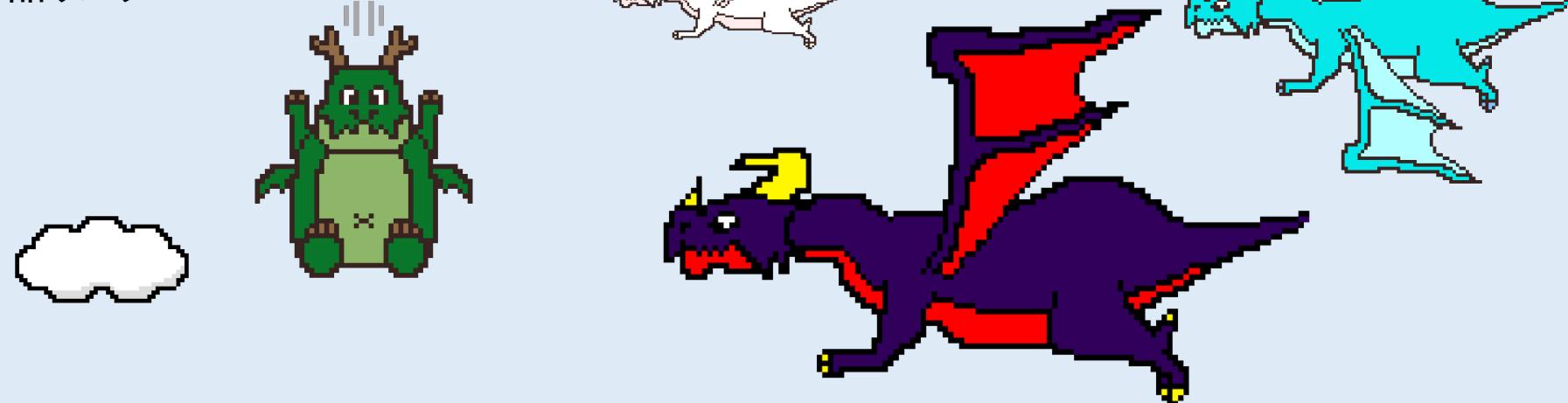


# ポートフォリオ

1. プロフィール
2. 作品紹介
3. 作品リンク



# プロフィール

## 開発歴

2022年 8月 『もじモン』iOS版をリリース  
11月 『もじモン』Android版をリリース  
12月 『Falling Dragon』iOS版・Android版共にリリース

2023年 4月 『Bug RPG』をunityroomへ公開  
5月 『It's on me!』をゲームマーケット2023春へ出展  
7月 『命喰』企画書をGC甲子園へ応募  
8月 『Escape from Homework』をunityroomへ公開  
9月 『Teleporters』企画書をGC甲子園へ応募  
『2もじモン』をunity1week参加作品として投稿  
10月 『PumpKing』をGC甲子園へ応募  
12月 『PumpKing』をGCGEXPO2023へ出展  
『キーボード大玉送り』をunity1week参加作品として投稿

## スキル

Unity(C#, Visual Studio)	: 2年
C言語	: 1年
HTML・CSS	: 1年
Fortran	: 数ヶ月

## ビジョン

- 20年経っても価値のあるゲームを作る
- ゲーム業界をさらに発展させる
- 全世界の人をゲーム好きにする

## 好きなゲーム作品

大乱闘スマッシュブラザーズSPECIAL、城とドラゴン  
ポケットモンスターシリーズ、ドラゴンクエストシリーズ  
APEX LEGENDS、UNDERTALE、Idle Slayer  
ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド  
ゼルダの伝説 ティアーズ オブ ザ キングダム etc...

# 作品紹介：キーボード大玉送り



## 概要

ジャンル : 物理シミュレーション、カジュアル

プラットフォーム : PC

キーボードの上昇下降を駆使して、ボールを落とさないように早く遠くまで「おくる」ゲーム。

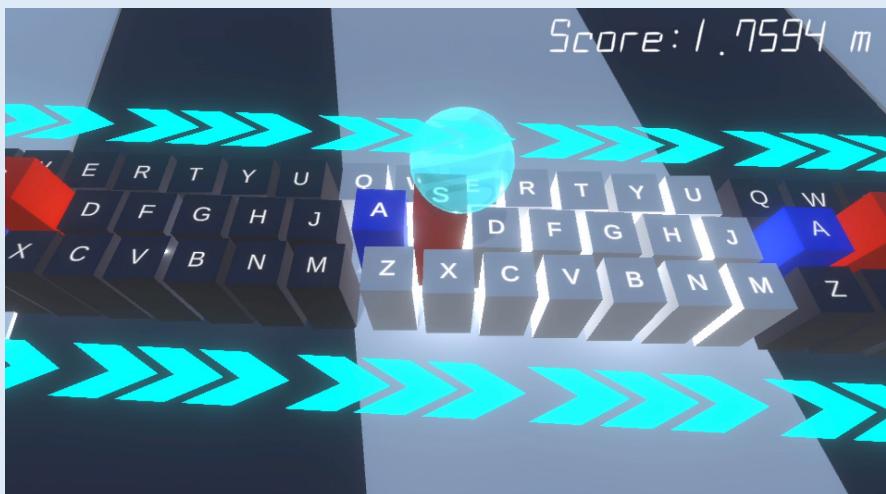
押したキーに対応したゲーム画面のキオブジェクトが上昇し、離すと下降するという直感的な操作ながらも、現実とゲーム空間の融合した新感覚のゲーム体験を実現。

