

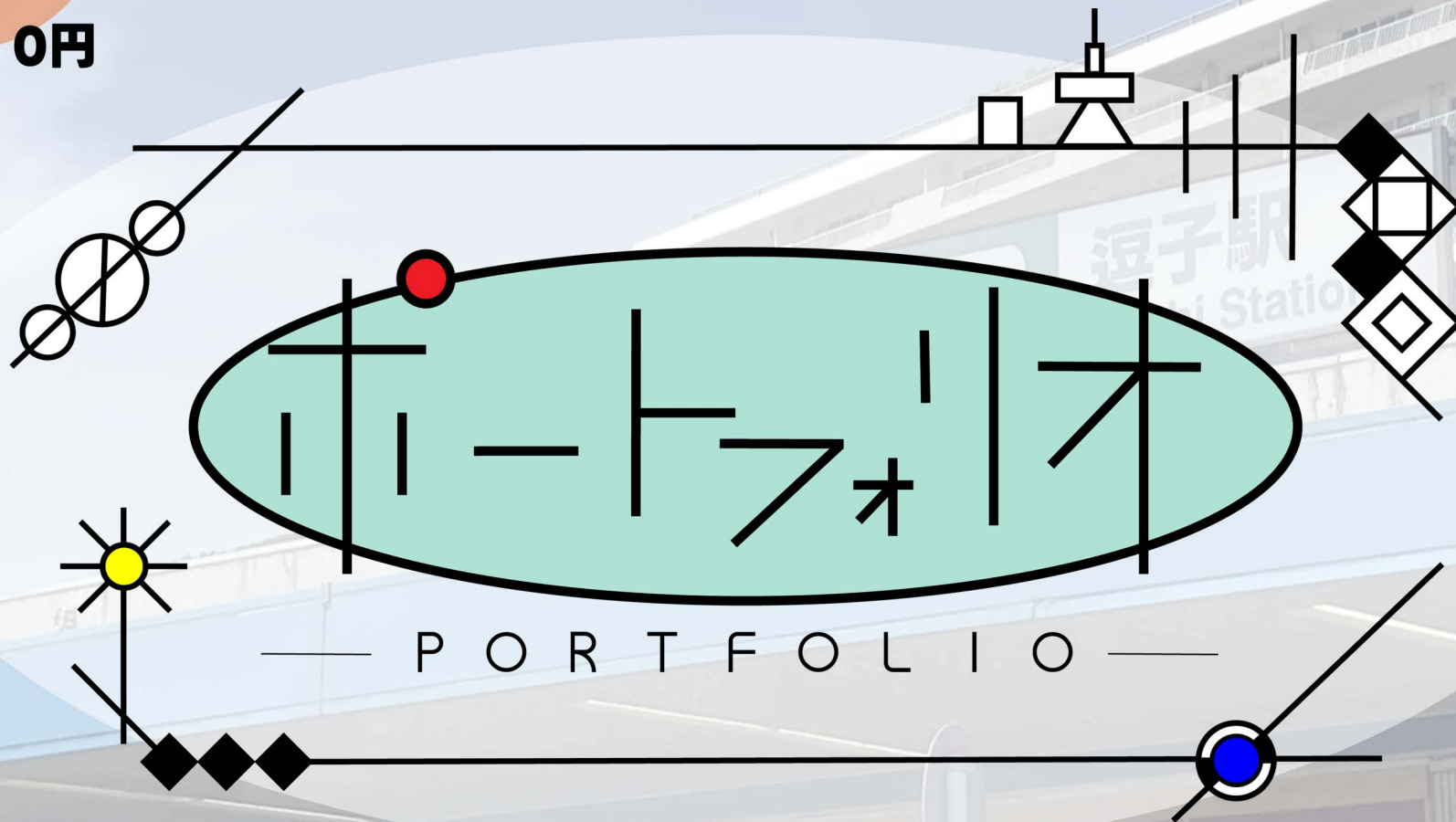
02

2025

創刊号 0円

# 寺島溪裕

という人物の全てが詰まった一冊。



付録

企画書4本

仕様書、発注書その他

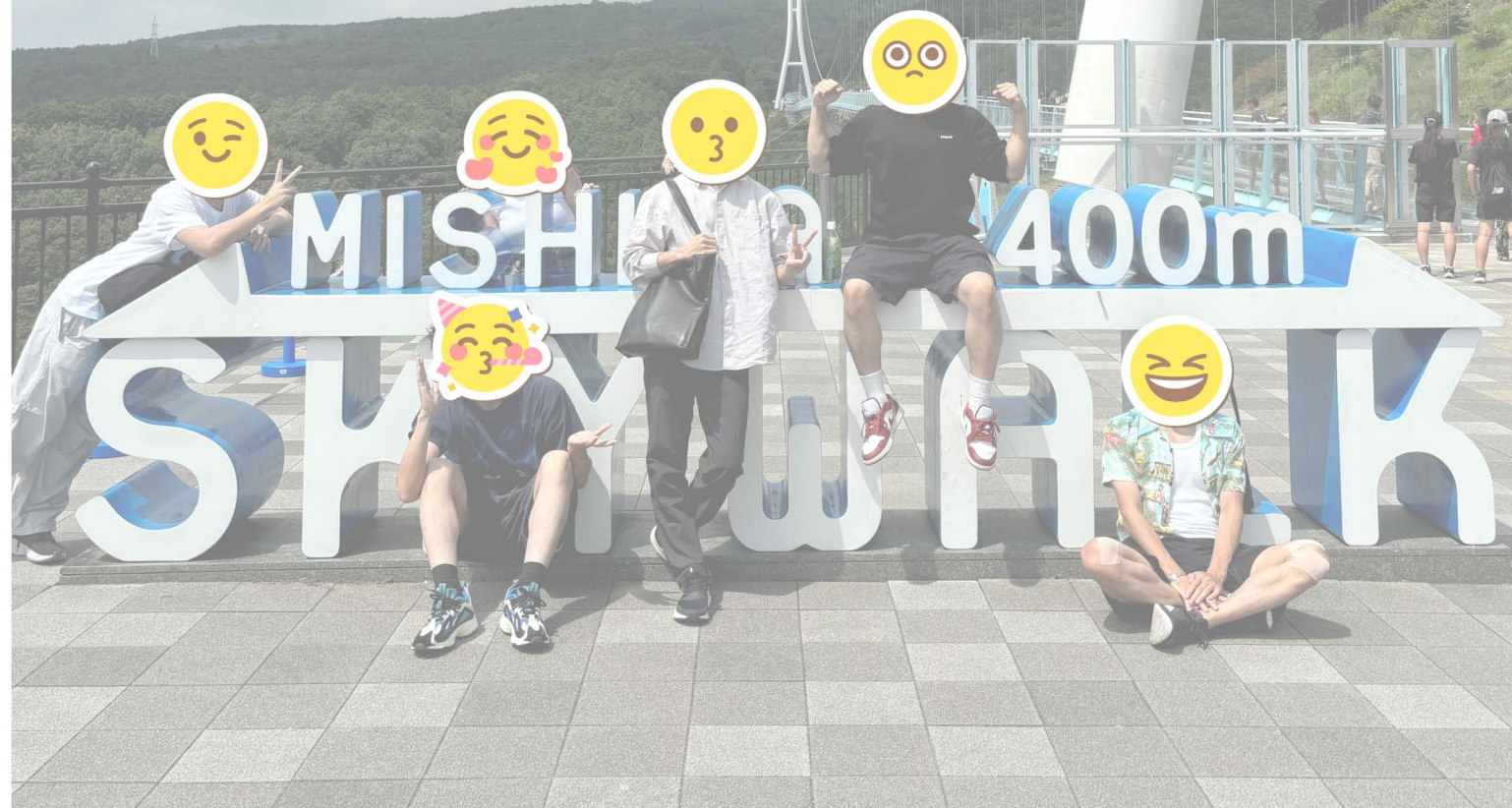
総合学園ヒューマンアカデミー 横浜校

ゲームカレッジプランナー専攻 1年 寺島溪裕

# 目次

- 3 … プロフィール
- 4 … 寺島溪裕という人間
- 8 … 趣味
- 10 … チーム制作1
- 16 … チーム制作2
- 20 … 企画書1
- 24 … 企画書2
- 26 … 企画書3
- 28 … 企画書4
- 30 … 一枚企画書

