

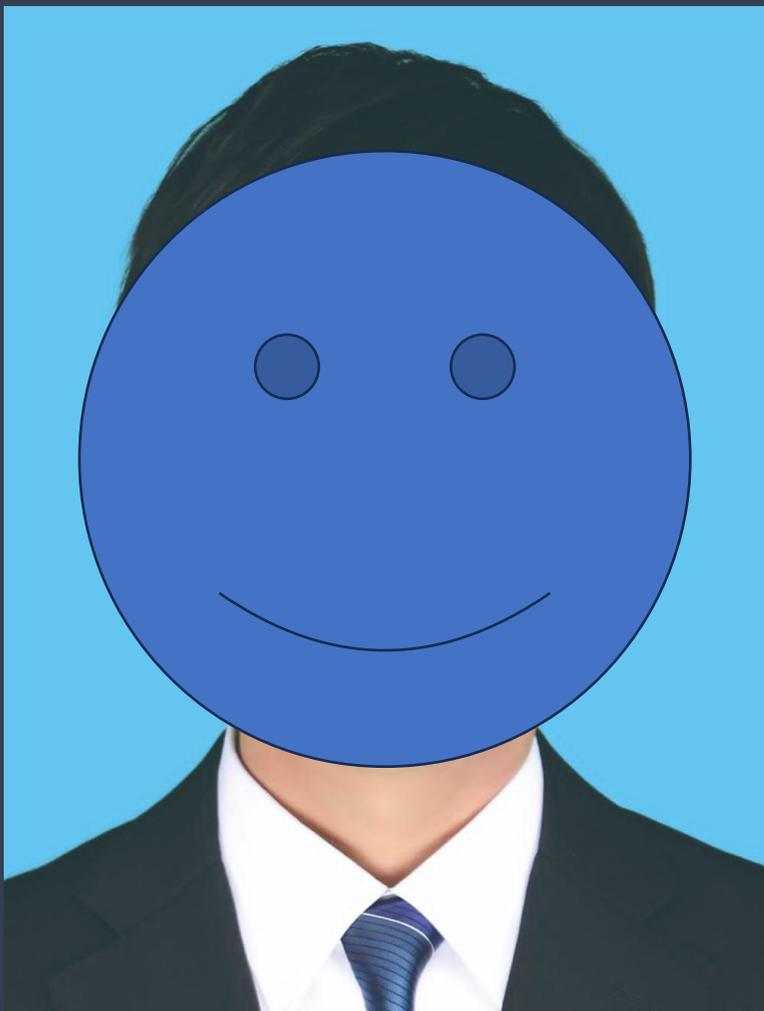
# WORKS

## 目次

・プロフィール	.....	2
・企画書	.....	8
・チーム制作	.....	31

総合学園ヒューマンアカデミー横浜校プランナー専攻1年

# 渋谷侑希



# Motivation

「なぜ？」を追求し、

「よく練られたゲームだなあ」  
と言われる

**あっと言わせる作品**

を作る！

## Profile

2003年 11月27日生  
(満21歳)

神奈川県川崎市

# ゴルフ

必殺ドライバーショット



●ドライバーショットの音が好きです



●戦略、陰謀、暗躍、  
どんでん返しのある作品

## 「幸村を討て」

「敵を知り  
己を知れば  
百戦して  
あやうからず」



●私の好きな名言



# 歴史

中学から始めたゴルフを始め、読書等をして  
知識の幅を広げるのが好きです。

# My Hobby

ひと目で  
わかる！

# 渋谷侑希史年表

## ゲーム初体験

5歳でゲーム初プレイ

### 「恐竜キング」

※私なら漢字は使わない感じでいきます。  
文章が読めなくてバトルで苦戦しました。



### ゲーム初体験



5歳でDSとマリオカートのソフトを  
プレゼントされ、ゲームの世界へ。

## 小学生時代

### 「アニマルカイザー」に熱中し、

10万円以上を費やしました。

(アニマルカイザー)  
(オレカバトル)  
(ヒーローバンク)  
アーケードゲーム



### ゴルフを初体験する。

手が滑ってクラブが池にチップイン!!



### アニマルカイザーは私の人生

多才な技が好きで  
特に超絶お仕置き系

理由は全て意味が分からないから



# My History

ゲームはなぜか、生き物系が多い..

ゴルフも好きだから、自然系プランナーかもしれない...

専門学生時代

英検や世界遺産検定の試験勉強中です。

私は常に緊張感のある追想編の方が好きです。

「十三機兵防衛団」



理系で数・英・理で大学受験しました。

受験期



弱肉強食の世界を痛感させられ、ずっと「ポメラニアン」でボコられてました。

「TOKYO JUNGLE」



勉強になると思い軽く読んだら日本史・世界史共に全巻読破。



高校生時代

選択肢と小ネタだけで笑われる所が好きです。

「絶対絶命都市」



中学生時代

私にとって十三機兵防衛団とは

一言で言うと…「SFホラー」

公式のジャンルはそうと書いてませんが、序盤から怖かったです。



超個人的小学館漫画ランキング!!