Unity1週間ゲームジャム(お題「おくる」)参加作品。全328作品中、「斬新さ」で7位を獲得。

制作人数: 2人

制作環境: Unity, Visual Studio

制作期間: 2023年12月18日～24日



中央のキーは右、上下のキーは中央へ傾いており、ボールが落ちづらく運びやすい調整になっている。



ボール落下時には、プレイヤーを鼓舞する  
哲学者や偉人の格言を見ることができる。

# 制作過程：ベースアイデア

タイピングゲームが面白いのは何故か？

- キーボードを押す**物理的**な**気持ち良さ**
- 複雑な操作をこなせた時の**達成感**
- 多くの操作がゲーム上へ反映された際の**見栄えの良さ**

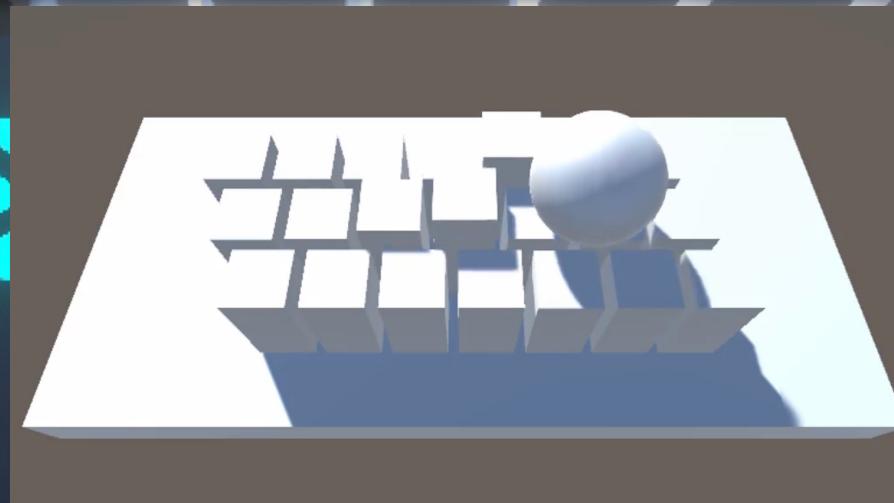


キーボードをガチャガチャ操作して  
何かを**物理的に送る**ゲーム

# 制作過程：プロトタイプの作成

キーボードの直感的な操作を実現するため、ゲーム空間上にキーボードを作り、押したキーに対応してゲーム空間のキーが上昇するというシステムを作成した。ここで、多くキーボードには同時押し制限がついている事に気づき、同時ではなく連続的にキーボードを押すゲーム性にするという方針を決定した。そして球体オブジェクトなら移動がスムーズで連続的な操作が求められるようになると想え、送る対象はボールとした。

以上より、コンセプトは「キーの上昇/下降を駆使して、ボールをキーボードの上から落とさないように、早く遠くまで送るゲーム」に決定した。



# 制作過程：バランス調整

## ● キーボード

キーボード1つではゲームの広がりが少ないため、キーボードを横に連続して配置した。その後、次のキーボードへ切り替わる場所が分かりづらいと感じたため、白と黒のキーボードを交互に配置した。

## ● キー

ボールを目標方向へ送りやすいように、キーに傾斜をつけた。するとボールの動きが直線的で簡単に目標方向へ送れるようになってしまったため、傾斜を目標方向からわずかにずらし、ボールの挙動をブレやすくした。その後、縦方向はキーの数が少なくボールの制御が難しい事に気づき、ボールが中央へ動きやすくなるように上下のキーを傾斜を調整した。

## ● ボール

キーの幅に合わせて、ボールのサイズをゲームの手触りが良くなるように調整した。また、ボールの奥にあるキーが何なのか見えないのが不便だと感じたため、ボールのマテリアルを半透明に調整した。さらにボールの挙動を見極めるにはボールの回転が重要だと感じたため、ボールに模様をつけて回転方向を分かりやすくした。

# 制作過程：神秘的な雰囲気作り

- UnityのPost Processingを利用した映像の補正
- ライティングの調整
- フォントの変更



調整前



調整後

# 制作過程：面白さの再確認

- キーボードを押す物理的な気持ち良さ

キーボードを連続的に押す操作を要求することでこれを実現できた。さらに、キーを押した際の効果音を「カチッ」という物理的なものに設定したこと、この気持ちよさを増幅させることができた。

- 複雑な操作をこなせた時の達成感

ボールの動きに合わせた複雑なキー操作が要求されるが、上手くタイミングを合わせてボールを速く動かせた時や、落ちそうなボールを止められた時に達成感が味わえる作りにできた。

- 多くの操作がゲーム上へ反映された際の見栄えの良さ

操作する必要のあるキーが多く、キーを押している間は赤く色が変わり上昇し、離した際は青く色が変わり下降するという演出により、見栄えの良さが実現できている。

# 制作過程：格言

## 格言の要件

- ✓ プレイを継続するモチベーションを引き出せる
- ✓ 最大3文程度でパッと読める

ゲームの難易度が高く、プレイヤーがすぐに諦めてしまう恐れがあった。これを防ぐため、ゲームオーバー時にプレイヤーを励ます格言を表示した。格言の選別は友人を制作チームへ勧誘して担当してもらった。さらに、逆走してゲームオーバーになった際の限定格言や50m/100m到達時限定の制作関係者の格言といった**小ネタ**も導入した。



# 制作過程: ランキング

ランキングを導入して他のプレイヤーと競う楽しさを追加した。早く遠くへ送るコンセプトに則したランキングの「50mタイム」に加えて、じっくり丁寧にプレイしたい人向けの要素として「最終到達距離」も用意した。

また、50mという区切りを用意したことで、プレイヤーが50mの到達を目標とした繰り返しプレイを実現できた。さらに50m到達後も、最終到達距離の存在によりゲームを継続して楽しめる作りになっている。