# この一冊で 寺島溪裕を 徹底解剖！



# プロフィール

**誕生日：2000年 6月 2日**

**出生地：神奈川県 横浜市**

**特技：文章を書くこと  
脳内イメージの  
ビジュアライズ化**

## 寺島溪裕とは

ゲームを作りたい気持ちが高まり将来について悩み始めたその月のうちに専門学校への入学を決意。今日もゲーム制作に必要な知識を蓄え、将来に向けて牙を研ぐ。



とことん

# 言語化

する男

なぜ面白いのか、なぜこれが流行っているのか。  
自分の言葉で説明することにより、**文章力**と**企画力**、  
そして**流行へのアンテナ**を強化できる一石三鳥の方法。

# 言語化するために・・・

## 言語化日記

過去もしくはその日に触れたコンテンツがなぜ面白い(つまらない)と思ったのか、なぜ人気なのかを一日ひとつ言語化する日記。遊んで終わりにしない姿勢の維持にも繋がる。

## 書籍

デザインや人間の心理など、言語化の難しい分野を有識者が言語化してくれた書籍を読む。自身での言語化も大事だが、プロから正解を直接学ぶ素直さも時には必要なのだ。

# 頻繁に使用するツール

## 基本ツール



Office系統は主に資料作成や議事録で使用、Photoshopは画像加工や切り抜きに、Illustratorはゲームロゴや印刷物作成に使用。

## AIツール

### Chat GPT



簡単な疑問の解消、文章の校閲、物理的な物事の相談に用いる。  
無論最後はネットで間違いないか要確認。

### Adobe Express



Adobeが提供しているAIイラスト生成サイト。  
生成のコツは類似画像の投入。

## その他

### Pixnote

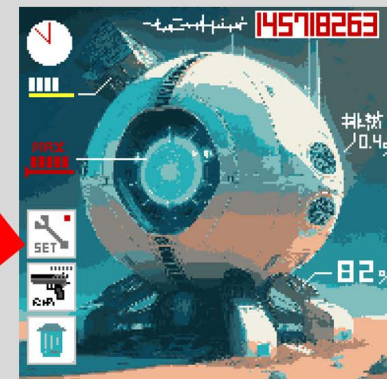


簡単にドット絵が作成できるWEBアプリ。  
画像をドット風に変換することも可能。  
Adobe Expressと組み合わせると最強。

### 自作キャラクター



AI画像を変換！  
ドット編集も可能



# 好きなゲーム

## SEKIRO SHADOWS DIE TWICE

視覚、聴覚、触覚すべてを快感が襲う。やればやるほど上手くなるそのメカニクスにただただ感服するばかり。まだ始めたばかりの頃葦名源一郎に負け過ぎて戦闘開始時のセリフを完コピさせられた。

## ポケットモンスターシリーズ

小学生のころから大好きなシリーズ。とにかくプレイヤーをワクワクさせる仕組みが秀逸で、特にターゲットについて勉強になる作品。ちなみにポケモンGOは色違いの価値を下げたため好きではない。

## Little Witch in the Woods

今までプレイしたドットのゲームの中でも最高のクオリティ。至る所に開発陣のこだわりが見て取れる。日本語版は直訳らしさが全体的に残っているが、ごくまれに日本らしい言い回しが混じっている不思議。

# 趣味1

## 絵を描く



### ◀ 謎のドラゴン

植物と龍が好きだったので、ならば合体させようという安直な発想の末に産まれた。

### ▼ 夕日と少女

何も考えずデジタルで描いた落書き。色も初めて塗ったので大分雑。アナログとは違った書き方を純粹に楽しむことができた思い出深い作品。

## 本格的に趣味になったのは？

**昔**から落書き自体は好きでしたが、一番最初にスケッチブックに描いてみようと思ったのは高校生の頃だった気がします。デジタルに挑んだのは入学後が初めてでしたね。時々無性に絵を描きたくなる時があって、今後もきっとそれが何度も訪れるんだと思います。





## 趣味2

# 小説を書く

## どういった点を魅力に感じる？

**キ**ャラが物語の先へ連れて行ってくれる瞬間に尽きます。無論ゼロから何かを生み出すこと自体が既に魅力満載なのですが、殊小説においてはやはり自分で考えたキャラが「私ならここに行く」「この次はこう話す」と次の展開を示唆してくれるんです。書き続けて良かったな、と思える瞬間ですね。

※自作小説「日々を綴るモノログ」から一部抜粋

そんな私は、現在登校の真っ最中である。無論誰が隣にいるわけでもなく、一人ぽつぽつと十分ほど歩いて、気付けば駅前に着いていた。最寄駅の名前は薄場といい、周囲には閑静な住宅街が広がっている。閑古鳥の生息数では他に引けを取らない我らが薄場であるが、今ときめく若者には恐ろしく評判が悪い。駅周辺にはコンビニとスーパー、そしていくつかの薬局が点在している。ついこの間薬局と薬局の間であった本屋が薬局になった。嫌なオセロである。若者が集まれるところと言えばカラオケとハンバーガーチェーン店がここから少し離れたところにそれぞれがポツンと建っており、行き場を無くした学生達はその二か所をまるで避難所のように使っている。なものもない、がここにはあった。何事も物いようである。

『まもなく一番線に多木々々がまいります。危ないです内側までお下がり下さ改札の近くでそてきた。狙っにきてくれなりました。』

立方体を正面から見た時、それのようには思う。視線の入射角をらせば側面が見えるわけだし、込めば裏側にも面があることに、ができる。無論どこかの面が欠能性もあれば、そもそも見て、方体ではなく四角錐だったもある。我々は三次元から、常にそういうもの。腰に、なんて傲慢、ない。ただ、のは少し、



コンセプト

# 波に乗ってボードを操る爽快感



ジャンル：サーフアクション    プレイ人数：1人  
プラットフォーム：PC    製作期間：約3か月  
ターゲット：サーフィンが好きな人、サーフィンに興味がある人  
役割：サブプランナー    担当箇所：プレイ画面/スコア計算/各種UI    ほか



◀ チーム制作中の会議の様子。  
明るい雰囲気の中、皆積極的に提案。



▶ チームで回転寿司屋に実際に行き、  
UIデザインについてのヒントを得た。

# 初めて作成した仕様書では、ポーズ画面やスコア関連を担当。

▶スコアはゲームバランスを考え、何度も計算して調整を繰り返す。

ポーズ画面	作成者 寺島溪裕 作成日 2024/9/21 最終更新日 2024/12/23
-------	---



必要素材	説明
一時停止タイトル	一時停止のタイトル表示
再開ボタン	押すとゲームプレイ再開
はじめからボタン	押すとステージ開始地点へ遷移
各種設定選択ボタン	押すとオプション画面に遷移
注文に戻るボタン	押すと難易度選択画面に遷移

- ★ポーズ画面について
- ・ポーズ画面に表示されるu表示に関する発注書になります
  - ・表示されるuは以下のeつになります
  - 1.ポーズ 2.つづける 3.はじめから 4.オプション 5.難易度選択に戻る 6.やめる
  - ・フォントは「玉ねぎ楷書『総』」を参考にしてください
  - ・文字を白で線取るようにお願いします
  - ・1番の「ポーズ」は文字のみの表示になります
  - ※選択不可なので、2~6番のように「選択時に色が変わるver.」は必要なし
  - ※サイズは1200\*300に収まるサイズでお願いいたします
  - ・2~6は項目選択時に色が変わるようにしたいので、選択時と非選択時の2パターン
  - ※項目選択時の色変化は背景と比べた際に補色のように映える色が望ましいです
  - ※サイズは1200\*250に収まるサイズでお願いいたします

