを食らって落ちてしまう!

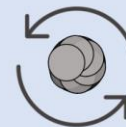
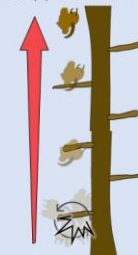
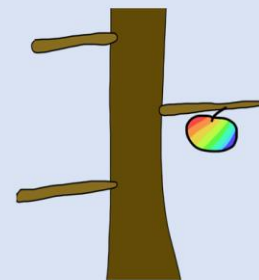


ハートがなくなるとゲームオーバー!

システム

虹色の木の実で大ジャンプ!

虹色の木の実を食べるとパワーアップ!
木の実や鳥にぶつかってもダメージを受けない!
スティックをぐるぐる回してパワーをためて真上に大ジャンプ!



スティック操作を振り子の動きに見立てて勢いをつけてジャンプするという操作で障害物をよけながらゴールを目指すゲームです。





ボードゲームの経験に問わず楽しめるゲームを考えました。
洞窟探検をテーマにして何が起こるか分からないドキドキ感を加えました。



ボードゲーム企画

コンセプト

ボードゲーム初心者でも経験者でも平等に！

カード一覧

ジェムカード 泥棒カード 落石カード 回収カード

ルール説明

1. 宝石カードを2枚ずつ配り、自分の場に表向きで並べる
2. 山札を真ん中に置く
3. スタートプレイヤーを決める
4. 順番にカードを引く

勝利条件

山札がなくなったらゲーム終了！

ジェムカード1枚につき1ポイント！
3枚同じ色のジェムを集めると1セットにつき+1ポイント！

持っているジェムで得点を計算しよう！

例 $3P+1P + 2P + 1P = 7P$

Gem Hunters

プレイ人数：2~4人
プレイ時間：5~10分
対象年齢：10歳~

概要

あなたは洞窟を探索して宝石を集めるジェムハンターになり同業者を妨害しながらよりたくさんの宝石を集めます。

カード種類

- ジェムカード (3種類)
- 泥棒カード
- 落石カード
- 回収カード

カード説明

- ジェムカード (3種類)
ジェムカード1枚につき1ポイント！
3枚同じ色のジェムを集めると1セットにつき+1ポイント！
- 泥棒カード
指定した相手の場にあるジェムを奪える。選ばれたプレイヤーはカードをめくる。
- めくったカードの効果
ジェムカード→めくったジェムカードも奪われる。
泥棒カード→カードは奪われず逆に相手の場にあるカード1枚を奪える。
落石カード→カード泥棒を阻止できる
回収カード→選ばれた1枚だけ奪われる
- 引いたカードは捨て札へ
- 落石カード
これを引いたら自分の場のジェムを落とし物ゾーンに置く使った落石カードは捨て札へ

回収カード(4)合計36枚

回収カード

これを引いたら落とし物ゾーンから好きなジェムを1枚選び自分の場に置いた回収カードは捨て札へ。

勝利条件

山札がなくなったらゲーム終了！
持っているジェムで得点を計算しよう！
一番ポイントの高いプレイヤーが勝利！！

例 $3P+1P + 2P + 1P = 7P$

Q&A

Q.最後の一枚が泥棒カードの場合はどうなりますか？
A.対抗する手段がないので確実に1枚奪えます

ルール説明

1. 宝石カードを2枚ずつ配り、自分の場に表向きで並べる
2. 山札を真ん中に置く
3. スタートプレイヤーを決める
4. 順番にカードを引く

完全なランダムではなく奪える相手を選べたりなど戦略性もあります



バクバク食い倒せ！大食い選手権

画面説明と操作方法

■タイトル画面

赤枠は操作
黄色枠は画面表示

ゲームスタートボタン
タッチで選択

■マップ選択

①国を選択

国を選択すると
対戦相手のパラメーターが
表示される

②Playボタン
ゲームスタート

ミニゲーム操作方法

作成者	川村
作成日	2024/6/12
最終更新日	2024/6/12

A-01 連打

画面の連打でクリアできる料理
制限時間内に一定数のボタンを
押すことができればクリア
難易度：優

A-02 コマンド入力

画面に出てきた矢印の方向に
スワイプしてクリアする料理
制限時間内に左から順に
画面にある矢印の数
スワイプできればクリア
難易度：普通

A-03 回転

③画面に出てきた矢印の向きに
画面をタッチしながら回す
右回転と左回転がある
難易度：優

画面遷移

■ゲーム全体フロー

タイトル画面

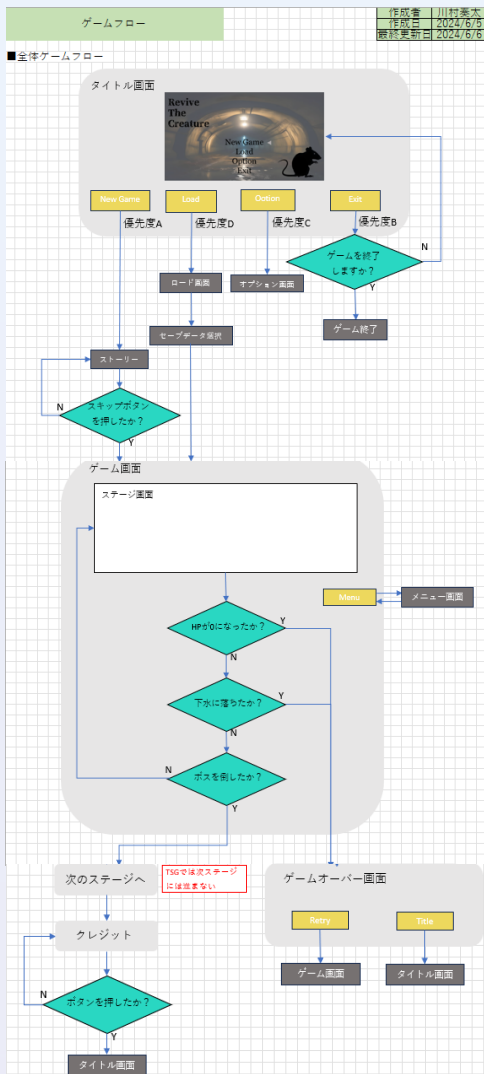
マップ画面

ゲーム画面をパワーポイント
で作リイメージしやすい仕様書
を作りました。





Revive The Creature



CG_001発注書

作成者 川村
作成日 2024/2/13
更新日 2024/2/13

タスクNo	ファイル名	名称	サイズ	保存形式
CG_001	Rat_Normal_Neutral	ラット (ノーマル(中立))	156*200px	PNG

概要

- ・ゲームの主人公のラットの登場前のイラストです。
- ・シンプルなデザインでラットは雰囲気があるといいです。
- ・キャラクターを動かしてはいけませんのイラストです。

備考

CG_027発注書

作成者 川村
作成日 2024/6/20
更新日 2024/6/20

タスクNo	ファイル名	名称	サイズ	保存形式
CG_027	Boss_Neutral	ボス (中立)	750*600px	PNG

概要

- ・ボスの立ち絵です
- ・ザリガニのような見た目で機械の体でできています
- ・おおきなハサミを両側につけています

備考

イメージです

東京ゲームショウに展示する
ゲームのサブプランナーとして
ゲームフローやタイトル画面仕様
発注書などを担当しました。

