

PORTFOLIO

専門学校東京クールジャパン

ゲーム総合学科

ゲームプランナー専攻

マンサムリット・
プティナート



MANSAMRITH PHUTTINAT

名前：マンサムリット プティナート

生年月日：1994年11月09日

国籍：タイ 血型：A

Email：mansamrith.p@gmail.com

専門学校東京クールジャパン
ゲーム総合学科
ゲームプランナー専攻

言語



使用可能ツール



趣味

ゲーム

アニメ

音楽

漫画

散歩



自己紹介

私は5歳の頃からずっとゲームをプレイしてきました。振り返ってみると、言語やシステムを詳しく知らなくても、それでもゲームを楽しむことができました。

ゲームはいろいろな壁や限界を乗り越え、人々に楽しみを与えるものだと思います。だから私はゲームを作って、人々に楽しみを与えたいと思っています。

ゲーム履歴

SUPER Famicom

- ・ スーパーマリオ
- ・ ゴエモン
- ・ スパークスター
- ・ 牧場物語

PlayStation

- ・ メタルギアソリッド
- ・ ディノクライシス
- ・ Herc's Adventures
- ・ サイレントヒル

スマホゲーム

- ・ リング☆ドリーム 女子プロレス大戦
- ・ NieR Re[in]carnation
- ・ Fate/Grand Order

GAMEBOY ADVANCE

- ・ ファイアーエムブレム
- ・ SIGMA STAR SAGA
- ・ ロックマン・ゼロ
- ・ 僕らの太陽

PlayStation 2

- ・ チュウリップ
- ・ 零 紅い蝶
- ・ ワンダと巨像
- ・ 天誅

PC

- ・ Cyberpunk 2077
- ・ 戦場のフーガ
- ・ S.T.A.L.K.E.R
- ・ ダンガンロンパ
- ・ ELDEN RING
- ・ ブラッドステインド
- ・ Tales of ARISE

NINTENDO DS

- ・ 悪魔城ドラキュラ
- ・ 遊☆戯☆王
- ・ ルーンファクトリー
- ・ Solatorobo

PSP

- ・ 戦場のヴァルキュリア
- ・ モンスターハンター
- ・ タクティクスオウガ
- ・ パタポン

影響を受けたゲーム



没入型の世界
『モンスターハンターワールド』

このゲームは世界を細部まで生き生きと感じさせることに重点がおかれている点が好きです。モンスター狩り以外に、ゲーム内で表示されるモンスターの生態系から写真撮影や宝探しなどのサイドアクティビティまで楽しむことができました。

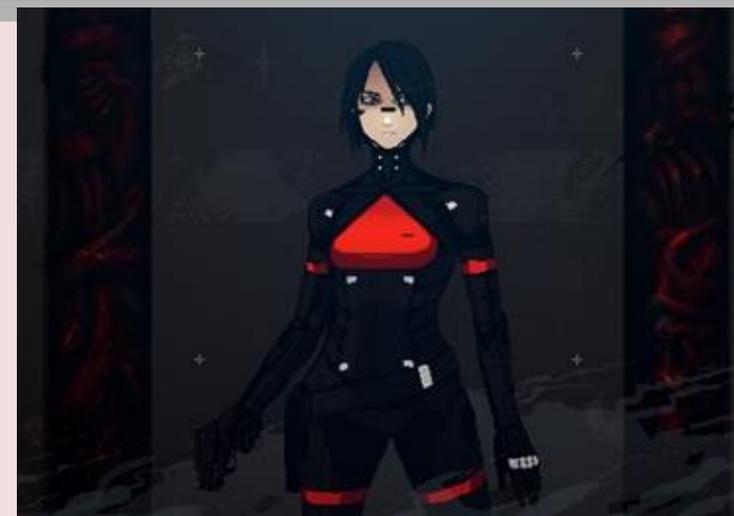
ゲームとして無意味なことに見えますが、「無意味だからこそ楽しい」私はそう考えます。



アットホームな MMORPG
「ファイナルファンタジー14」

MMORPGジャンルといえば、武器を稼いだり準備が必要なレイドがあるなど、多くの時間を費やします。しかし、FF14ではそういったコンテンツだけに重点をおいているわけではありません。釣りやロールプレイなど、他の活動時間があるのも好きです。