タイトル	作成者 寺島溪裕 作成日 令和6年11月8日 最終更新日 令和6年11月8日
------	--

β版第一案	β版第二案
ご注文	おしながき
設定	各種設定
スタッフ一覧	店員一覧
店を出る	退店

β版第一案	β版第二案
おしながき	コース一覧
100円皿	赤身コース
200円皿	中トロコース
300円皿	大トロコース

- タイトル画面の場所と変わらず
- ・つづけることで文字のみ見え置いている感じを出す
  - ・o版から変更なしor休止でも何れなさそう
  - ・タイトルで「ご注文」→難易度選択で「おしながき」になるのも面白そう
  - ・食事の「コース」とステージの「コース」を掛けるのは無理がある？

スコア関連	作成者 寺島溪裕 作成日 2024/10/12 最終更新 2024/12/23
-------	---

スコア増減条件	増減判定	増減値	ライフ増減
アイテム取得	醤油	増 100	なし
	わさび	増 300	
ターン判定	Miss	減 <del>-100</del>	-1
	イイネ!	増 100	なし
	サイコー!	増 300	
ジャンプ失敗	減	-300	-1

★おいしさゲージについて

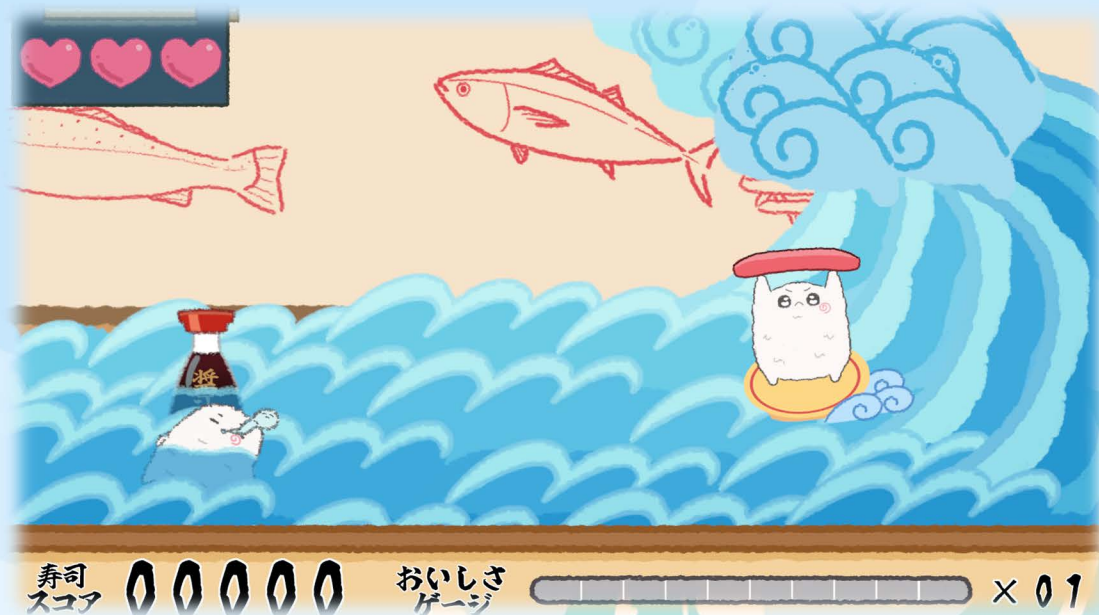
- ・ターン成功時増加する
- ・上限値は10ポイント
- ・上限値に達するとスコア倍率が増え、ゲージはリセットされる
- ・スコア倍率は1ずつ加算される
- ・以下イメージ図

◀表を利用してわかりやすく。色も付けてさらにわかりやすく。

寿司屋の雰囲気が出るような、目で見て楽しいUIデザインに。



◀ 選択中の調節バーは鉄火巻きに、  
されていないバーはかっぱ巻きになる。



▶ スコアゲージはシンプルに。  
回転寿司屋らしさよりも視覚的な  
わかりやすさを優先した。

# 見る人が欲しい情報だけ視認できる文字の大きさを意識。

▼ ゲームの雰囲気崩さぬよう配慮しつつ、注目していただきたいポイントを強調表示。

## 寿司サーファーズとは

レーンが壊れた回転寿司で、波に乗ってお客様の元に向かえ！

まぐろ		しゃり		客の手	
-----	---	-----	---	-----	---

このゲームの主人公。数多くの障害物乗り越え、激しい波を乗り越えてゴールを目指す。

無念にも荒波に飲まれてしまった同志の末路。波に流されて漂流し、同志に障害物として立ちはだかる。

勝手に皿を取ろうとする悪質な客の手。そこまで綺麗ではないため、触られると質が落ちる。

戻る

### ルール 其の一

お客様の元へ無傷で向かえ！



十字で移動し  
障害物を避ける！

戻る

### ルール 其の二



タイミングよく移動してターンを決めろ！  
悪質な客の手をジャンプで避ける！！



戻る

### ルール 其の三

アイテムを駆使して高スコアを目指せ！  
取得するとスコアアップ！



戻る

# 共有物は、論理的にも直感的にも理解できるものを。

## CG\_013発注書

目次	作成者	寺島 漢裕
	作成日	2024/10/5
	更新日	2024/11/9

タスク 13-1

タスクNo	ファイル名	名称	サイズ	保存形式
CG_013_A	playScreen_score	スコア表記	140×90	PNG

**概要**

- ゲームプレイ画面のスコア表示の文字部分の発注書になります
- フォントは「玉ねぎ楷書『激』」を参考にしてください スコアは6桁になります
- 本タスクはタスク名：CG\_016\_B と最終的に重なります、  
 全体的なバランスは皿のデザインと重ねて決定して下さい **スコア：999999**  
 (右図参照)
- 文字を白で縁取るようにお願いいたします
- 文字全体が330×90に収まるサイズでお願いいたします、  
 タスク名：CG\_016\_B とのバランスが悪いようであれば  
 別サイズ提案のご相談をお願いいたします

★6桁が収まるように作成お願いいたします (11/9追記)

---

**参考**

イメージ図 白く縁取ったver.