- 1. 8巻 戦国大名と織豊政権
- 2. 11巻 ナポレオンとつづく革命
- 3. 14巻 日清・日露戦争と帝国日本



高校生になってやっと人間ドラマが好きに、  
ヒューマンライクなプランナーにジョブチェンジ…

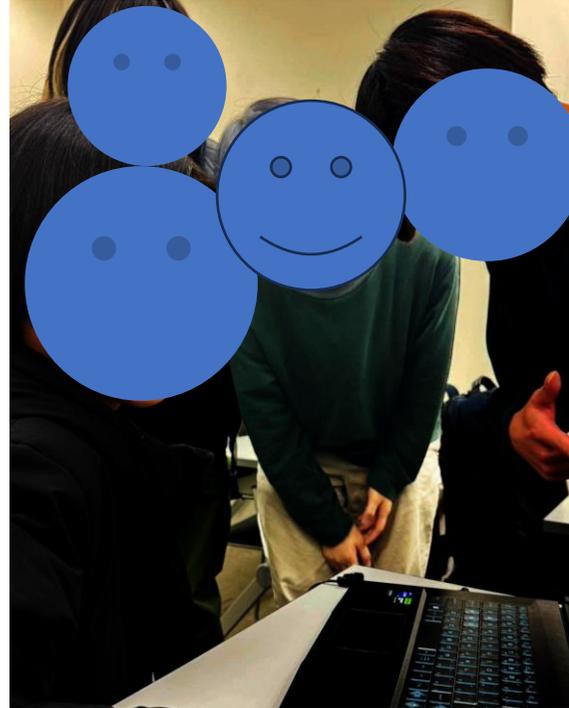
# My History

気になったことはどこ

## プランナー



企画書から仕様書まで毎日学んできました。



開発スタッフの  
誰が見ても分かる  
デザインを勉強中です。

毎日が「学び」永久

Character

# とん追求したいタイプ

## プランナーとしてさらに知見を深めに



お城巡り



## 世界遺産検定



## 英語検定



# 学習型プランナー

# Character



ジャンル : レイヤーパズルゲーム  
 ターゲット : 10代から20代の若者 「難解なパズルを解きたい人向け」  
 プレイ人数 : 一人  
 総合学園ヒューマンアカデミー横浜校 プランナー専攻1年渋谷侑希

# 「COLOR Layers」

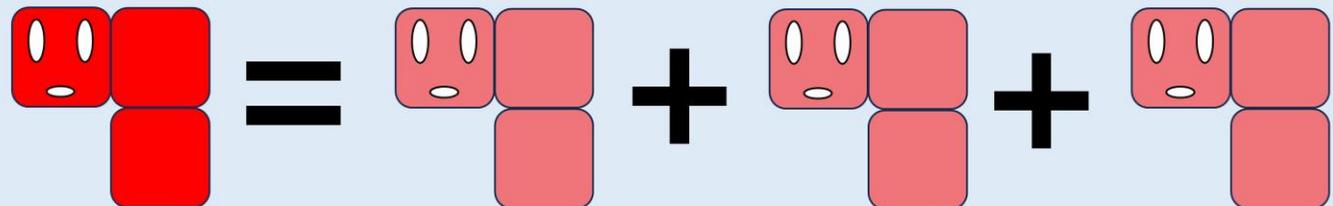
 コンセプト

レイヤーと色の変化を利用した

## 難解パズルゲーム

「お題」の色と形を揃えよう

「お題」

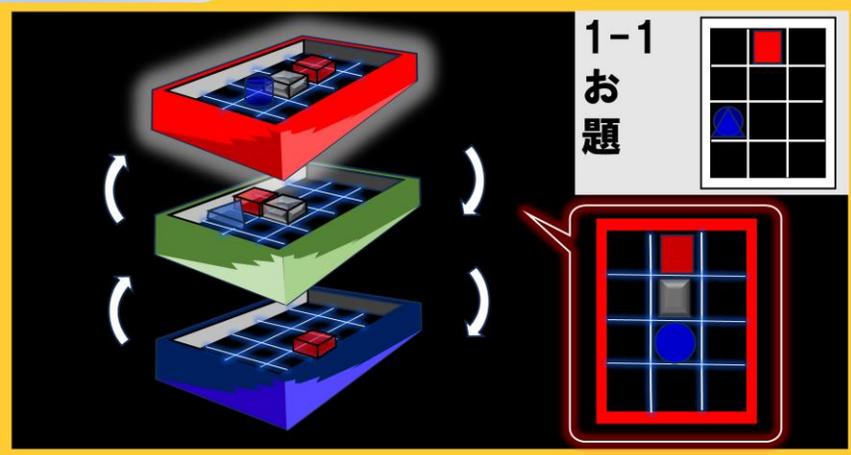


# Project

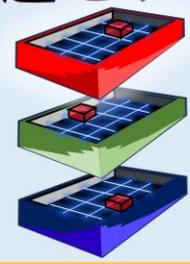
制作時間 **20時間** ターゲット **パズル好きな若年層**



# ゲーム目標



## お題をクリアしよう!!



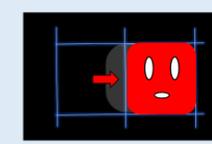
ゲーム画面右上のお題は三層重ねた物

お題と同じ配置や色にしたらゲームクリア

パワポやフォトショップ等のレイヤーから着想を得て作成しました。  
レイヤーならではのシステムを考え、図形や色を重ねるゲームを想像しました。



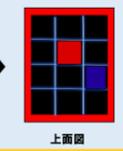
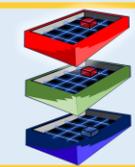
### ゲームシステム



ブロック状のキャラを操作  
上下左右移動が可能



同じ位置に色を重ねると色が変わる  
お題の色に合わせよう





# 「GODGPT」

## コンセプト

あなたの言葉で地球の運命が左右されるSLGゲーム

このゲームでプレイヤーは先が見えない

「緊張感」

を味わうことができます

## シナリオ

地球の担当となった神は少し眠った間(2024年間)にあらゆる地球の問題に頭を悩ませ、神(地球担当)は神だけが使用できる人工知能(GODGPT)に頼るのだった・・・

# Project

制作時間 20時間 ターゲット

AIを一度でも  
使用した人

# ゲームの目的

地球温暖化など、ありとあらゆる問題をすべて解決して、地球を存続させたら勝利!!