利用料金があっても、プレイヤーにプレイを強制する必要はない点に感銘を受けました。



現代のレトロサバイバルホラーゲーム
「 SIGNALIS 」

通常の「ホラー」には、アクションゲームのようになったり、お化け屋敷を歩くような雰囲気のあるホラーなど。「SIGNALIS」は、珍しい弾丸を使ったり、戦いが難しかったり、いろいろな昔のホラーゲームの部分があります。それでも、非常に好評で、Steamで[圧倒的に好評]レビューを獲得しました。

現代でこのようなゲームを作ってこれほど評価されるのはすごいことだと思います。

作 品



ZENARC

-善悪管理部-

タイトル： ZENARC - 善悪管理部 -

ジャンル： RPG、キャラクターコレクション

所属： 東京クールジャパン ゲーム総合学科ゲームプランナー専攻
マンサムリット・プティナート

プラットフォーム： Android IOS

目次

コンセプト	2
ストーリー	3
キャラクター	4
キャラクターの役	5
チーム整理	6
バトル	7
ZEN-ARCシステム	8
コンテンツ	9
マネタイズ	10
参考	11

コンセプト

プレイヤーは、ヒーローと悪役の両方を管理する任務を負った中立組織の立場に足を踏み入れる。



セールスポイント

- **多様なキャラクター名簿:**

膨大な数のヒーロー、悪役、中立キャラクターを集められる。
キャラクターのデザインに無限の可能性を生み出す。

- **戦略的戦闘:**

プレイヤーはチームの行動を細かく管理しなければならない
リアルタイム戦闘システム。

ストーリー

ヒーローとヴィランの戦いが日常的な世界に【ZEN-ARC】が存在する。双方の活動を管理したり、より大きな脅威と戦うためにそれらを協力したりする中立的な組織。

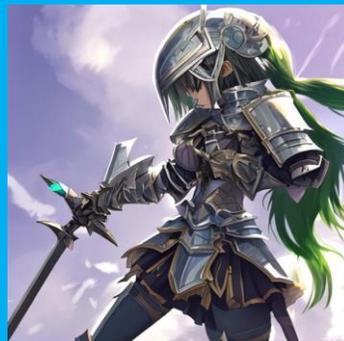
プレイヤーは Zen-Arc のマネージャーの 1 人の役割を果たす。



アイ

プレイヤーの朗らかなアシスタントAI。
ナビゲーターと戦闘員の両方を
務めている。





HEROES
善

ZEN-ARK
中庸



EVIL-DOER
悪



嘲笑：

60秒内に敵の対象になる。
受けた全ダメージが10% ダウン。

VANGUARD



生存力の高い役割。通常は防御スキルと
味方を守ることに重点に向け。

STRIKER



高火力のみを重視した役割。
敵に大ダメージを与えることができる。

サンダーボルト：
敵単体に150%で1回に
ダメージを与える。



ヒール・ウイング：
半径内のすべての味方を
10 秒間徐々に回復する。

ASSIST



味方をさまざまな形でサポートすることに重点を
置いた役割。回復またはバフ/デバフに焦点を当てる。

悪党



HP : 3000
ATK : 5000



HP : 4000
ATK : 2000

中性



HP : 5000
ATK : 1000

善



HP : 8000
ATK : 2000



HP : 4000
ATK : 4000

サポート



チーム整理

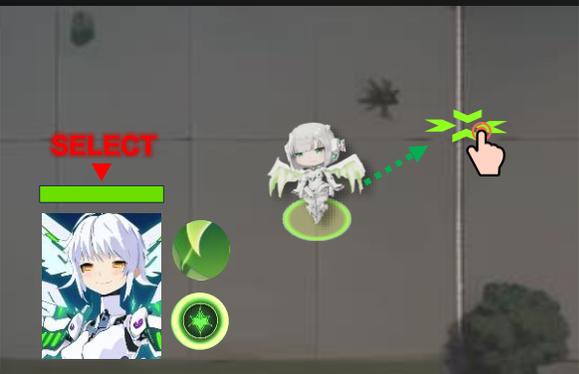
チームは6人のキャラクター、悪の2人、善の2人、中庸の1人、そして他のプレイヤーからサポートの1人で構成されている。