スコア：999999 スコア：999999

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

ピクセル数を基にした各タスクのサイズイメージ

各タスク完成後の統合時のイメージ

**スコア：999999**

★6桁バージョンの作成お願いいたします 11/9追記

9999999

◀ 疑問が生じないように、徹底的にわかりやすく。図形やパワポ等で視点のイメージを図に表すことも。

▼ 選択した値で色が変わるように。

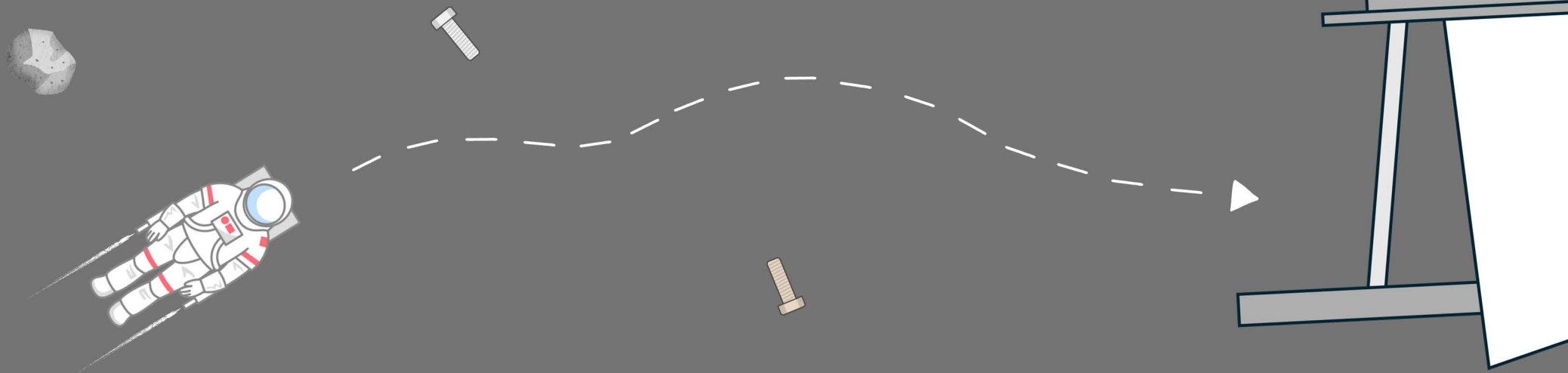
寿司サーファーズ タスクリスト (CG)								11月													
								10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21		
カテゴリ	親タスク	子タスク	孫タスク	担当者	報告先	ファイル名	優先度	進捗	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	
キャラクター	まくろデザイン	通常立ち絵		加賀	小川	sushi_maguro_normal	A	β完													
		崩れ1段階目		加賀	小川	sushi_maguro_crash1	C	α完													
		崩れ2段階目		加賀	小川	sushi_maguro_crash2	C	α完													
	まくろ挙動	待機			加賀	小川	Sushi_Maguro_														
		ターン			加賀	小川	Sushi_Maguro_Turn1-7	A	α完												
		ジャンプ			加賀	小川	Sushi_Maguro_Jump1-2	A													
		落下			加賀	小川	Sushi_Maguro_fall1-2	A													
	皿	大			加賀	小川	object_sara01	A	α完												
		中			加賀	小川	object_sara02	A	α完												
		小			加賀	小川	object_sara03	A	α完												
オブジェクト	醤油			中塚	小川	item_syoyuyu	A	β完													
	わさび			中塚	小川	item_wasabi	A	β完													
	しゃり			中塚	小川	object_syari01	A	β完													
	手			中塚	小川	hand_akusitu	A	β完													
波	平面			中塚		nami_01	A	β完													
	斜面			中塚		nami_02	A	β完													
	白波			中塚		nami_03	A	β完													
タイトル画面	UIデザイン			中塚		title_UI	B	β完													
	背景			中塚		title_background	A	α完													
オプション画面	タブレット枠			中塚		pauseUI_ground1	B	β完													
	背景色			中塚		pauseUI_ground2	B	β完													
	震					pauseUI_ground3	B	β完													
難易度選択画面	UIデザイン			加賀		difficultySelection	B	β完													

# 宇宙飛行

コンセプト

## 無重力空間の中を進む不自由感

障害物を避けたり利用したりして  
宇宙空間を進んでいくゲーム

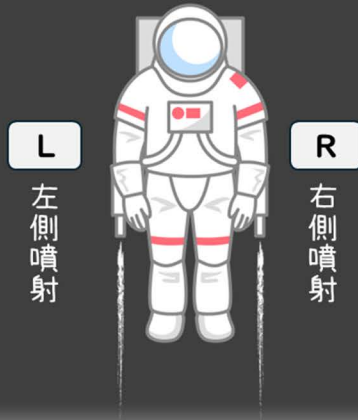




ジャンル：無重力操作アクション    プレイ人数：1人  
プラットフォーム：PC/Nintendo Switch    制作時間：現在鋭意制作中  
ターゲット：難しいゲームが好きの人、負けず嫌いな人  
役割：メインプランナー    担当箇所：企画/ギミック/UI案    ほか