## 【50mタイム】ランキング

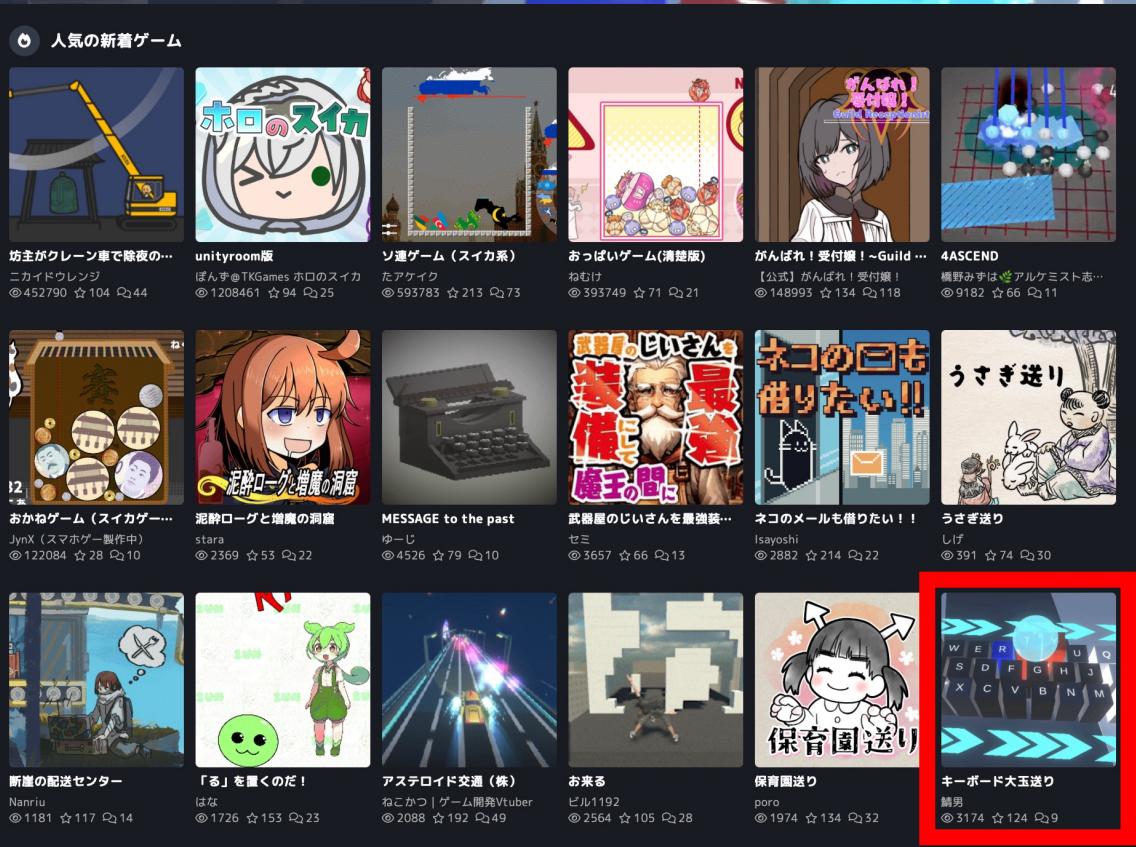
1位	Whimsical	27.14492秒
2位	Nulock	42.7205秒
3位	鯖男	47.16718秒
4位	ハイマム	48.40995秒
5位	cdb	52.9945秒
6位	つつつ t	53.11696秒

## 【最終到達距離】ランキング

1位	Nulock	299.1814m
2位	鯖男	130.8989m
3位	つつつ t	125.1941m
4位	アサキ	107.35m
5位	T-TERU	98.06181m
6位	シルロナ	88.53542m

# 公開後の評価

- unityroom人気のゲーム入り
- 2週間で3000人以上にプレイされ、100件以上の評価を受けた
- 「斬新さ」で全328作品中**7位**を獲得



## コメント(一部抜粋)

- ◆ キーボードを使った物理ゲームというのはすごく斬新で楽しかったです！
- ◆ 難度はかなりありますがひーひー言いながら楽しめました。
- ◆ むずかしいけどお洒落で面白いです！

