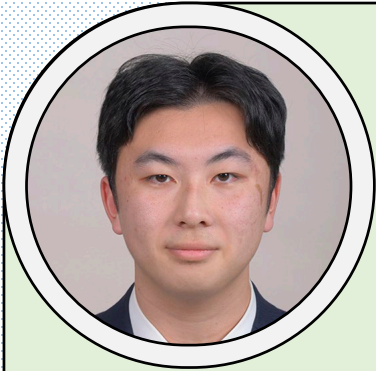


# PORT

吉田学園情報ビジネス専門学校2年 森 樹

# 自己紹介



モリ イツキ  
**森 樹**

2004/10/10

志望職種

**ゲームプランナー(企画職)**

吉田学園情報ビジネス専門学校2年  
ゲームクリエイター学科

斬新さ

思わず  
「アッ…!」  
と言わせる


面白さ


を目指しています

## <スキル・経験年数>

### ◆ 言語

➤  ... 1年

➤  ... 1年

➤  ... 1年

➤  ... 1年

### ◆ Adobe

➤  ... 2年

➤  ... 2年

◆  ... 2年

◆  ... 1年

◆  ... 1年

◆  ... 1年

## 自己PR

**他には無いような** 視点、考えを出すのが得意です。

面白いことはもちろん大事ですが、そうでないときも

**なぜかを探す** ことで **面白さを追求** します

また、どこか問題が生じた場合はただ解決するのではなく、「より簡単に」・「面白さを追加できないか」・「新しいことができないか」を意識して改善、改良を進めます

# 企画書

## (1 ページ)

人生は∞大！

### Dunk Tinker Time

数人の中から選んで…



キャラごとの最終目標を目指そう！

ジャンル：RPG

プラットフォーム：switch・PS5

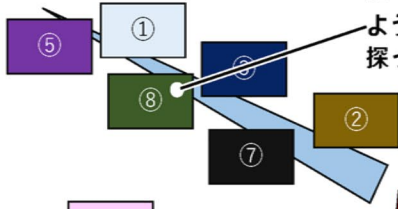
対象年齢層：高校生～

全てのストーリー序盤で手に入る  
アイテムを使って

・時間を戻す  
・時系列を入れ替える  
を駆使して良い選択肢を辿ろう！



他のキャラの妨害を受けない  
ようにトリガーを  
探って対処しよう！



時間に作用する秘儀  
"MaGi: Mode-S.I.N"  
をうまく活用して

望む歴史  
に変えよう！

キャラによって  
始まる時代や初期の影響力・  
**LVアップの条件**  
が変わる

LVアップすると物語の根幹に  
近づきやすくなり進めやすい

#### 〈ゲーム概要〉

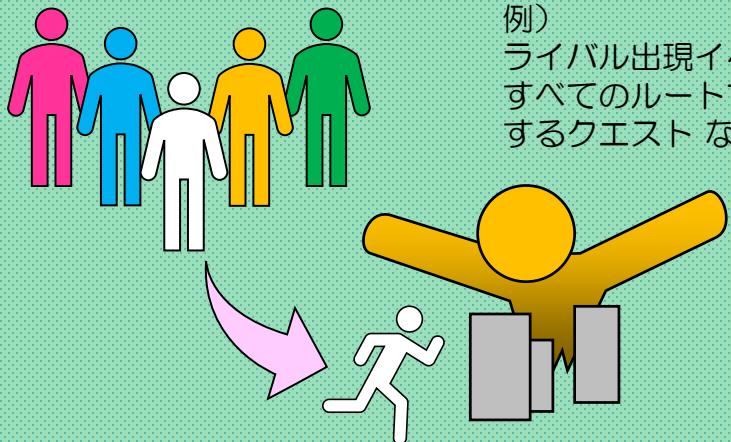
職業の違う複数のキャラ達から1人選び、それぞれの最終目標達成を目指して進めていくRPG。キャラごとにレベアップの方法も変わり、それぞれのスタイルでレベルできる。物語を進めていくと自分が選ばなかったキャラたちがライバルとして出現する。ストーリー上ではそのライバルたちが目的の妨害をしてくる。そこでプレイヤーは自分だけが持っている時を戻すキーアイテム「MaGi: Mode-S.I.N」を使ってイベントやライバルとの対立の因果に迫り、問題を解決していく。

#### 〈意識した点〉

普通のRPGに飽きた人や新規の人、レベルアップの様な時間をかけることが苦手な人でも遊ぶことができるようにするための要素を入れるようにした。

#### 〈概要の注意点〉

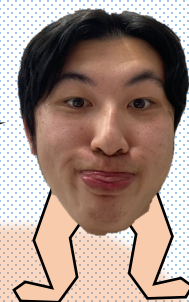
ライバルたちはストーリー上、同じ世界が舞台なだけなので、プレイヤーのプレイが対立することはない。また、すべてのイベントやクエストの時系列を操作できるわけではなく、ある程度決まっている例)  
ライバル出現イベント、すべてのルートで出現するクエスト など



# Dunk Tinker Time

(意味) 時間をいじる + 浸す = 歴史を変える

企画内容で意識した点



## 複数主人公のRPG

物語の中の人物をいろんな視点  
から見ることができる



## キャラごとのLv.UP方法

退屈な作業時間・同じ進め方  
になってしまうのを防ぐ



## 直感的なネーミング

(MaGi: Mode-S.I.N  
→ 巻き戻し)