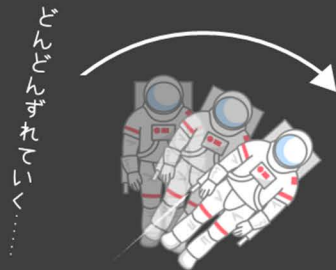
## 操作方法

両腕のスラスターを噴射して  
宇宙空間を進もう



スラスターの発射タイミングが  
一瞬でもずれると……

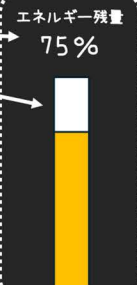
L 3.05秒    R 3.00秒



## プレイ画面 UI

### 燃料の残量

使える燃料の残量。  
プレイ中は常に減り続ける上に  
スラスターを使用した分もしっかり減る。  
メーターが0になるとゲームオーバー。



### スタートとゴール

開始地点と目標地点を示した図。  
ゴールまであとどのくらいかわかる。



## 企画Point

前回のチーム制作の反省を生かし、企画書段階からUIの配置等を考案して順調な滑り出しを実現しました。

# 緊張と安心が交互にやってくる、気の抜けないギミック設計。

## ギミック ~ 障害物とアイテムについて ~



岩とかデブリとか

ぶつかっても大丈夫。  
体を回転させながら当たると  
この原理で加速できる・・・？

隕石とかのめっちゃ速いやつら

ぶつかったら即死。  
画面外から突然やってくる。

⚠ マークが見えたら要注意。



酸素ボンベ

いつかどこかの宇宙船が大破したときに  
飛び散った燃料の一部。  
取得するとエネルギー残量が10%回復する。

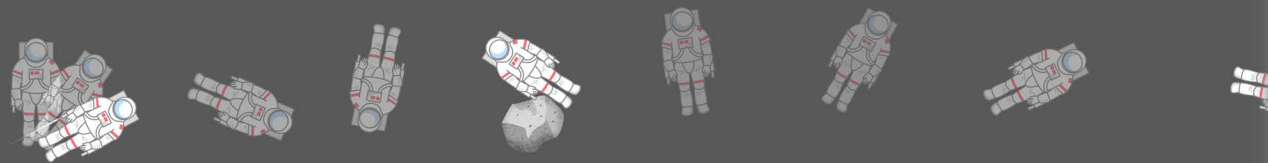
◀ 隕石の尾やスラスターの素材は、丁度良いものがなかったため自作

# ゲームが得意なプレイヤーも満足のいくテクニックも存在。

## ギミック ~ ギミックの活用 ~



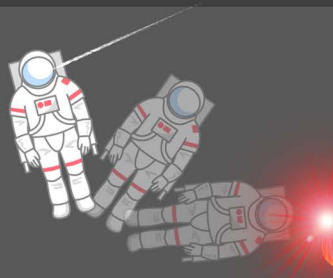
てこの原理で加速！



1. スラスターの片側噴射で回転

2. オブジェクトに体を引っかけて

3. 回転の勢いを利用して加速！



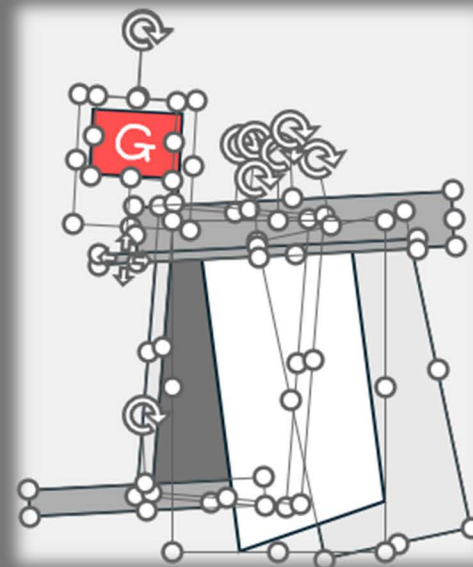
かすってもGAMEOVER

### 危険マークは即退避！

Point:なるべく障害物のない空間へ  
スラスター噴射で全速全開！



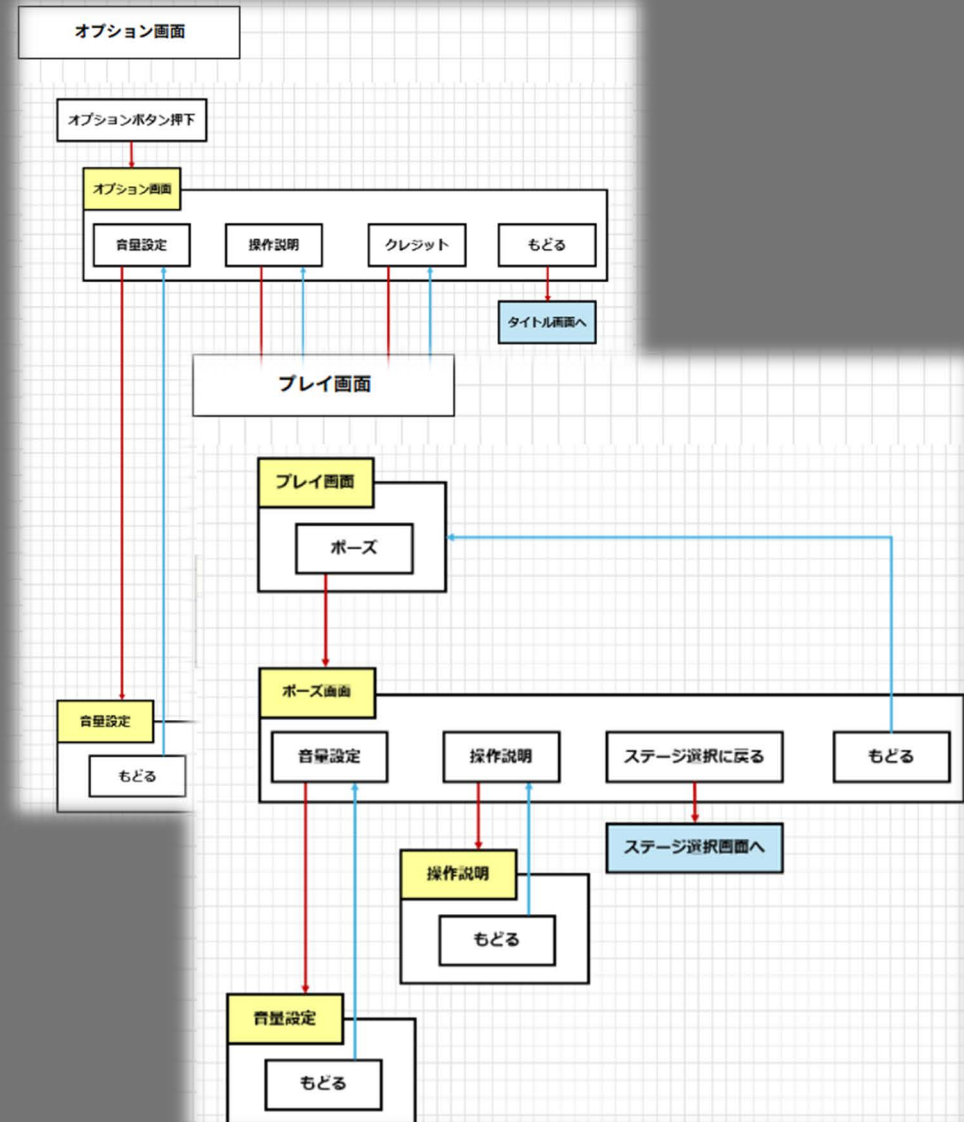
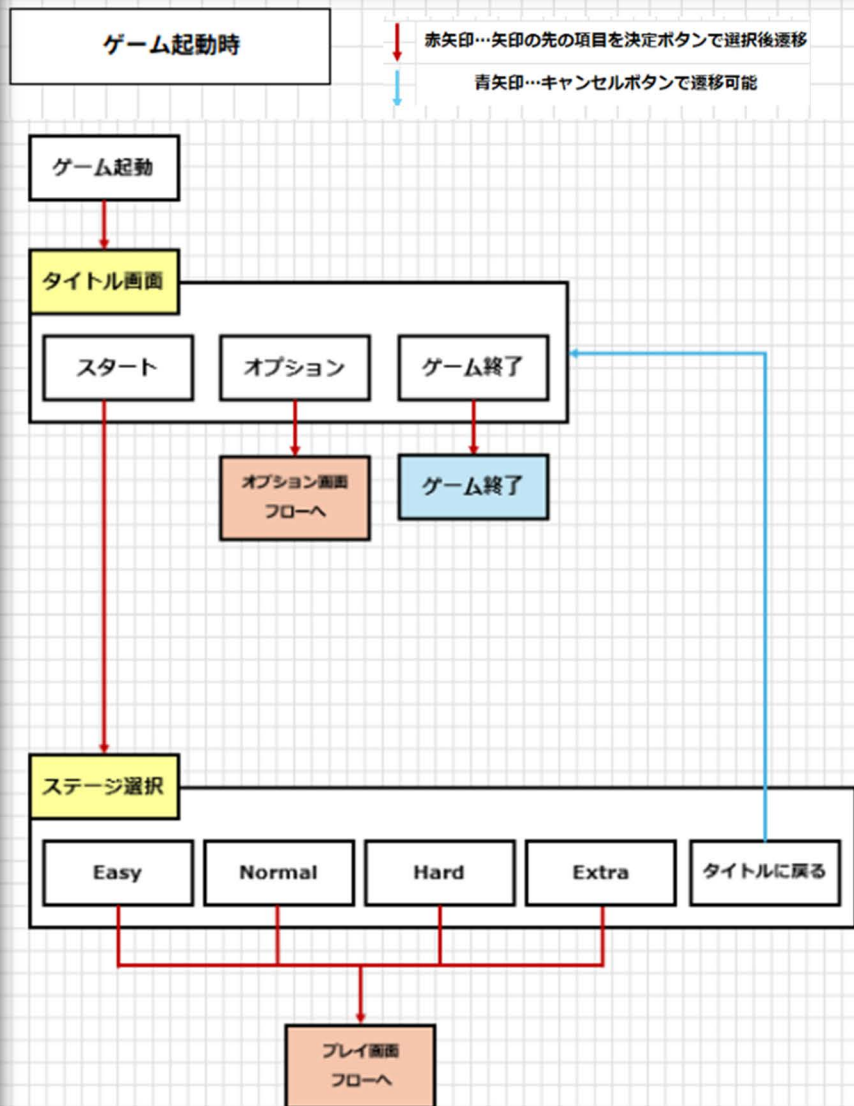
難易度の高いステージでは、  
超巨大な危険物も飛来・・・？



企画書全編はこちら



# フローチャートは、近接・整列・反復を意識して作成。



# 思いついた案はいつでも採用できるように、すぐに仕様書へ。

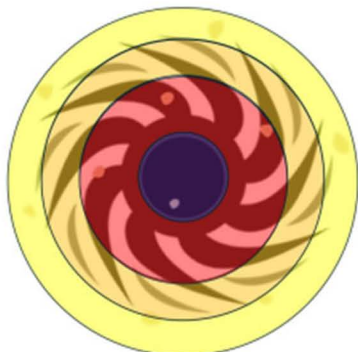
## ■ 吸引力の強弱を示した図

黄…弱、中央に向かって進まなければ脱出可

橙…中、中心部から反対方向にスラスター左右噴射で脱出可

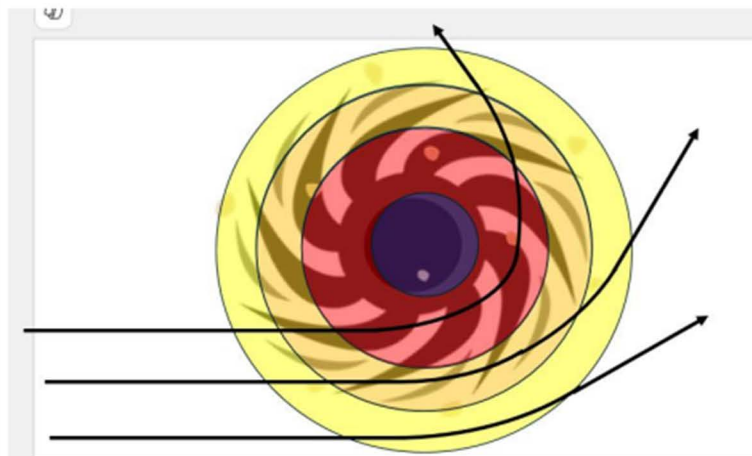
赤…強、ほぼ脱出不可。ブラックホールを横切るように勢いよく突っ込み、  
通り抜けるだけなら脱出可