# 作品紹介：もじモン

もじモン

## 概要

ジャンル : コマンドバトルRPG

プラットフォーム : スマートフォン

ひらがな2文字を組み合わせてモンスターを生み出すゲーム。

図鑑のコンプリートとストーリーのクリアを目指す。

モンスターの名前に含まれるひらがなに応じて効果の変わる名前コマンドが特徴。

開発後はApp StoreおよびGoogle Playで公開。

制作人数: 1人

制作環境: Unity, Visual Studio, Pixnote

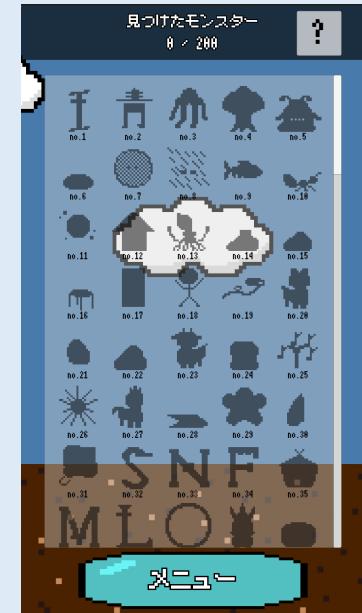
制作期間: 2022年4月～2023年3月



ひらがな2文字でモンスターを合成

モンスターでバトル

200体以上のオリジナルモンスター



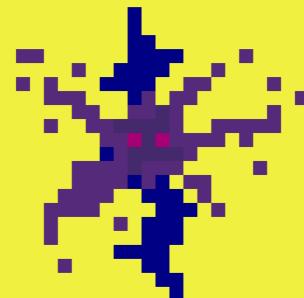
# コンセプト

## 自由で楽しいもじ遊び

- ・ひらがな2文字を組み合わせてモンスターを生み出そう
- ・バトルの力ギはモンスターの「**名前**」
- ・もじパワーを使いこなして強敵に立ち向かおう！

## かわいいドット絵のモンスター

- ・200種類のモンスターが登場
- ・イラストは完全オリジナル
- ・目指せ図鑑コンプリート！



# ゲームフロー

MPを使ってもじを獲得



勝利でMPゲット！

もじ合成でモンスターを作成 → モンスターでバトル

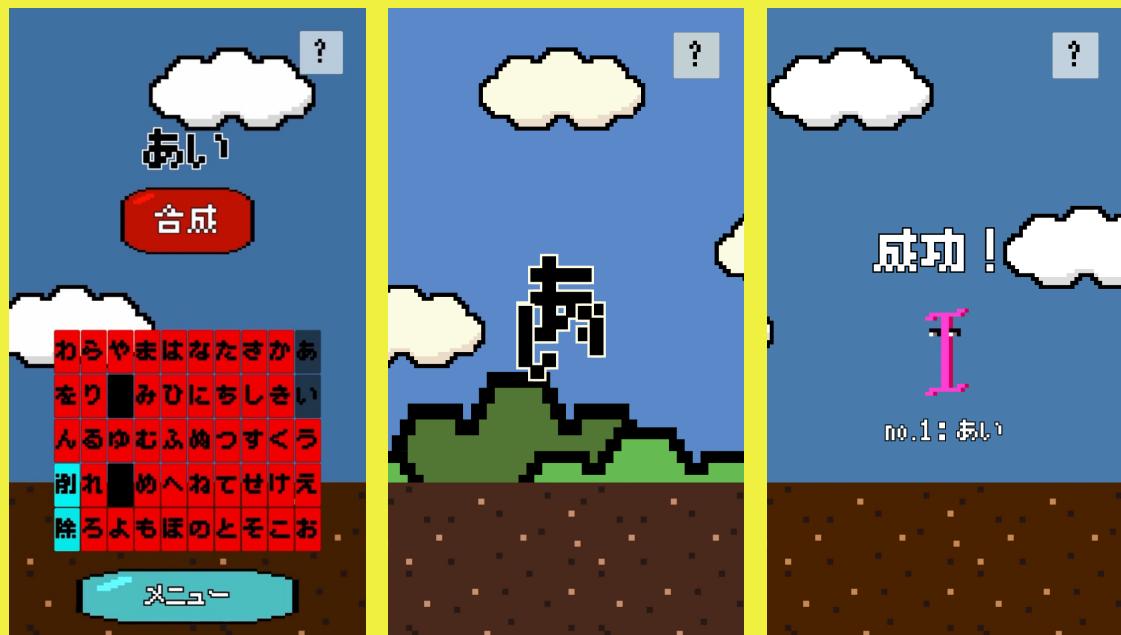


困難コンプリート



ストーリークリア

# もじ合成



ひらがな2文字を組み合わせて意味のある単語を作ると成功してモンスターが誕生し、意味のない組では失敗します。合成に使ったもじは消費されます。

ひらがな2文字でどんな言葉が作れるか、通学や通勤などのちょっとした隙間時間について考えてしまうような、**言葉遊びの楽しさ**を表現しています。

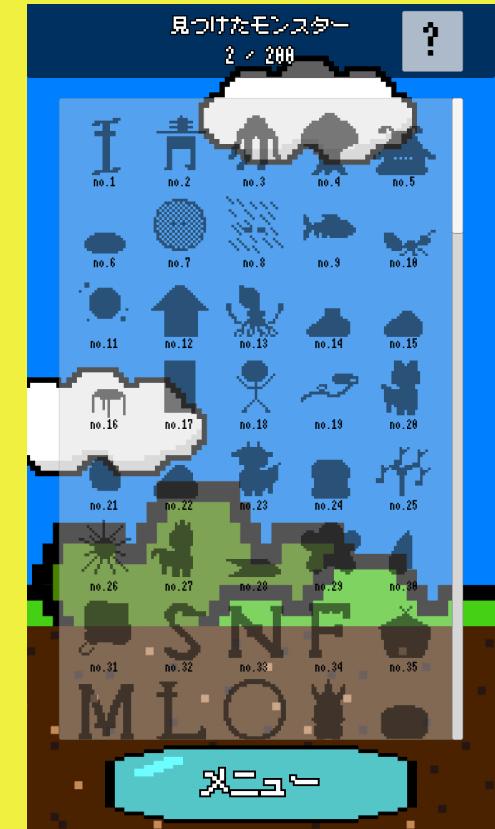
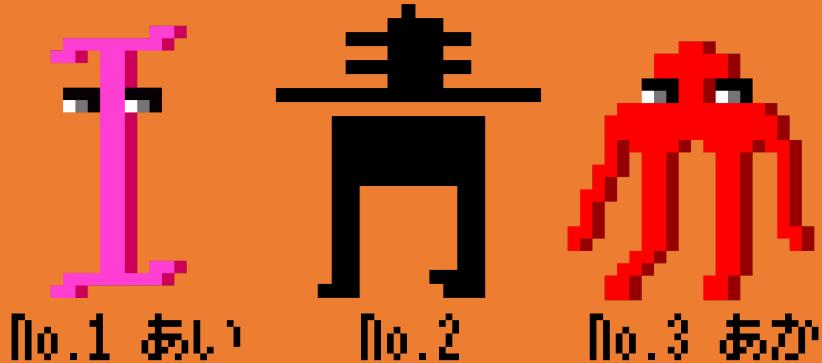
# 図鑑をうめてパワーアップ！

一度入手したモンスターは図鑑へ登録されます。

図鑑をうめると基礎ステータスとパーティ上限数が増加していきます。  
また、図鑑は名前順に配置されており、未入手モンスターのシルエットも  
見えるため、合成のヒントになります。

No.2をうめたいなあ・・・

「あい」と「あか」の間だから候補は「あう」、「あえ」、「あお」  
あっ！このシルエットは！！



全200体のオリジナルモンスター

4



もじ合成の際にどんなモンスターが生まれるかワクワク感を損ねないよう、  
モンスターのイラストは全て自作しました。

# じゅんばんバトル

左下にいるキャラが仲間モンスターで、順番に入れ替わって戦います。右上にいるキャラが敵モンスターで、行動までのターン数が上に表示されています。ターンは味方1体が行動するごとに進行します。

また、倒されたモンスターは手持ちからいなくなってしまうため、  
**常に緊張感のある戦闘**が楽しめます。

## コマンド説明

攻撃：普通の攻撃。モンスターのATKが高いほど強力になる。

防御：味方全員の受けるダメージが減少する。

名前：モンスターの名前に応じて、もじパワーを発動する。

文字：選択したもじを消費して、もじパワーを発動する。

※名前・文字のコマンドはストーリーを進めると解放されます。



# もじパワー



「あ」から「ん」のひらがなにはそれぞれ  
れ「もじパワー」が割り振られています。  
もじパワーには回復や連続攻撃など、様々な  
効果があり、使いこなせれば非常に強力  
です。ただし、もじパワーの効果は自分で  
調べていく必要があります、効果には段や行に  
合わせた法則性があります。そのため、効  
果を調べる際は謎解きのような楽しさが  
生まれています。なお名前攻撃では、モン  
スター名2文字のどちらかがランダムに選  
ばれ、もじパワーが発動します。

# 名前のつよいモンスター



おに  
HP : 40  
ATK: 100

ステータスは**強い**が名前が**弱い**

「お」は、お段の中からランダムな効果が発動する。  
ランダム効果のため安定感が無い。

「に」は基礎HPに応じて自身の体力を回復する。  
基礎HPが低いため回復量は少ない。



すす  
HP : 20  
ATK: 80

ステータスは**弱い**が名前が**強い**

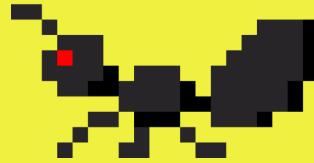
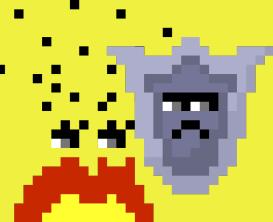
「す」は攻撃力に応じて連續で相手を攻撃する。  
攻撃力が高いため高いダメージが期待できる。  
また、「す」が確実に選ばれるため、  
名前コマンド時に安定して攻撃が発動できる。