# 遊び方

しかし、AIが出す答えは

「**生物の根絶**」



そうならないように  
自身の考えや新たな提案を伝えよう



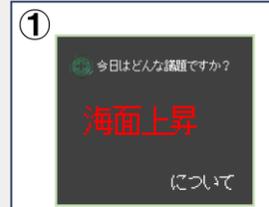
## テーマ

「人口知能」

日常で使ってる  
チャットGPTから考え、  
ゲームシステムも**現AI**  
のできることでできな  
いことを分けて考え、  
ゲーム企画を書いて  
いきました。

## ゲームプレイ

AIとの対話をターン制限を気にしながら、答えていくだけ



地球上で起きている問題を一つ挙げる



解決する為に情報や自分の考えを伝える

# ウチの城主は 疑心の暗鬼

ジャンル : アドベンチャーゲーム  
プラットフォーム : PC  
プレイ人数 : 一人  
ターゲット : 戦国時代が好きな人、疑り深い人  
作成者 : 総合学園ヒューマンアカデミー横浜校 渋谷侑希



## 「ウチの城主は 疑心の暗鬼」

### コンセプト

人を信じられなくなってしまった主が恐怖政治により  
裏切者をサクサク処刑しつつ領内を運営するADV



# Project

制作時間 **10時間** ターゲット **戦国時代が好きな人**

## 目標

色々な情報から怪しい人物を炙り出し  
一城主から日本一を目指す



テーマ

「戦国時代」

当時の裏切りや  
忠誠心などを想像しながら作った作品です。

## 遊び方

### ②疑心で暗鬼モード

●●が領内で  
朱の買ひ占めをしています



健和庵を元にお忍び調査「暗鬼決定」

●●の領内で  
不穏な動きが...



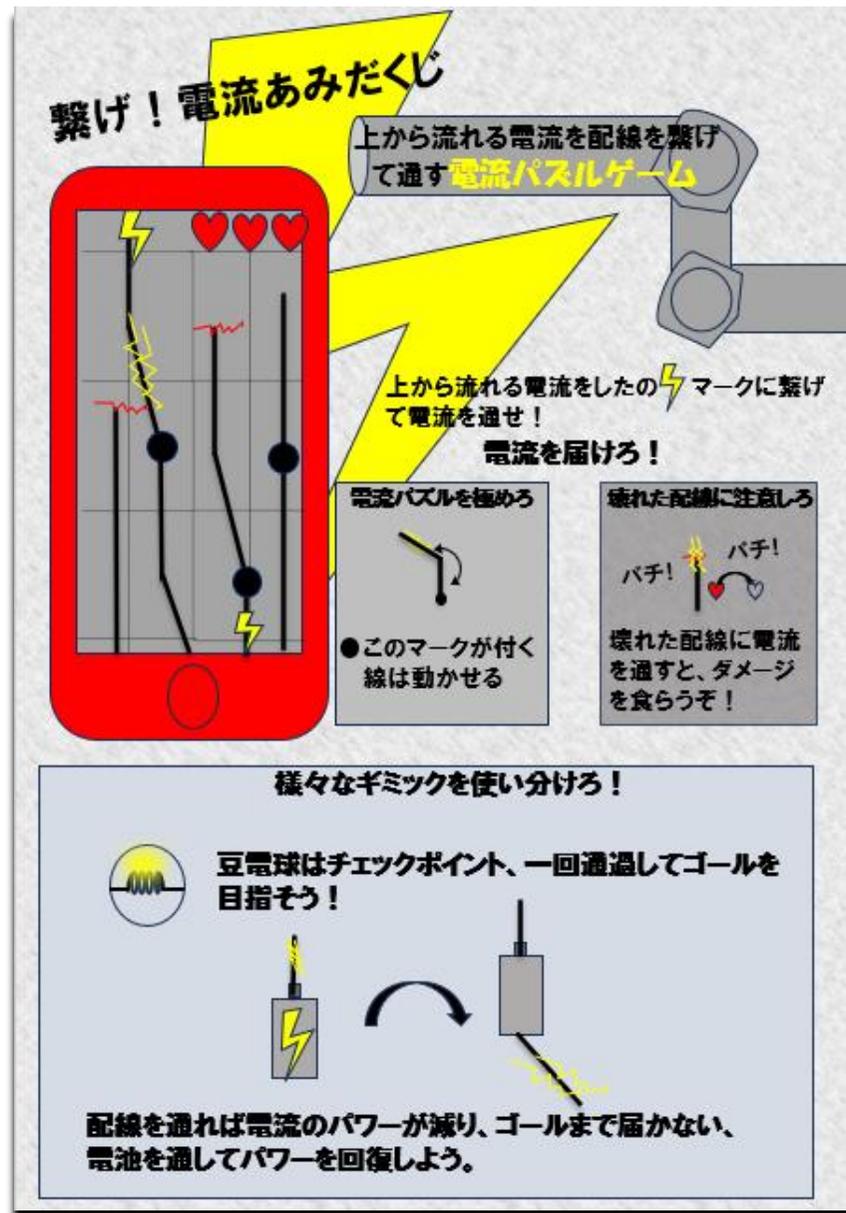
処刑だ！



処刑

次々と起こる事象に対し  
「問題無し」か「疑心」を選択

# Project



「繋げ！  
電流あみだくじ」

テーマ

「ハイパーカジュアル  
ゲーム」

ギミックは子供でも  
イメージが沸く豆電球  
を使い全体的に  
カジュアルで直観操作  
ができるゲーム目指し  
ました。

Project

制作時間 6時間 ターゲット

パズル好きな人  
(全年齢)