紫…脱出不可。操作キャラが一部でも触れたら呑み込まれる。



## ■ ブラックホールに勢い良く侵入した際の操作キャラの起動変化案

※移動中は常にスラスターを左右どちらにも噴射し、直線状に進んでいるものとする



# 画像は主にPowerPointで 作成してからExcelに挿入。

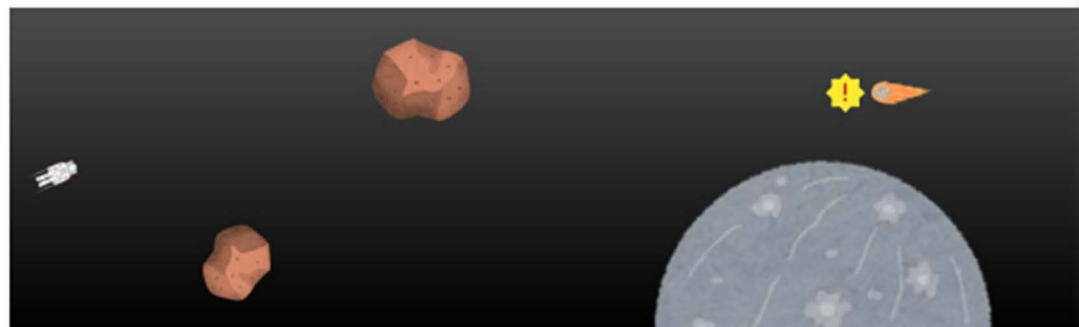
## レベルデザイン

[目次△](#)

作成者	寺島溪裕
作成日	2025/2/15
最終更新日	2025/2/16

ここではステージのレベルデザインについて記載。

☆実装したいギミックを利用したレベルデザイン例を詰め込んだ仮ステージ設計

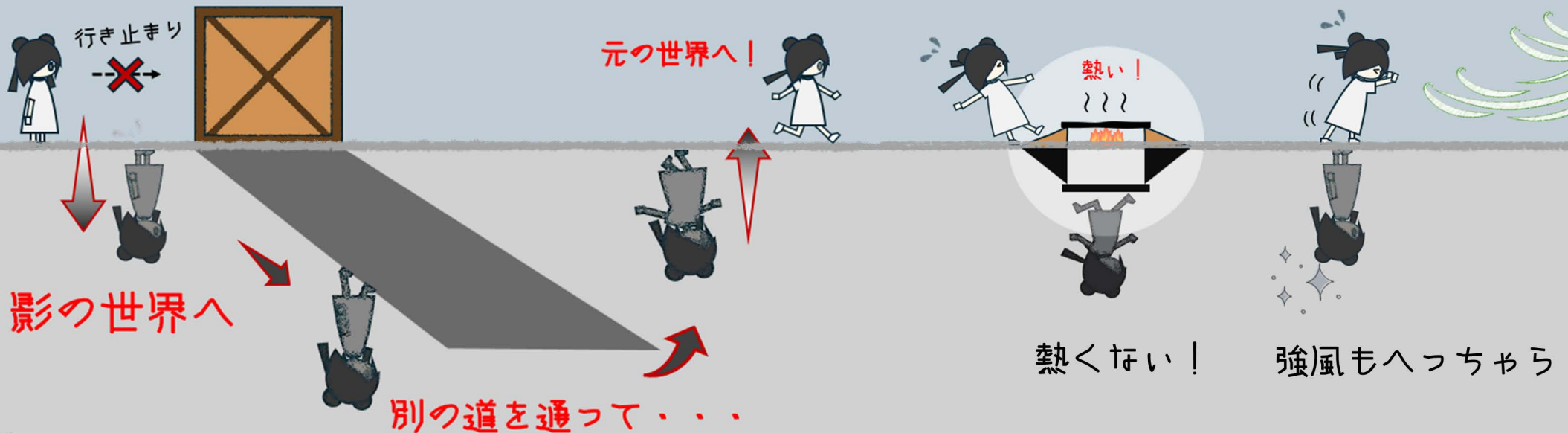


# Shadow Switch

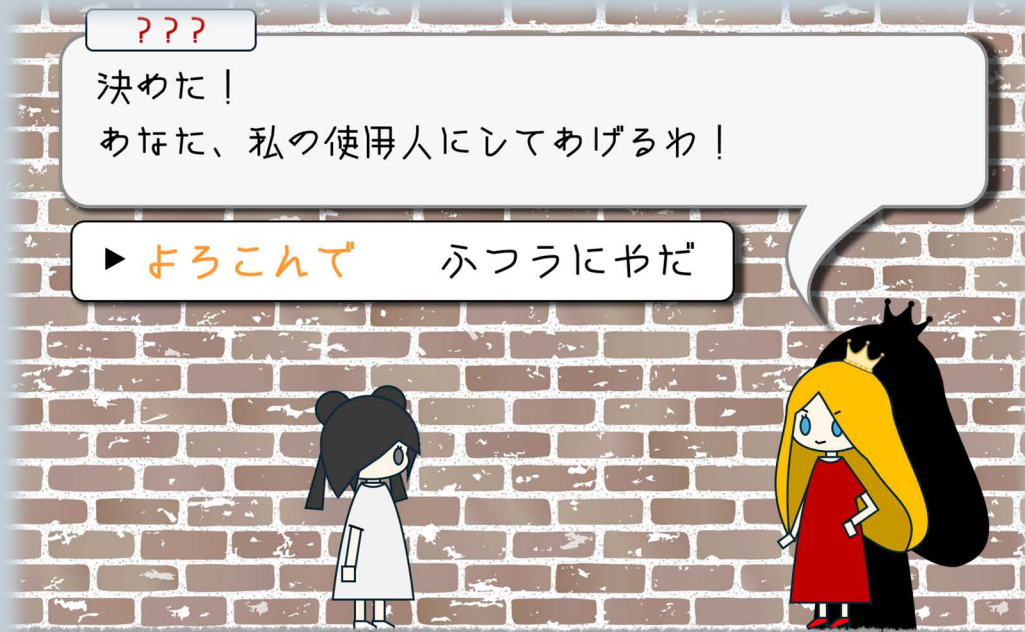
光と影と夜の王国

## コンセプト

**影**の特性を活かしたステージとギミック  
プレイヤーの選択が**影**響するストーリー



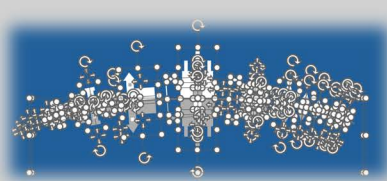
ジャンル：パズルアクション  
プラットフォーム：PC・NINTENDO Switch  
ターゲット：パズルが好きな人、ストーリーを重視する人  
プレイ人数：1人 製作期間：2週間



## 企画Point

キャラクターや世界観にも手を伸ばし、マネタイズの方法についても思案して作成しました。

企画書全編はこちら



キャラクターやロゴ背景、木箱などの  
オブジェクトは全てPowerPointで作成。



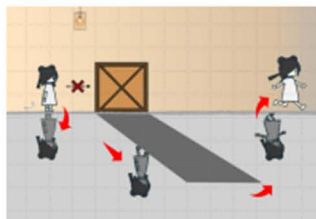
# 練習で作成したギミックについての仕様書。

## ギミック一覧

作成者	寺島深裕
作成日	2024/10/12
最終更新日	2024/12/23

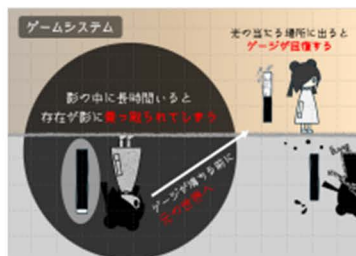
### ☆影の世界について

- ・影の世界へはボタン一つで入り込める (switch : ZL/PC : shift)
- ・入り込む回数に制限はなし
- ・影の世界にいる状態では時間が経つほど影化ゲージが溜まる
- ・影の世界の影の形は地上にある光源とオブジェクトの位置関係に依存する
- ・影の世界で影の上に乗っている際にその影が動くと、自身も動く
- ・斜めの影は上ることができる、45°を越えると登れない
- ・影の世界に入るとヒカリの体が黒くなる (影状態と呼ぶ)
- ・影の世界では落下ダメージや自然現象の類の影響を受けない



### ☆影化ゲージについて

- ・影の世界にいると影化ゲージが溜まる
- ・ゲージが溜まりきるとゲームオーバー、ゲームオーバー演出に関しては他ページ参照
- ・ゲージの溜まる速度は10秒、一秒で十分の一溜まる速度
- ・特定のタイミングで影化ゲージが溜まりきると、特定のエンディングへと繋がります