# 戦術紹介

## じゅんばんバトル活用例

相手が残り2ターンの時に「すす」で攻撃し、  
相手が残り1ターンの時に「たて」で防御。  
「すす」の攻撃力の高さを活かしつつ、  
「たて」で体力の低さをカバーできる。

すす たて  
HP :20 HP :100  
ATK:80 ATK:20



## もじパワー活用例

「ひひ」の名前コマンドで確定全体回復を行い、  
「かき」の名前コマンドで上がった体力を使い攻撃。  
「つち」の名前コマンドの自爆攻撃でトドメ！

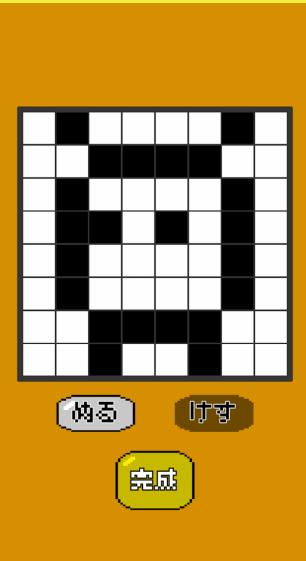
あ段：現在体力に応じて効果発動  
い段：基礎体力に応じて効果発動  
が行：体力ドレイン攻撃  
ざ行：連続攻撃  
た行：自爆攻撃  
は行：全体回復



# かてないとときはミニゲーム！

## お絵描き

絵を完成させるたびMPが入手できます。  
描いた絵にはコメントがつきます。  
心を込めて描かないとMPは入手できません。



## レース

誰が1位になるか予想しましょう。  
レース中は連打で応援できます。  
予想が的中すると使ったMPが倍になります。



## タイピング

お題の文字を正確に入力しましょう。  
クリアタイムやミスの回数に応じて、  
入手できるMPが増減します。

### 第1問

あほがどろ

あほが



# 作品紹介: It's on me!

## 概要

ジャンル : ボードゲーム(デッキ構築・心理戦)