テーマ

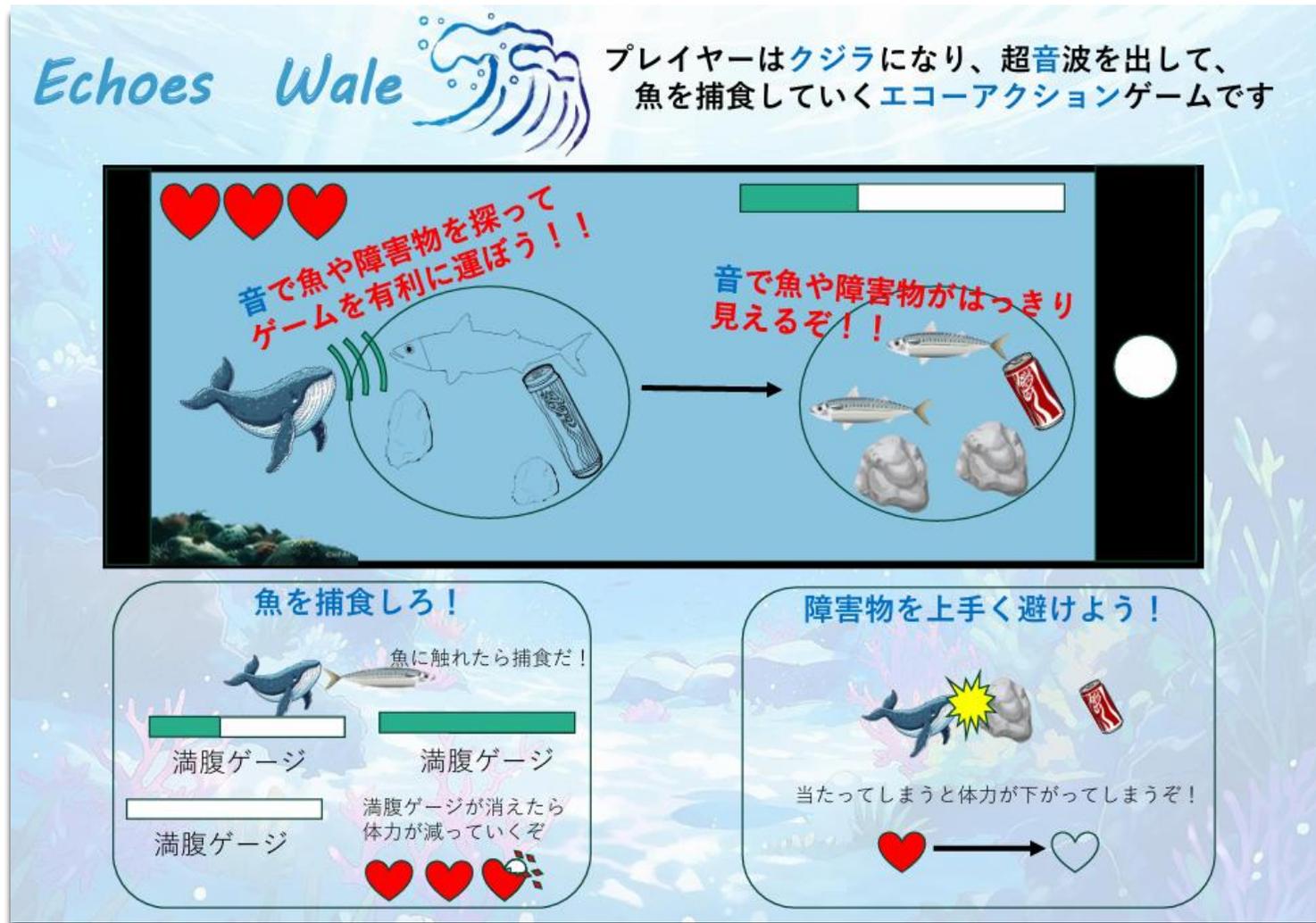
「音」一作品目

音をテーマに作った作品です。音を感じて感じることを思いつき、それをゲームに生かす作品を作りました。

# 「Echoes of Fear」

制作時間 5時間 ターゲット ホラーとADV好きな人

# Project



テーマ

「音」二作品目

音を使う、または音を出すということから考え動物にたどり着き、超音波を出す。作品にしました。

「Echoes Wale」

Project

制作時間 6時間 ターゲット

海とアクション  
好きな人

音の力で世界を変える!

**Fract OSC**

**バトル** 音の力で敵を倒せ  
 モンスターの好きな音で眠らせるか、嫌いな音で逃がして無力化しよう。

風のソナタ ○  
 大地のロンド ×  
 水面の葉音

様々な楽器(装備)が登場!!

様々な演奏家(仲間)が登場!!

自然の環境音から作曲

演奏家を集めてオーケストラを結成!

自分だけのオーケストラを結成して、強敵達に挑もう!!

2回演奏後  
風のソナタ

初期ターン  
風のソナタ

世界を変える!