メインのシステム名をわかりやすい  
ものにすることでキーワードになる



作業する時間が多くなるRPGを  
飽きることなくプレイできる



# 企画書

## (制作企画)



### 〈ゲーム概要〉

フィールドの中で巡回している敵に体当たりしてふっとばすことで倒すゲーム。敵の総数は決まっており、すべての敵を倒す最速タイムを競うのが重点的なポイントになっている。

また、スピード追求のやり込み要素として、自機にドリフトができる機能がある。何度もプレイしつつエネミーの巡回の動きを理解したり、コーナーをどれだけうまく曲がれるかでタイムが変動していく。



### リメイク点



### 経緯

このゲームは「スターフォックス」のリメイクとして、企画を組んだ。企画の勉強をしていく中で面白い要素を入れていくだけでなく、“引き算”をすることも大事だと学んだ。その考えを活かし、「射撃」による攻撃という要素をあえて取り除き「体当たり」にしてすることで、操作が直感的になり単純な楽しみ方ができるようにした。

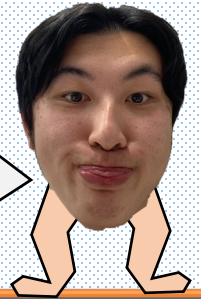
# Thrilling Diver

(意味) 時間をいじる + 浸す = 歴史を変える

## <実際のゲーム画面>



プログラムも  
頑張った…



今回のタイム	
RESULT King	103.85
60.93	84.92
69.06	99.37
74.97	103.85
77.17	110.80
82.99	113.17

▲リメイクしていく過程で「バトルモビル」を思い出し、組み込んだ。そこに、ありきたりだがプレイヤーの研究度が試される有限のアイテム、ダッシュを入れた。それによりゲームにスピード感が生まれつつ、ユーザーごとの差が出ると考えた。

誰でも簡単に  
楽しみ、真剣になれる



# その他

## イベント参加

### ★Sapporo Game Camp 2024

2日じゃ時間  
が足りない



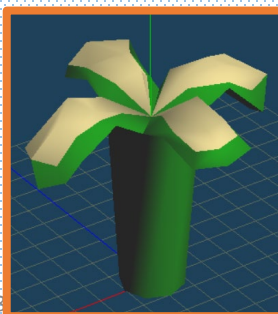
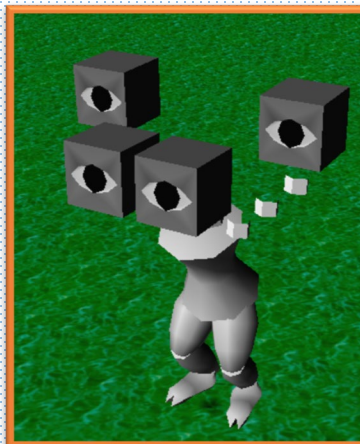
◀イベント内テーマは「凹」。  
その中で星の力を食べて盗んで  
いく主人公というコンセプトで  
立てた企画。初めての学外イベ  
ントでのゲーム制作だった。メ  
ンバーが5人中3人デザイナー  
というアンバランスなチームの  
中でプランナー役として参加し  
た。何とかゲーム会社からの  
助っ人の方々の助けを借りて遊  
べる状態までもっていくことが  
できた。

その他(学内)

★ゲーム大会 ★ハッカソン(10時間)

★SGI(ゲーム研究のレポートの評価会)

## その他制作物

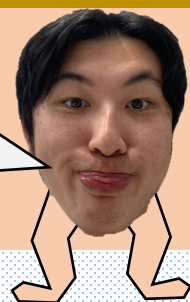


◀個人は無論、チーム制  
作などでは企画、モデル、  
デザインを担当した。そ  
の際に、少しでも自分の  
味を出したいので珍妙で  
奇怪なデザインにこだわ  
りを入れている。モー  
ションを入れられる場合  
は、リアルのなるように  
工夫している

◀最左・中央  
オリジナルキャラクター  
左・エニグマ  
中・ボクサー

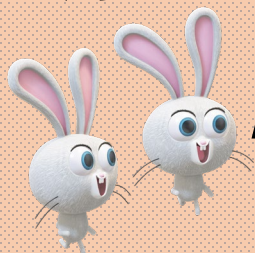


異世界俺TUEEEEEファンタジーが大好きです。デュエマはどんな選択をしても楽しいので好きです。



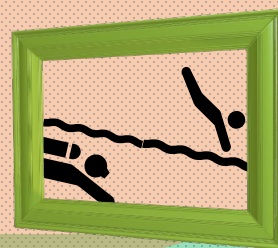
## 趣味・特技

**読書**  
(漫画・ライトノベル)



**AIを使用してクリエイティブ活動**  
(歌や画像など)

**ゲームプレイ動画などの編集**



## 好きなこと

- ・ トレーディングカードゲーム  
(デュエマや遊戯王…)
- ・ ゲームのプレイ
- ・ プレイ動画の視聴

## 好きなゲーム

<PCゲーム>

- 原神
- 鳴潮
- 様々な格闘ゲーム

<スマホゲーム>

- ドラゴンエッグ
- パズル&ドラゴン
- プリンセスコネクト -Re:Dive-

終

THANK YOU FOR WATCHING