バトル

キャラクターをフィールドに配置し、リアルタイムで敵と戦う。
すべての敵を破壊するか、タイマーが切れるまで生き残るなど、
いろんなモードがある。

移動



キャラクターを移動するには、
キャラクターをタップしてから
画面をタップする。

スキル



スキルをタップして使用する。
使用できないスキルは
グレーアウトされる。

サポート



サポートキャラクターは
コントロールできず、
自動的に行動する。

ZEN-ARCシステム



リンクとゲージ



【中立】キャラクターは一定範囲内の他のキャラクターとリンクすることができ、リンクしたキャラクターが攻撃かダメージを受けると、その属性に応じてZEN-ARCゲージが溜まっていく。

ZEN-ARC発動



ゲージが満タンになると「ZEN-ARCシステム」を発動可能となる。発動するとリンクしている全キャラのスーパースキルを展開する。

コンテンツ

ゲームのコンテンツは主に4種類がある。

ストーリー:

ゲームのメインストーリー。

ダンジョン:

深くなるほど、より良い報酬が得られる。

レイド:

他の2人のプレイヤーとチームを組んで、難しい戦いに挑む。

イベント:

特別なキャラクターと報酬が登場する、期間限定イベント。

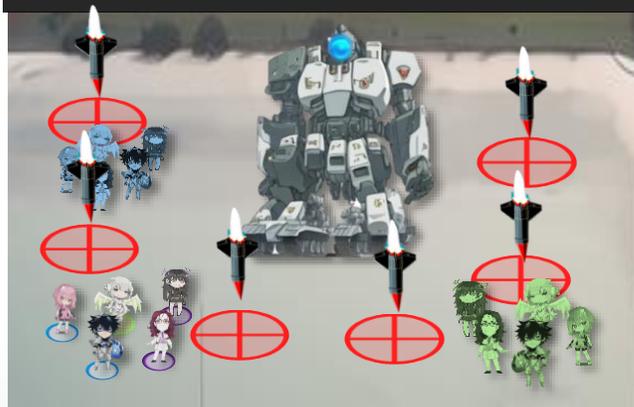
ストーリー



ダンジョン



レイド



イベント



ガチャ

ガチャはキャラクターのみ、
[ファイル]の形で存在し、
レアリティに応じてファイルの色が異なる。



スタンプカード

ガチャを10回引いてスタンプを1つ獲得すると、
それぞれにアイテム報酬があり、
最後は1つの看板キャラクター。(繰り返し可能)



参考

画像:

- openart.ai
- Stable Diffusion: Anything V4/Anything V5

- HAMMER HEART -

DAVIN THE SMITH



タイトル: ハンマーハート — 鍛冶屋のダービン

プラットフォーム: PC, Playstaion, SWITCH, Xbox

ジャンル: アクション、プラットフォーマー

所属: 東京クールジャパン ゲーム総合学科

ゲームプランナー専攻 マンサムリット・プティナート

CONTENTS

コンセプト/ セールスポイント	2	サイドアクティビティ	10
操作方法	3	REFERENCES	11
世界設定			
世界・キャラクター	4		
ストーンモーフ (敵)	5		
ゲームレベル	6		
ハンマー強化	8		
ゲームループ	9		

コンセプト：特大のハンマーを使い、
石モンスターと戦う鍛冶屋のドワーフ。

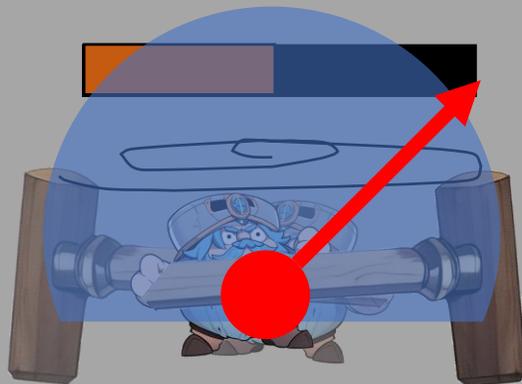
セールスポイント：

- ゲームの独特な移動システムに慣れて楽しむこと
- 素材を集めてアイテムを作って売ったり、
自分自身を強化して強くする楽しみ。
- ゲームに活気を与えるさまざまなサイドアクティビティ。