テーマ

「音」三作品目

3作品ともなるとネタが尽きてきて、別視点で見たり、音を使う動物を調べたりして、アクションを軸に考えました。

# 「Fract OSC」

制作時間 8時間 ターゲット 音楽とRPG好きな人

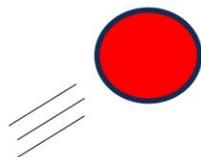
# Project

# 跳ねるスーパーボール

ジャンル：パズルアクション  
ハード：PC

## 「跳ねるスーパーボール」

### コンセプト



スーパーボールを操作してゴールに向けギミックを乗り越えたり、時に壊したりする、横スクロールパズルアクションです。

プレイヤーはなんにでも変化する七色のスーパーボールを駆使してゴールを目指します。



### ボールの変化を活かせ！



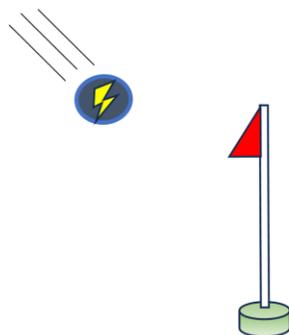
炎の性質に変わる！

# Project

制作時間 15時間 ターゲット

スーパーボール  
好きな人

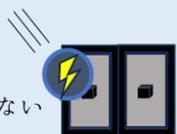
スーパーボールをフリックで操作してゴールにスーパーボールを入れます。



プレイヤーはスーパーボールをフリックして、あらゆる障害を跳ねて躲したり、何回も当てて、壊したり、特殊なスーパーボールで乗り越えます。

### 障害は壊して進め！

扉が邪魔で先に進めない  
何回も当てて壊そう！



### ボールの特性を活かせ！

電気で扉が通れる！



炎で木が燃える！



 電気の属性

 炎の属性

## テーマ

「ハイパーカジュアル」

簡単操作アクションを  
考え、フリックと指一本  
で操作できる物を  
目指して作成しました。

### ボールの性質には注意が必要！

逆の性質を持つギミックに触れると…



水たまりに触れてしまふと、動かなくなる。



普通のノーマルボールに戻る



#### 様々なボールに変化！



ノーマルボール



電気の属性



スピードボール



炎の属性

#### 様々なギミックをかいくぐれ



沼



沼に落ちるとスーパーボールは止まる



落とし穴



落とし穴にはまると一発OUTだ

トランポリンを踏むとスピードアップ  
トランポリン

# Project

# 「Future by Trade」

## コンセプト

いつでも緊張感が味わえる、先が読めない交渉と未来

## ゲーム目標

自国のSDGsの問題を他国とのトレードだけで乗り切り、自国の幸福度を向上させよう！



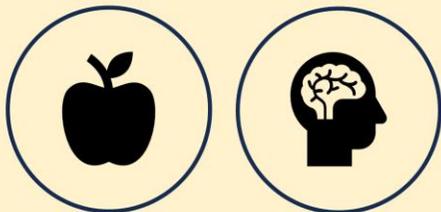
# Project

制作時間 **6時間** ターゲット

SDGs問題を  
知りたい人

# ゲームプレイ

物資や人材を他国からトレード



数年後...



トレードした後の経過を見て



## トレードシステム

他国が欲しいであろう物資や人材を送り、交渉を有利に進めよう!!



テーマ

「SDGs」

各国の貧困とそこから発生する不平等から考えました。不平等とトレードが上手くゲームとしてマッチするように作成しました。

## ゲームシステム

ゲームの始めは各国、始めたい環境を選べる

A国



物資が他国より多いが、人材が他国より少ない

B国



全体の国力が少ないが、人材が優秀

始める環境によって、取引相手のトレード内容やトレード後の未来が変わる

# Project



# 「酔の道」

## ゲームの概要

プレイヤーは、酒を使うことで得られる力と酒を使う際のリスクを巧みに戦力を練り、熱いバトルを繰り広げます。酒で得られる力を巧みに操り、限界を超える魅力的な酔拳使いとなり、勝利を掴むため奮闘しましょう！

## ゲームの勝利，終了条件

- :ポイントが30ポイントになったら終了。30ポイントを取った人の勝ちになりその下の人から順位が決まる
- :酒場カード，闇市カードの両方が山札から消えたら終了

## ゲームのルール

■ 最初の所持ポイントは4ポイントです

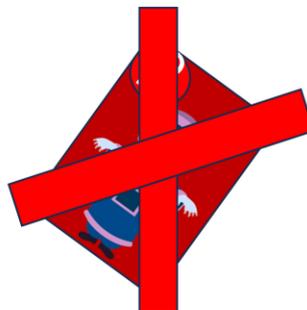
■ プレイヤーは山札からカードを引くか敵を倒してポイントを得るかのどちらかを選択し、手番を終わめます

\* 自分の手番までに倒されていた場合、カードを引けることのみ行動ができる

→ 自分が倒される場合は格闘パートで説明



or



テーマ

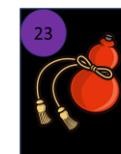
「ボードゲーム」

ボードゲームには  
あまりない攻撃できる  
ボードゲームを考えて、  
酔拳を組み込みまし  
た。

■ お酒は2種類の山札どちらかから選び自分の手札に加えられる



酒場  
(1~10)



闇市  
(2~22)

\* 手札所持の枚数は最大5枚まで

\* 手に入れてもカードの中身は戦うまで見れない



■ 山札からカードを引くときポイントを支払う

それぞれ 酒場 3ポイント      闇市 1ポイント

# Project



テーマ

「直」

直に繋がる漢字で  
安易に選んだ作品で  
す。

# 「産地直送農場」

# Project

制作時間 10時間 ターゲット

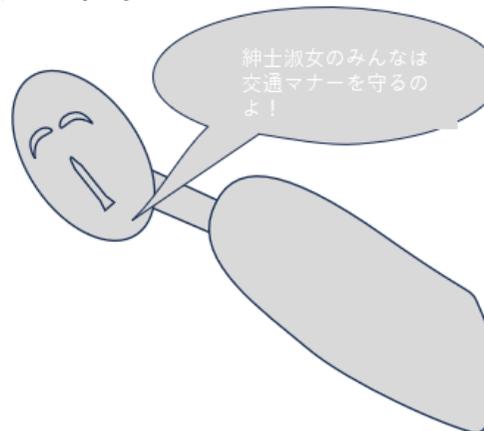
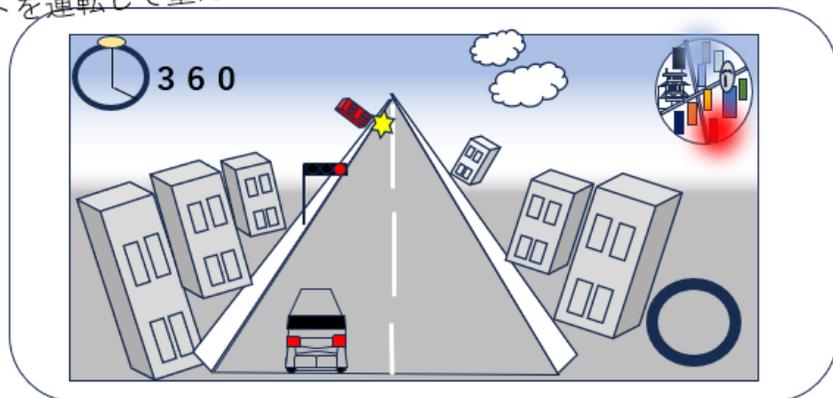
ほのぼのSLG  
好きな人