販売価格 : 2500円

制作人数: 4人

制作期間: 2022年12月～2023年2月

酔ったら負けのカクテルビルドゲーム。

相手へ一方的にカクテルを奢りつけるため、場の空気を読む心理戦が繰り広げられる。全員でカクテルの材料が入った1つの山札を調整する、特殊なデッキ構築が魅力。

ゲームマーケット2023春へ出展し、発注した全100部が早期に完売した。



# It's on me!



20+



2-4



20min

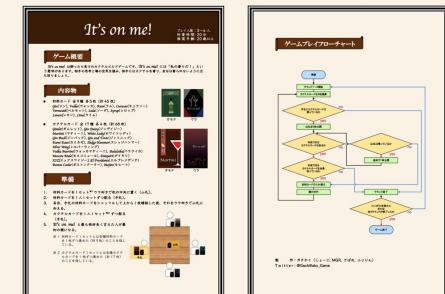
## ～カクテルを奢り合う 紳士淑女の心理戦～



カクテルカード 17種×4セット



説明書 2枚



材料カード 9種×5セット



ジャンル: デッキ構築&心理戦 価格: 2500円

製作 ガチかく

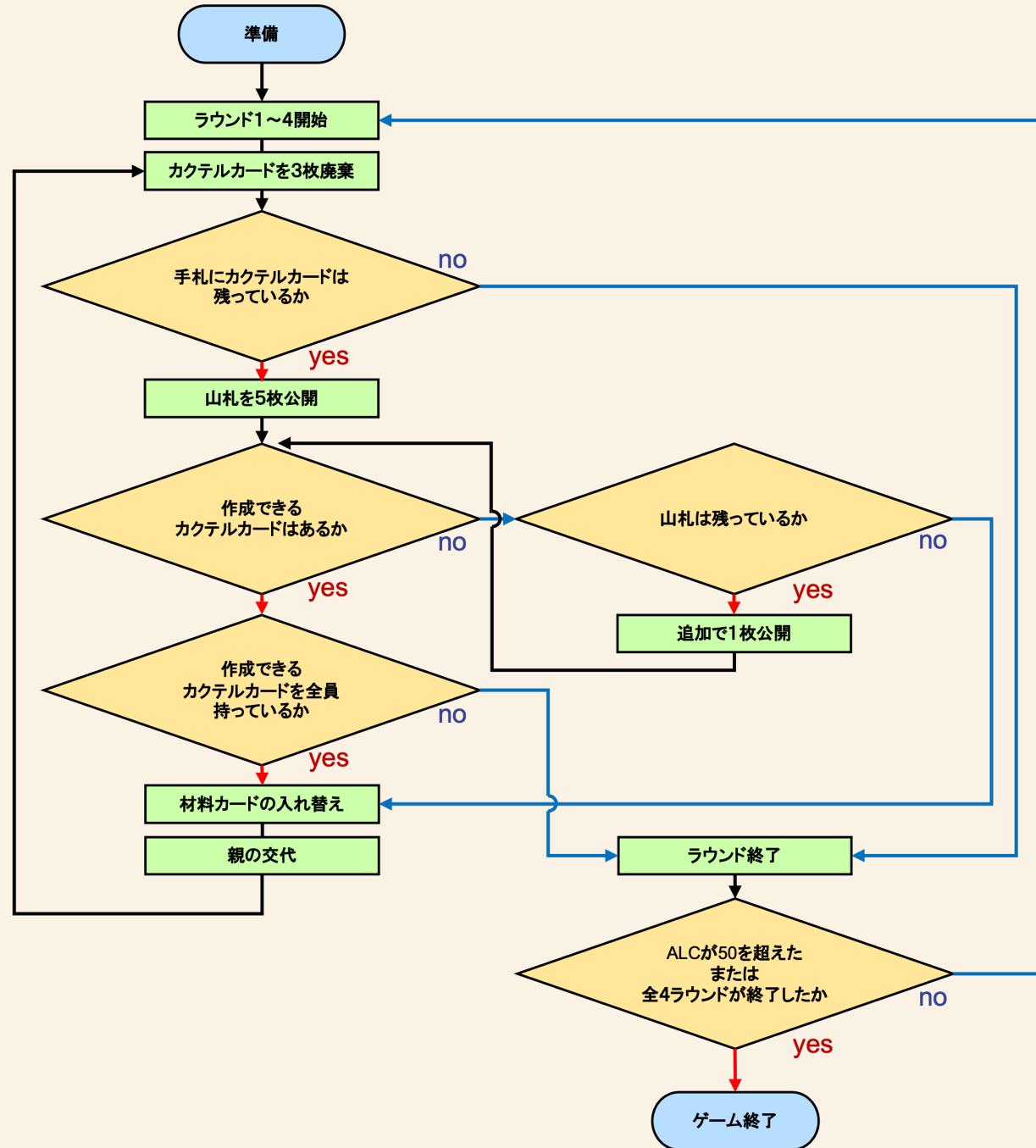
# It's on me! とは

酔ったら負けのカクテルビルドゲームです。  
“It's on me!”には「私の奢りだ！」という意味があります。  
自分がだけがカクテルを作れるように山札を調整し、  
相手へカクテルを奢ることが目的です。



# ゲームフロー

- 手札のカクテルカードの廃棄
- 山札の材料カードのオープン
- カクテルの作成
- “It's on me!”
- 材料カードの入れ替え



# 共通デッキビルド

本ゲームの山札は材料カードで構成されており、この山札を使ってカクテルを作成します。ただし、1つの山札を全員で共有し、その構成は全員で同時に入れ替えて行きます。これにより、山札には**全員の意思**が入り混じります。この山札の内容と相手の抜いたカードを見て、相手の考えを読み、次に入れる材料カードや廃棄するカクテルカードを考える点が本ゲームの醍醐味です。

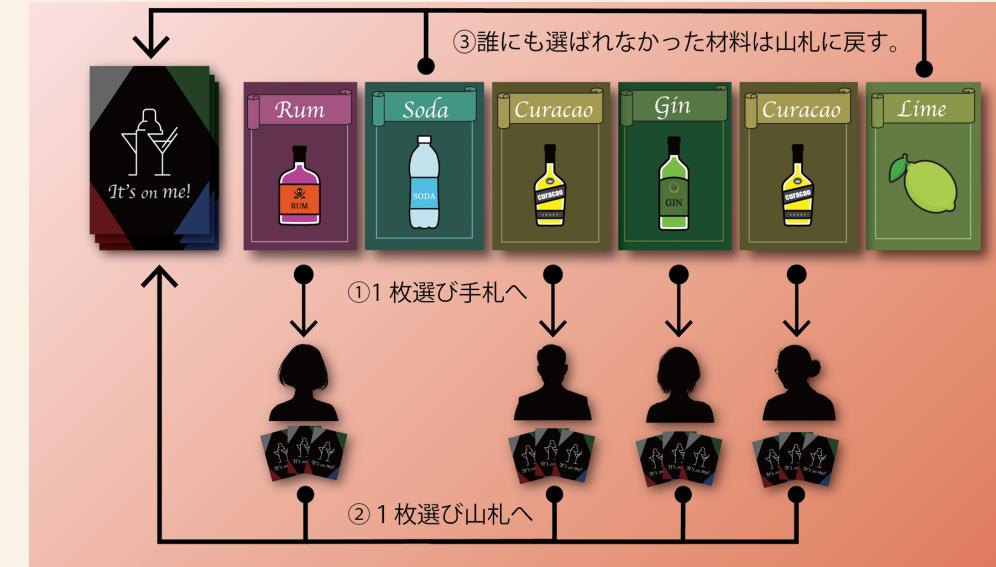
## カクテルの作成

誰かの手札のカクテルが作れるまでめくる。



## 山札の入れ替え

③誰にも選ばれなかった材料は山札に戻す。



# 非公開情報の面白さ

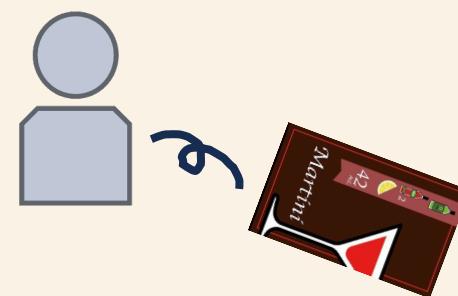
山札から抜くカードは公開情報なのに対し、山札へ入れるカードは非公開情報となっています。これにより、相手を騙すために抜いたカードと同じカードを山札へ入れ直すことや、自分がだけがカクテルを完成できるように今まで山札になかったカードを突然入れることなど、**多様な心理戦**が発生します。さらに、仕掛けるタイミングが他のプレイヤーと被ると、誰も予想していなかったカクテルが完成することがあり、**偶発性による面白さ**も孕んでいます。

## 入れ直しの心理戦

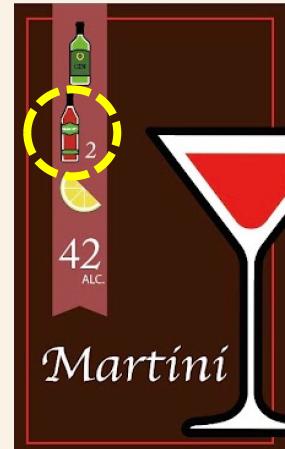
### 1.ベルモットを表向きで山札から抜く



### 2.手札のベルモットを裏向きで山札へ入れ直す



### 3.ベルモットが減ったのを見て、ベルモットを材料に使うマティーニを廃棄してしまった



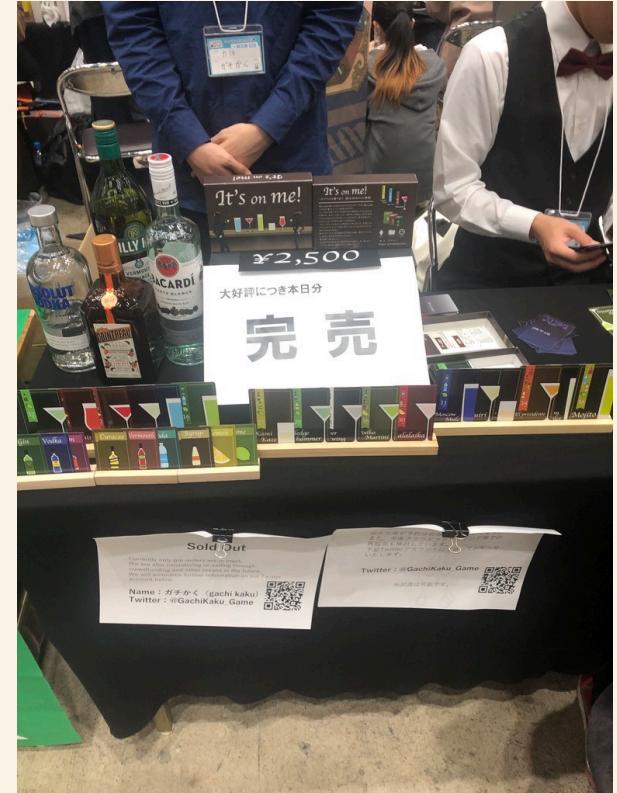
# “It's on me!”