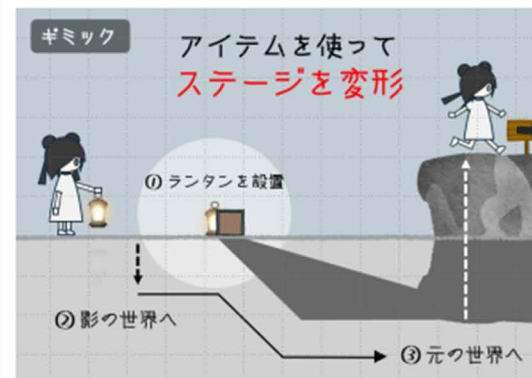
### ☆オブジェクトについて

- ・一部のオブジェクトは押して動かすことが可能
- ・選択ボタン+移動ボタン同時押しで移動可能、詳細は操作説明ページへ
- ・オブジェクトが移動すると影も変形する
- ・移動可能か否かはオブジェクトの質感や発光などで対処予定



### ☆所持アイテムについて

- ・一部のアイテムは手で持つことができる
- ・手に持ったアイテムはヒカリの移動とともに移動する
- ・収集アイテムとは別扱いとなり、インベントリには追加されない
- ・持つにはアイテムと体が重なった状態で選択ボタン
- ※選択ボタンはキャラクターとの会話にも使用するが、アイテム所持が優先される
- ・地面に置く、特定のポイントで使用するにはその場所で選択ボタン
- ・光源所持アイテムは一部オブジェクトの付近に設置することで影を変形できる
- ※光源の強さは当該オブジェクトに近いほど強いとする





# どのような状況で新しい素材が必要になるか洗い出して作成。

## オブジェクト一覧

作成者	寺島 溪裕
作成日	2025/1/2
最終更新日	2025/1/10

### ☆全ステージ共通オブジェクト

表世界			
イメージ	ファイル名	名称	説明
	chr_hikari_stand	ヒカリ_立ち絵	ヒカリの通常立ち絵。 操作可能な状態で何も操作しないとこの状態になる。
	chr_hikari_dash	ヒカリ_ダッシュ	ヒカリのダッシュ時のイメージ。 ダッシュ中にこの状態になる。
	chr_hikari_pick	ヒカリ_アイテム所持	ヒカリのアイテム所持中のイメージ。 アイテムを所持した状態だとこの状態になる。 アイテムを置くと通常立ち絵に戻る。
	chr_hikari_balance	ヒカリ_バランス	ヒカリがバランスをとっている時のイメージ。 細い足場などを通るときにこの状態になる。
	chr_hikari_landing	ヒカリ_着地	ヒカリが高所から着地した時のイメージ。 ジャンプ後の着地や高所から落下し地面に着地した時にこの状態になる。

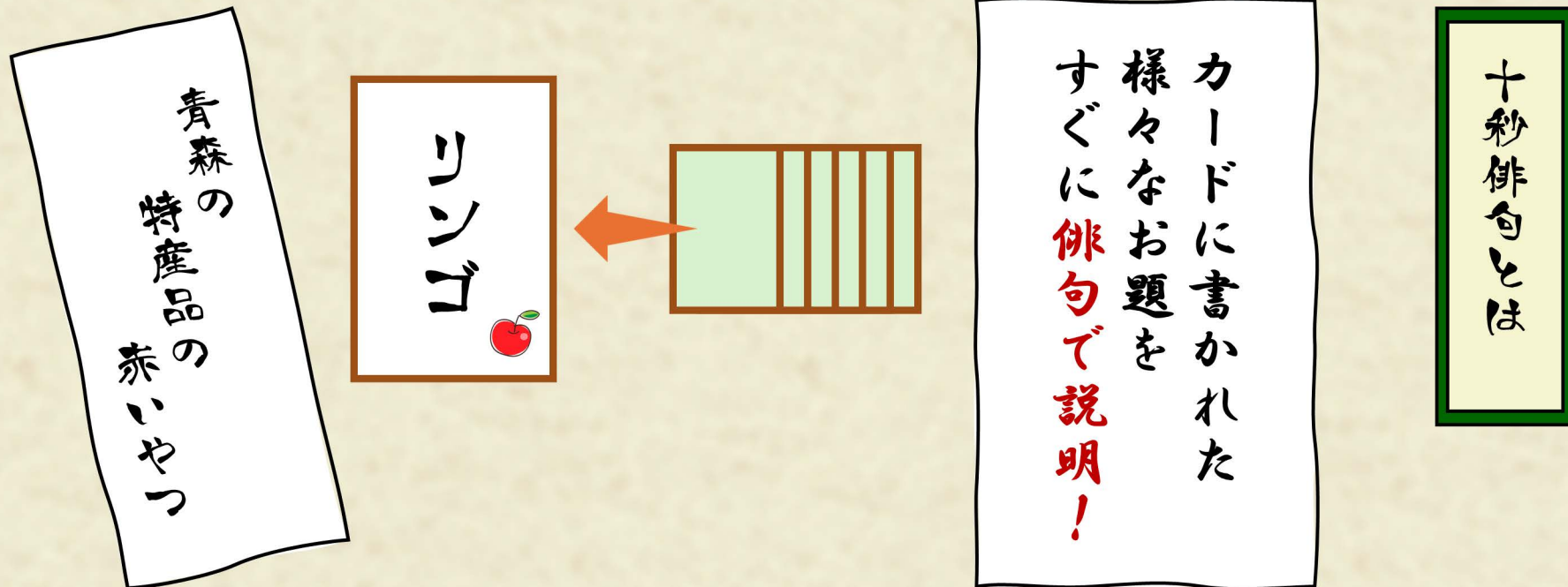


影世界			
イメージ	ファイル名	名称	説明
	chr_shadow_stand	影ヒカリ_立ち絵	影ヒカリの通常立ち絵。 操作可能な状態で何も操作しないとこの状態になる。
	chr_shadow_dash	影ヒカリ_ダッシュ	影ヒカリのダッシュ時のイメージ。 ダッシュ中にこの状態になる。
影世界において、影ヒカリはアイテムを手を持ってない			
	chr_shadow_balance	影ヒカリ_バランス	影ヒカリのダッシュ時のイメージ。 ダッシュ中にこの状態になる。
	chr_shadow_landing	影ヒカリ_着地	影ヒカリのダッシュ時のイメージ。 ダッシュ中にこの状態になる。

# 十秒俳句

## コンセプト

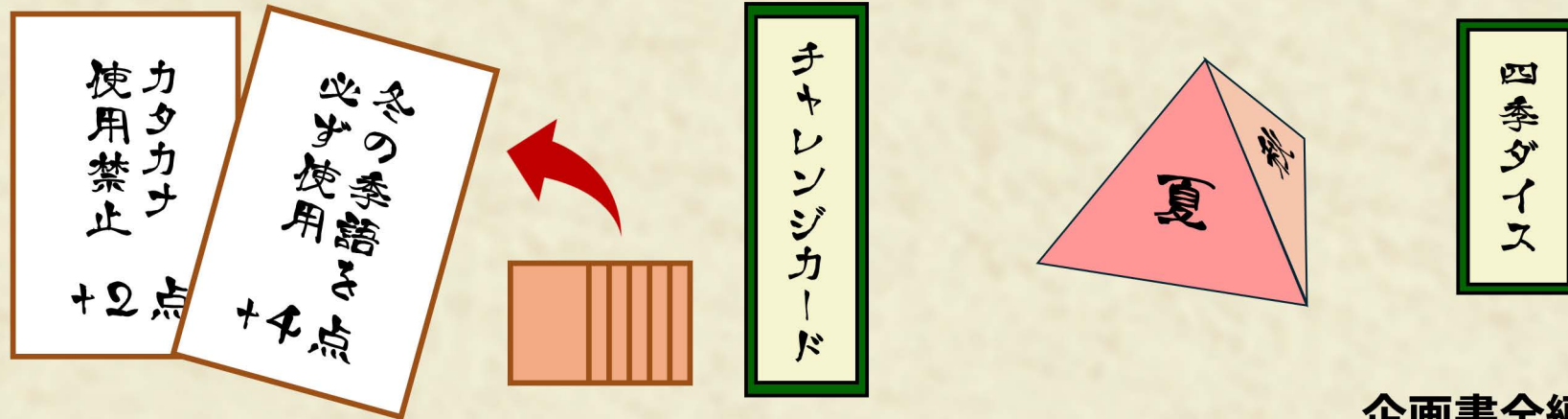
時間内に完璧な俳句を詠めた時の**達成感**  
最後まで勝負がわからない**ハラハラ感**