# 名古屋ちゃんお着替えの時間よ！！



カートを運転して望んだ服を買おう！

はらはらカートファッションゲーム！



紳士淑女のみんなは  
交通マナーを守るの  
よ！

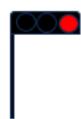
カートを運転してショーで着る服を買おう！！



カートを運転して★マークの位置に着こう！

ショーが始まるまでに、服を買おう！ショー開始は左上の時間に始まるそれまでに間に合わせよう！

急がないといけませんが、交通ルールは守ろう！！最後のポイントが大幅に変わるぞ！



服を着て舞台上がろう！！



裸でステージに上がると減点、舞台上がるに相応しい服装をしよう

舞台は名古屋駅内だ！！



赤い建物に行くと赤い服が手に入る



赤いドレスを見たい

ステージが求める服に応じてポイントが変わるぞ！！

## 「名古屋ちゃんお着替えの時間よ！」

制作時間

5時間

ターゲット

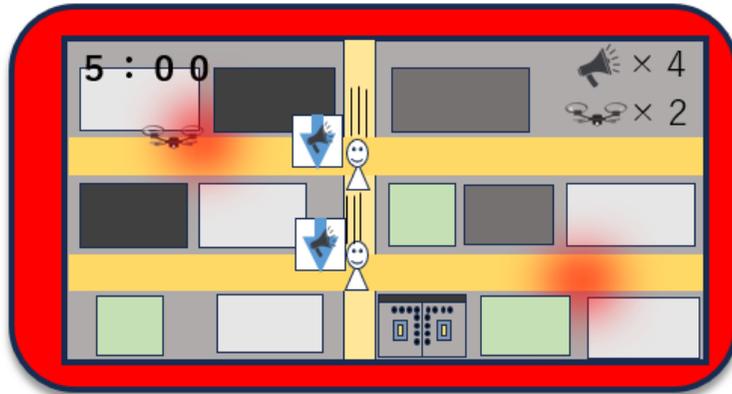
ファッション  
好きな人

# Project

# 怪獣警報 24時

町の人々が怪獣から逃げやすいように、  
警戒アラートを出して町の人を避難させます

怪獣が5分後に発生、市民を誘導せよ



市民を速やかに誘導せよ！

アラートを市民がシェルターに逃がせるように設定！



怪獣発生地域



急ぎシェルターに避難させよう！

5:00後に怪獣が発生する。市民に向けて進行していく。

シェルターに移動をさせなくては市民の命が...



ドローンを上手く活用しよう！

怪獣発生後、怪獣はドローンに釣られていく。



時間稼ぎに上手く活用しよう！

市民の命はあなた次第！

よし、救出だ！



あ、市民が.

テーマ

「警戒」

警戒から地震アラートを想像し、怪獣ならではのギミックを考え、作成しました。

## 「怪獣警報24時」

# Project

制作時間 **2時間** ターゲット

細部まで注意が  
向く人

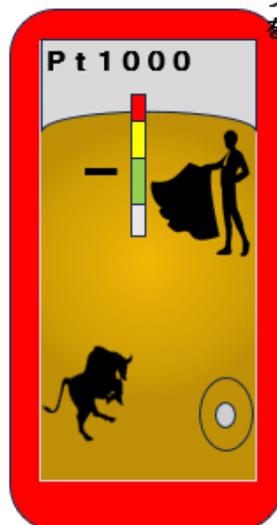
テーマ

「直」

直進はまっすぐ突っ込む闘牛から考え、直進を躲す闘牛士を連鎖して考えました。

## 舞え！闘牛士

プレイヤーは闘牛士になり、直進する闘牛を華麗に避け、得点を稼いでいきます。

「舞え！  
闘牛士」

制作時間 5時間 ターゲット 度胸がある人

Project

## フライド・ゴッド・ポテト

AIがポテトを作って売る  
経営シュミレーションゲーム

## AIに適切なアドバイスをしよう

プレイヤーはAIにアドバイスを提供できるが、やりすぎると**リスク**が増える

A



味が薄いもっと濃くして

揚げ方変えるといいよ

客の意見から商品アドバイス

販売した時の客の  
意見を聞こう!!

## できた商品を販売AIの自動販売

アドバイスから商品の種類を増やそう!!

## 様々な調理法やソースが登場



様々なポテトとソースの組み合わせで最高のポテトを作ろう!!

S

## 「フライド・ゴッド・ポテト」

テーマ

「オートメーション」

ポテトを自動生成する  
ゲームを考えました。  
ポテトは前夜見た  
番組から着想を得て  
書きました。

Project

制作時間 4時間 ターゲット ポテト好きな人

テーマ

「ESM」

他者から渡された  
テーマ(スパイク)から  
考え、それが時限爆  
弾ということで罠に例  
え、相手を待ち伏せる  
タワーディフェンスを  
作成しました。