カクテルを奢る時は“*It's on me!*”と宣言しながら相手へカクテルカードを渡します。この決め台詞の宣言とカードの受け渡しは、**対面で遊ぶボードゲームだからこそ実現できた楽しさ**だと考えています。



# ゲームマーケットへの出展

ゲームマーケット2023春で本ゲームの販売を行い、用意した全100部を完売させることができました。





# 作品紹介: Falling Dragon

## 概要

ジャンル : 落下型アクションシューティング

プラットフォーム : スマートフォン

飛べないドラゴンを操作して、敵を避けつつ炎で攻撃する事で、ハイスコアを目指すゲーム。

炎は全6種から自由に選ぶことができ、それぞれに個性的な特性が設定されている。

スキンはミッションの達成により解放され、変更すると機動力などのステータスが変化する。

開発後はApp StoreおよびGoogle Playで公開。

制作人数: 1人

制作環境: Unity, Visual Studio, dotpict

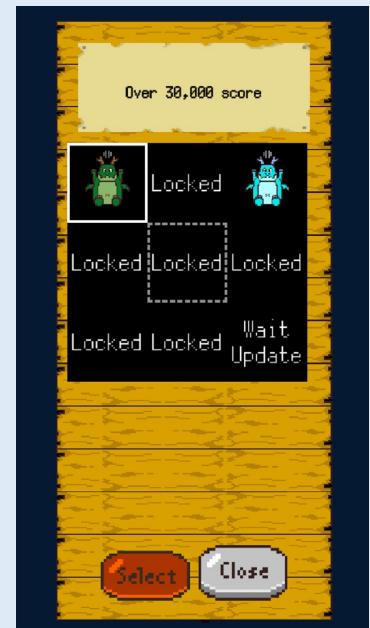
制作期間: 2022年9月～2023年7月



ゲームプレイ画面



好きな炎を選択できる



ミッション達成でスキンが解放

# 作品紹介:PumpKing -Pump up Pumpkin!-



## 概要

ジャンル : 物理シミュレーション、カジュアル  
プラットフォーム : PC, スマートフォン

かぼちゃを上手く鍛えてぶっ飛ばし、転がり方を制御してゴールでピッタリ止めるゲーム。  
かぼちゃの8つ房を鍛えることができ、鍛え方応じて飛ぶ方向や転がり方が変化する。  
発射後はジャンプ/加速ボタンによる位置の微調整が可能。  
GCGEXPO2023へ出展。

制作人数: 1人

制作環境: Unity, Visual Studio

制作期間: 2023年10月



押せるボタンはどれか1つを1回だけ。  
ボタンの選択と押すタイミングが重要。



鍛えた部位は大きくなるため、  
変に鍛えるとあらぬ方向へ転がってしまう。

# 作品紹介：命喰

イノチグイ



## 概要

ジャンル : 企画書(ローグライク)

想定プラットフォーム : Switch, スマートフォン, PC

仲間を喰らって魔王を目指す、命懸けの魔界冒険ファンタジー。

仲間の命を失う代わりに主人公を強化できる「命喰」が特徴的。

儚くも美しい命の輝きがテーマで、「命喰」は唯一の体力回復手段である。

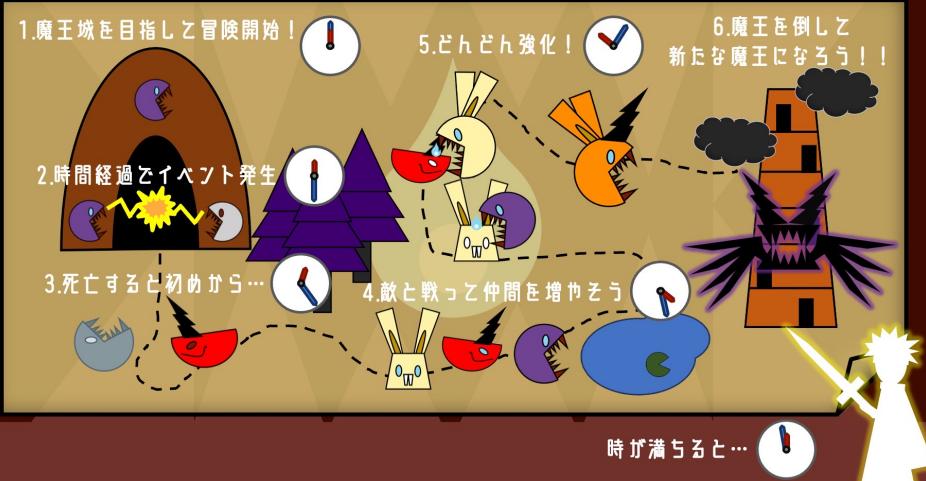
時間経過に合わせたゲーム進行により、早く正確に行動することが重要になっている。

制作人数: 1人

制作環境: Microsoft PowerPoint

制作期間: 2023年7月～10月

## ゲームフロー



## ゲーム画面



# 作品紹介: Teleporters



## 概要

ジャンル :企画書(アクションバトルロワイヤル)

想定プラットフォーム : PC

制作人数:1人

制作環境:Microsoft PowerPoint

制作期間:2023年9月

テレポートを駆使して、全ての相手を倒し自分が勝ち残ることが目標のアクションゲーム。

テレポートで間合いを詰める・相手の裏に回る・敵から逃げるなど、既存のバトルロワイヤルゲームと比較して戦略の自由度が高く、ゲームスピードも早い点が魅力。

テレポートの特性を種族に応じて変化させることで、プレイヤーの選択性が生まれている。

## Teleporters ゲーム史上最速の戦い



“Teleporters”とは  
我々が住む現代のずっと先の  
未来で大人気のスポーツだ！  
**テレポートを駆使した  
ハイスピードな戦いに**  
全宇宙が熱狂している！！