ジャンル…俳句パーティーゲーム  
プラットフォーム…対面カードゲーム  
ターゲット：ボードゲームが好きな大学生  
プレイ人数…2～6人 制作期間…約6時間

## 企画Point

最後まで勝敗がわからないようにするルールの考案に尽力しました。



企画書全編はこちら



◀ ゲーム中の疑問に生じる  
アンサーをすべて用意し、  
欠陥のないルール作成を徹底。

### 細かいルール

- ・小さい文字は次のようにカウント  
あいうえお や ゆまよ ↓ カウントしない  
つわ ↓ カウントする  
例 フラッシュ ↓ 四文字  
シークワーサー ↓ 七文字
- ・季語は不要、あれば一点追加
- ・自由律俳句は認められない  
上の句・下の句 ↓ 四〜六文字以内  
中の句 ↓ 六〜八文字以内
- ※右記が守られていない場合は失敗
- ・指摘に成功時二点追加
- ・指摘内容がルール上問題ない場合  
指摘した人は二点減点



ジャンル…新感覚輪投げアクション  
プレイ人数…1～2人  
プラットフォーム…Nintendo Switch  
ターゲット：小学3年生  
制作期間…2日

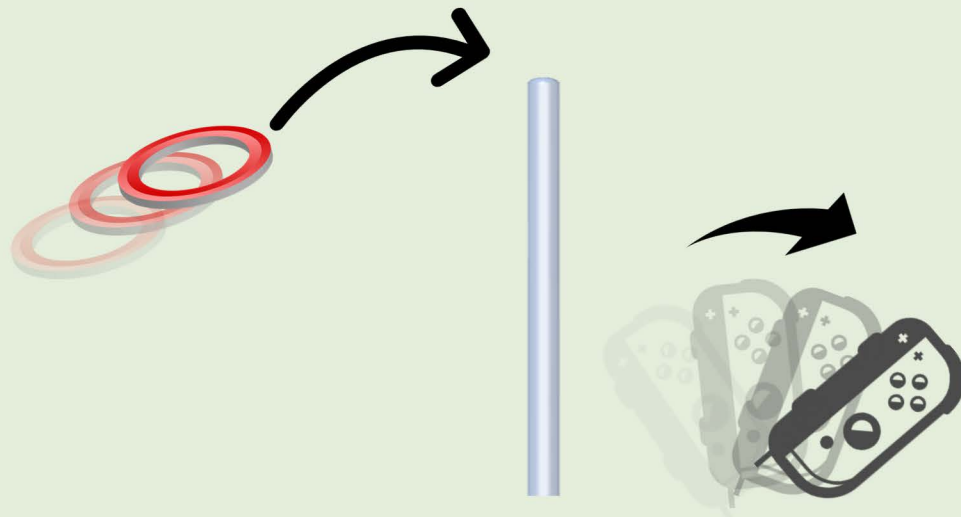
## コンセプト

# 短時間で確かに感じる**充足感**

先端付近で維持して……



シュート！



ジャンル…新感覚輪投げアクション  
プラットフォーム…Nintendo Switch  
ターゲット：小学3年生  
プレイ人数…1～2人 制作期間…2日

## 企画Point

一日にゲームができる時間が限られているであろうターゲット層を考慮し、短時間で充実感の味わえるように。企画書の内容は「なぜ？」に答えられるようすべて言語化して記載。

### 補足説明

- プラットフォームにSwitchを選んだ理由  
→小学生において最も保有率の高いゲームハードであるため。
- タイトルが「パッチャゴ」である理由  
→破裂音、促音、拗音、濁音が含まれた4音の言葉であり、口に出して言いたくなる音で構成されている。これにより小学生の間で流行らせる目的がある。
- 「異世界」の意味  
→昨今の異世界ブーム、加えてアニメの対象年齢の歪（鬼滅の刃が小学校低学年の間で流行るなど）を考慮し取り入れた。
- コートの広さ  
→参考にしたスポーツであるハンドボールのコートが14人用であり、12人を想定した際に多少狭めた広さを選択。

- ▶ 多様なスキルで試合に色どりを。  
右図：棒を投げて相手のパスをブロック！



企画書全編はこちら



# ゴスペル

## コンセプト

# 自分の描いた漫画が人類を 繁栄か衰退に導くドキドキ感

**世界の詳細**

- ・文明レベル：4
- ・総人口：約1億人
- ・国際秩序：平和
- ・予想される影響レベル：2

条件：コウモリを食して疫病が蔓延

まずは条件を確認して！

ページ数：5

▶ コマ割り：ランダム生成  
詳細設定 / テンプレートの使用

事前準備を済ませたら

編集    プレビュー

**選択箇所**

文字  
▶ 吹き出し  
保管庫に送る

**コマ詳細**

ヒーローのついたコマから降臨しているドヤ顔をしていて首ネックレスを下げて市民は指をさして驚いて

編集    やりなおし

**ツール**

いざ画像を生成！セリフも入れよう

私は蝙蝠の神様ドッコイ

食料だ！

コメキキ

な、なんだ!?

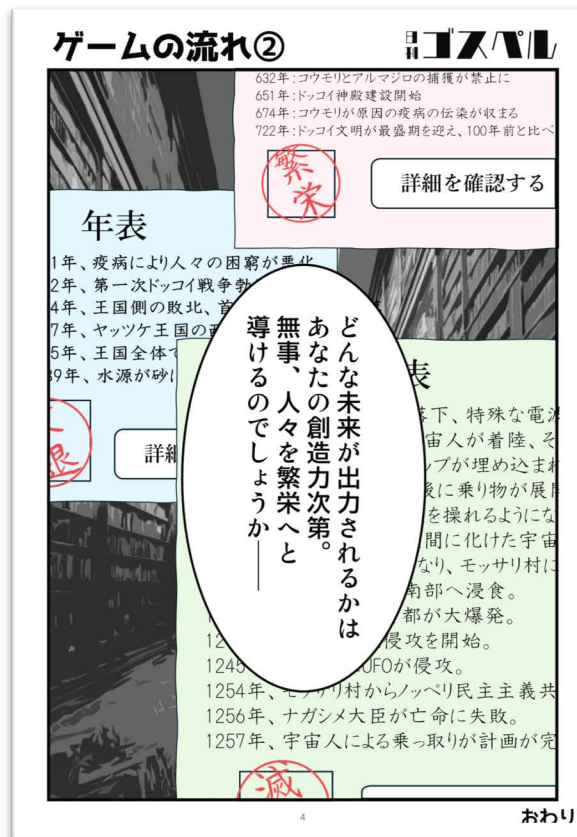
ジャンル…AI漫画生成ゲーム  
 プラットフォーム…PC  
 ターゲット：漫画を描いてみたい人、漫画が好きな人  
 プレイ人数…1人 制作期間…5日

## 企画Point

PowerPointのアイコン機能を活用してプレイ画面を作成し、実際の操作が直感的に理解できる画面に。



表紙も漫画雑誌をモチーフに作成。



一枚企画書では、見た人がすぐに自分がプレイしている様子を想像できるような企画書を目指しました。



▶ **タイトル：盲目の侍**  
 ターゲット：目の見えない方  
 プレイ人数：1人  
 テーマ：耳で味わう爽快感  
 製作期間：2時間

◀ **タイトル：科学の力でラスボスワンパン**  
 ターゲット：作業ゲーが好きな人  
 プレイ人数：1人  
 テーマ：オートメーション/カタルシス  
 製作期間：2時間