ボマーに気をつけろ

壁やアイテムを駆使してスパイクで敵を倒せ！



敵は城に突撃する、触れられたらGameoverだ！



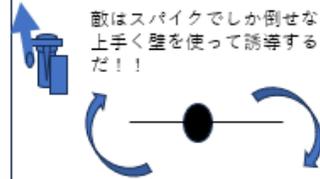
スパイクは時限爆弾だ上手く使えないと痛い目に遭うぞ！

だが、1個爆発したらもう一度配置し直せる何度もトライだ！



アイテムや壁を使いこなせ！

敵はスパイクでしか倒せない。  
上手く壁を使って誘導するん  
だ！！



門兵は敵を倒すと城に現れる上手  
く配置し直して敵を倒すんだ！



一回は敵を倒して  
くれるぞ！



# 「ボマーに 気をつけろ」

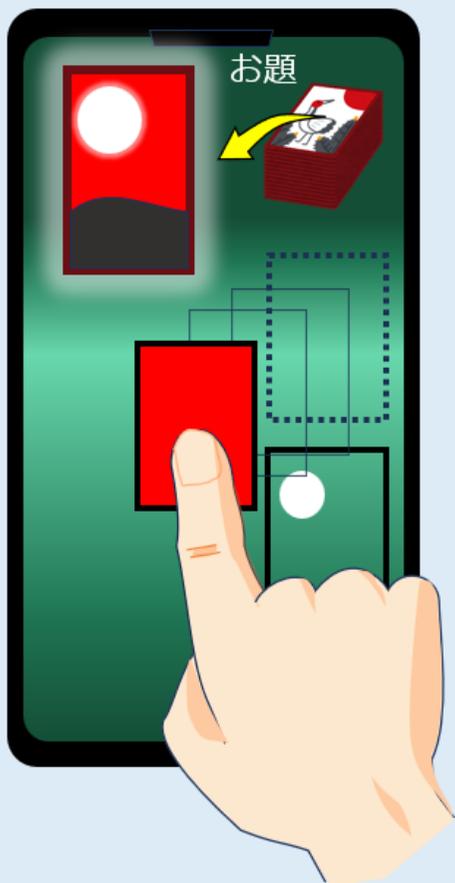
制作時間 2時間 ターゲット

難解パズル  
好きな人

# Project

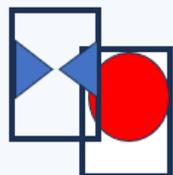
# カラーレイヤーズ

絵と絵を重ねて、お題の絵を完成させよう！



## 基本ルール

①手前の絵だけが表示される



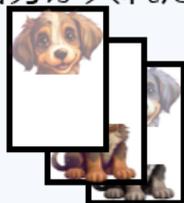
重ねる順番を考えよう

②色が干渉する事がある



重なった部分の色が変化

③自分が入れた画像でゲームプレイ！



若年層向けのパズルを考えた結果、図形と色を変えらると思いついたゲームです。

# 「カラーレイヤーズ」

# Project

制作時間 **7時間** ターゲット **難解パズル好きな人**

# メインプランナー、プランナーと 2作品の制作に携わりました。



「サルは木から落ちぬ」

振り子アクションで上へと  
木登りする3Dアクション

お酒でGO!

「お酒でGO」

お酒で女の子と楽しく  
一緒に過ごす  
パーティーカードゲーム

# Team



ジャンル:木登り3Dアクション

プラットフォーム:PC

ターゲット:20代-40代

(上スクロールのジャンプアクションを経験した人)

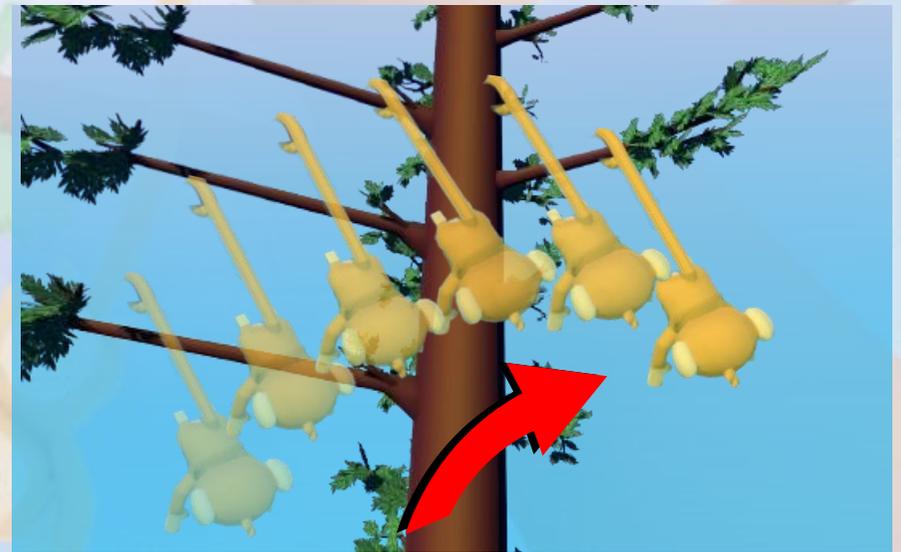
# Team

コンセプト：「振り子で楽しくジャンプ!」

振り子の運動を利用して頂上を目指すゲームです



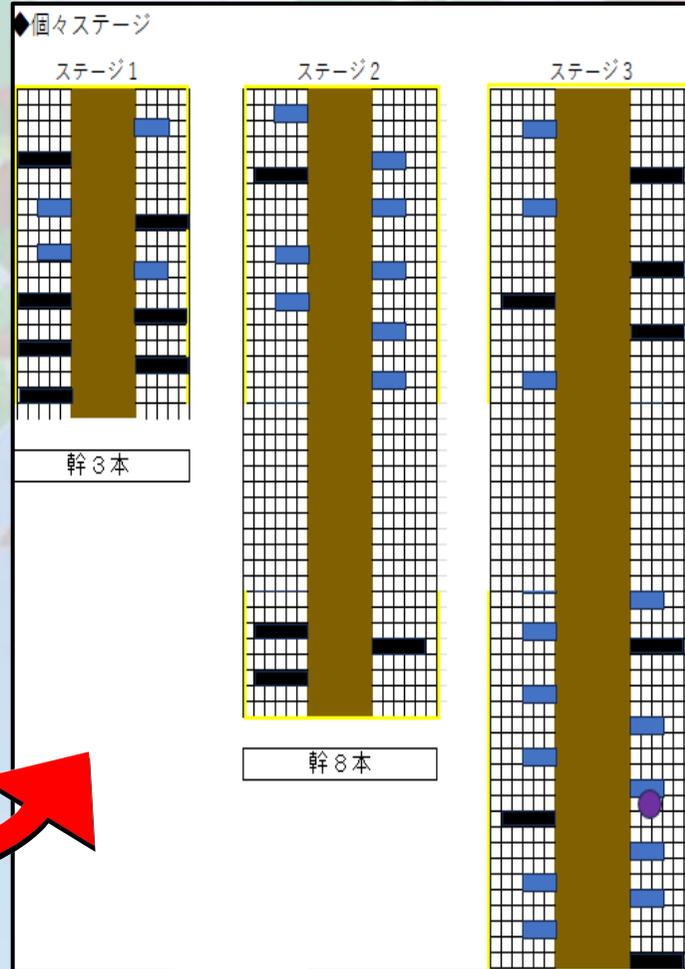
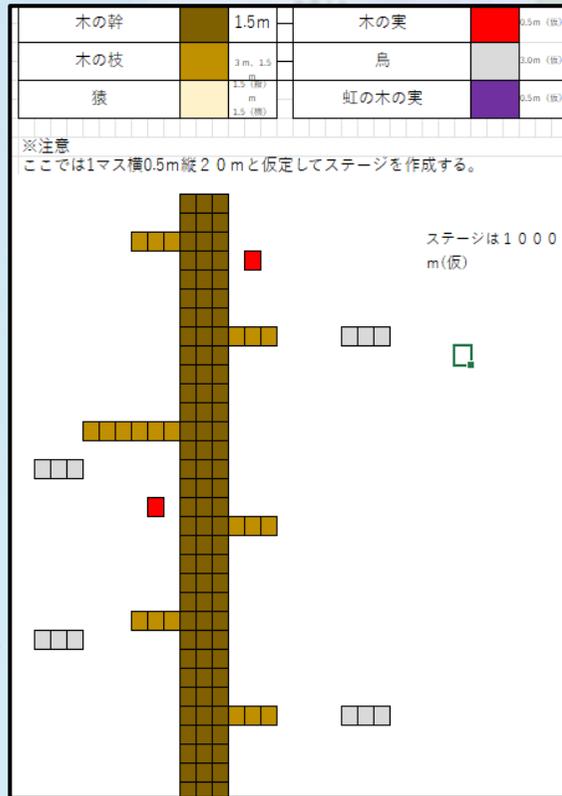
振り子