ゲームシステム  
一人称視点の対人アクションバトルロワイヤル。  
他のプレイヤーを全員倒して、  
最後まで生き残った者の勝利だ！

宇宙最強を決める大会が今始まる・・・

## テレポート 試合の鍵はテレポート

チャージを使ってテレポート  
テレポート！ 1m移動 5m移動  
2ゲージ消費 5ゲージ消費

移動距離に応じて消費量が変化。  
チャージは時間経過で回復。  
アイテムや施設で高速回復も！

敵の不意を突け！

テレポート！ クリティカル！

テレポートで相手の裏を取ろう。  
背後から攻撃すると大ダメージ！  
一瞬の油断が命取りだ。



# 作品紹介: Bug RPG

## 概要

ジャンル : 謎解き、RPG、アクション  
プラットフォーム : PC

バグを駆使してステージクリアを目指す謎解きRPG。  
一見普通のゲームだが、普通にプレイしてもクリアすることはできない。  
まずは様々な行動を試してバグを見つける必要がある。  
その後適切なタイミングでバグを使用することでクリアできる。

制作人数: 1人  
制作環境: Unity, Visual Studio  
制作期間: 2023年4月



コマンドバトルステージ。  
開始早々、強大な魔王との戦闘。  
バグとして、体力のオーバーフローが発生する。



アクションステージ。  
障害物を避けつつ制限時間内に魔王城から脱出を目指す。  
バグとして、回避や攻撃時にわずかな加速が発生する。

# 作品紹介: Escape from Homework



## 概要

ジャンル : 鬼ごっこ

プラットフォーム : PC, スマートフォン

宿題をやらせようと迫ってくる母親や先生から逃げるゲーム。

逃げた期間がスコアとなる。

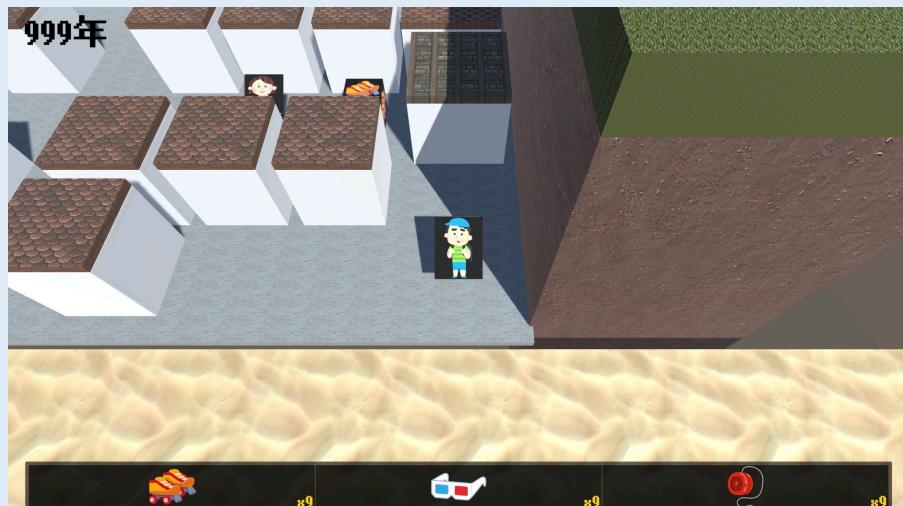
フィールドにはアイテムが落ちており、使用することで逃げやすくなる。

友人4人と2日間でゲームを作る会を開いて作成した。

制作人数: 4人

制作環境: Unity, Visual Studio

制作期間: 2023年8月26日～29日



ローラースケート : 一定時間加速する。

3Dメガネ : 一定時間視野が広がる。

ヨーヨー : 周囲の相手を学校まで飛ばす。



砂場には強力なヨーヨーが落ちている。

ただし砂場では移動速度が大幅に減少する。

# 作品紹介: 2もじモン



## 概要

ジャンル : ハクスラ、放置

プラットフォーム : PC

味方となるモンスターをジャンジャン召喚し、敵を倒して塔の最上階を目指すゲーム。

ボタンを押してスロットを止め、ひらがな2文字の単語をそろえる事でモンスターが召喚される。

召喚したモンスターは敵と自動で戦い、モンスターが増えるほど攻撃力が上がっていく。

Unity1週間ゲームジャム(お題「1ボタン」)参加作品。

制作人数: 1人

制作環境: Unity, Visual Studio

制作期間: 2023年9月18日～24日



召喚するほどモンスターが溜まつていくため、わちゃわちゃと敵へ突撃していく様子がかわいらしい。



図鑑を押すとモンスターの一覧が見られる。未召喚のモンスターもシルエットを確認できる。

# 作品リンク

## もじモン

もじモン

PC : [https://iguchi-keigo2000.github.io/Portfolio/MojiMon\\_WebGL/index.html](https://iguchi-keigo2000.github.io/Portfolio/MojiMon_WebGL/index.html)

iOS : <https://apps.apple.com/jp/app/%E3%82%82%E3%81%98%E3%83%A2%E3%83%B3/id1637766245>

Android : <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.SBOgames.MojiMon>



## Falling Dragon

PC : [https://iguchi-keigo2000.github.io/Portfolio/FallingDragon\\_WebGL/index.html](https://iguchi-keigo2000.github.io/Portfolio/FallingDragon_WebGL/index.html)

iOS : <https://apps.apple.com/us/app/falling-dragon/id1659650504>

Android : <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.SBOgames.FallingDragon>



## Bug RPG

<https://unityroom.com/games/bugrpg>



## It's on me!(説明書)

<https://iguchi-keigo2000.github.io/Portfolio/Itsonme.pdf>



## 命喰(企画書)

<https://iguchi-keigo2000.github.io/Portfolio/INOCHIGUI.pdf>



## Escape from Homework

[https://unityroom.com/games/efh\\_01](https://unityroom.com/games/efh_01)



## Teleporters(企画書)

<https://iguchi-keigo2000.github.io/Portfolio/Teleporters.pdf>



## 2もじモン

<https://unityroom.com/games/2mojimon>



## PumpKing –Pump up Pumpkin–

<https://unityroom.com/games/pumpking>



## キーボード大玉送り

<https://unityroom.com/games/keyboard>