ジャンプ

Team

# レベルデザイン



ステージではプレイヤーがどこでつまづくのか考え、頭でシミュレーションしながらステージを作りました。

# UI

### タイトル画面

作成者 渋谷侑希  
作成日 2024/10/13  
最終更新 2025/1/1

ここでは、タイトル画面について記載する。

1080

1920

ID	名前	説明	ファイル名
1	タイトルロゴ	1600×500 画面真ん中上に表示させる	アセット4.png
2	スタート	400×100 ステージセレクト画面に遷移 選択しているときに色が変わる	start_off.png start_on.png
3	オプション	400×100 オプション画面に遷移 選択しているときに色が変わる	option_off.png option_on.png
4	おわる	400×100 デスクトップに遷移 選択しているときに色が変わる	end_off.png end_on.png
5	背景	変更無し	natu_kari.png

### オプション画面

作成者 渋谷侑希  
作成日 2024/10/12  
最終更新日 2025/1/5

ここでは、オプション画面を記載する。

※タイトル画面から遷移するオプション画面

ID	名前	説明	ファイル名
1	ミュート	400×100 BGM,SE音声を無くす 選択すると色が変わる	mute_off.png mute_on.png
2	BGM音量	200×100 BGMゲージの左に表示させるテキスト	BGM.png
3	SE音量	200×100 SEゲージの左に表示させるテキスト	SE.png
4	BGM音量ゲージ	600×200 BGMの音量と調整するゲージ 10段階で調整できる	ber_bw.png ber_se.png ber_lu.png
5	SE音量ゲージ	600×200 SEの音量と調整するゲージ 10段階で調整できる	ber_bw.png ber_se.png ber_lu.png
6	スライダー	200×50 BGMの音量調整をするときに動かすバー 選択すると色変わる	ber_2U.png ber_3U.png
7	もどる	400×100 タイトル画面に遷移 選択すると色が変わる	back_off.png back_on.png

ID	名前	説明	ファイル名	作成者	作成日	最終更新
UI1	スタート	ゲーム開始	start.png	渋谷侑希	2024/10/13	2025/1/1
UI2	タイトルロゴ	ゲーム開始画面に表示	title.png	渋谷侑希	2024/10/13	2025/1/1
UI3	スタート	ゲーム開始	start.png	渋谷侑希	2024/10/13	2025/1/1
UI4	オプション	ゲーム設定	option.png	渋谷侑希	2024/10/13	2025/1/1
UI5	おわる	ゲーム終了	end.png	渋谷侑希	2024/10/13	2025/1/1
UI6	スタート	ゲーム開始	start.png	渋谷侑希	2024/10/13	2025/1/1
UI7	オプション	ゲーム設定	option.png	渋谷侑希	2024/10/13	2025/1/1
UI8	おわる	ゲーム終了	end.png	渋谷侑希	2024/10/13	2025/1/1
UI9	スタート	ゲーム開始	start.png	渋谷侑希	2024/10/13	2025/1/1
UI10	オプション	ゲーム設定	option.png	渋谷侑希	2024/10/13	2025/1/1
UI11	おわる	ゲーム終了	end.png	渋谷侑希	2024/10/13	2025/1/1
UI12	スタート	ゲーム開始	start.png	渋谷侑希	2024/10/13	2025/1/1
UI13	オプション	ゲーム設定	option.png	渋谷侑希	2024/10/13	2025/1/1
UI14	おわる	ゲーム終了	end.png	渋谷侑希	2024/10/13	2025/1/1
UI15	スタート	ゲーム開始	start.png	渋谷侑希	2024/10/13	2025/1/1
UI16	オプション	ゲーム設定	option.png	渋谷侑希	2024/10/13	2025/1/1
UI17	おわる	ゲーム終了	end.png	渋谷侑希	2024/10/13	2025/1/1

UIはユーザーフレンドリーを第一にゲームの世界観を考えました。

# Team

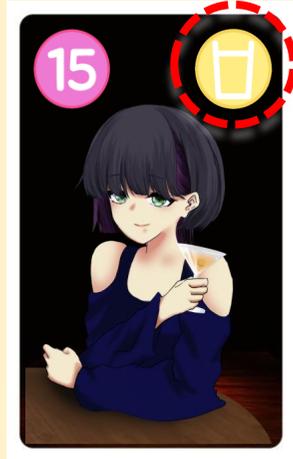
# お酒でGO!



ジャンル：パーティーカードゲーム  
プラットフォーム：ボードゲーム  
ターゲット：20代-40代  
(お酒を楽しめる若者)

# Team

コンセプト：「お酒で楽しく女性と仲良く」



カードを引いていき、合計値で女性カードを得るか決めます。

女性の好みと最初に引いたお酒カードが一致していたら、女性カードを得られやすくなります。

お酒カードの合計値が21を超えたら泥酔して失敗。

失敗したら女性カードは捨て場に…



最後カードを多くコレクションできるのは誰だ!?



「ブラックジャック」の要素を組み合わせることで、  
戦略と運がでて駆け引きが出るようにしました。

Team