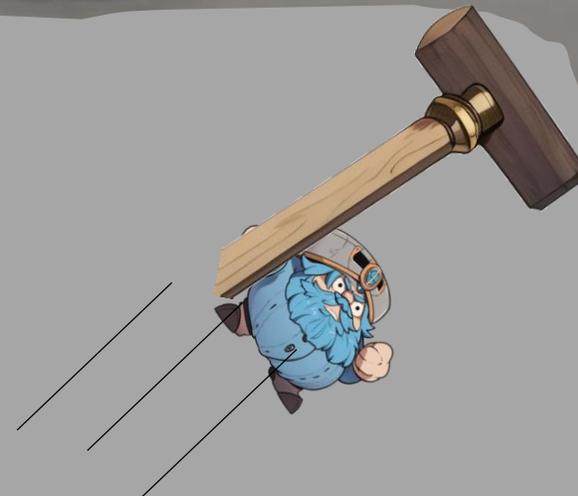




ホールド  or 



 or  で狙い



 or  をリリース



飛んで敵に攻撃する。



長くホールドするとめまいになる。

世界設定



プリスマリア

ゲームの舞台となる大陸。七つの地域に分かれていて、大陸の中にはイーリアント王国がある。

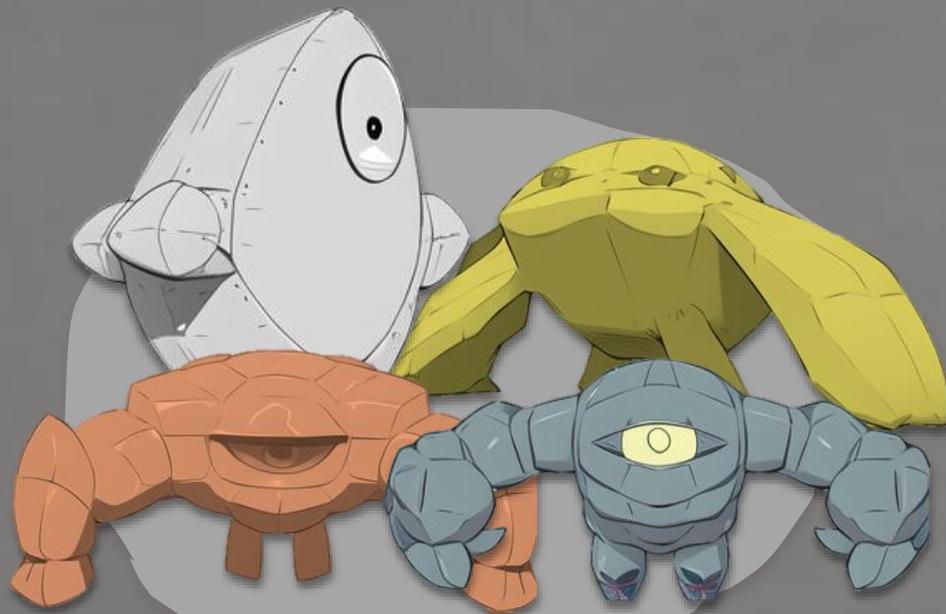
ダービン・ハンマーハート

ゲームの主人公。ドワーフの基準から見ても小さいが、鍛冶屋のスキルは王国一！王から虹色の王冠を修復するように依頼された。



ストーンモーフ

岩の魔法生物。体は破壊されると
素材として採取できる。



宝石の王

七つの地域のボス、宝石をもつ
七つ伝説のストーンモーフ。
破壊することはできないが、
KOすれば宝石を採取するのは可能。



七つの地域

ルビー火山



シトリン峡谷

トパーズ砂漠



エメラルド森

アクアマリンツンドラ

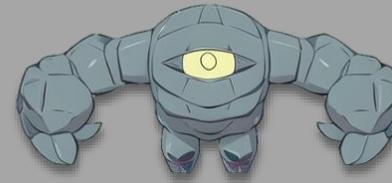


コバルト深海

アメジスト雷鳴の谷



火山 AREA-1



火山 AREA-3



- 深くなるほど敵は強くなるが、素材も手に入る。
- それぞれの地域には独自の、ストーンモーフとギミックがある。
- 進行するには他の地域で作られた、装備が必要な場合もある。



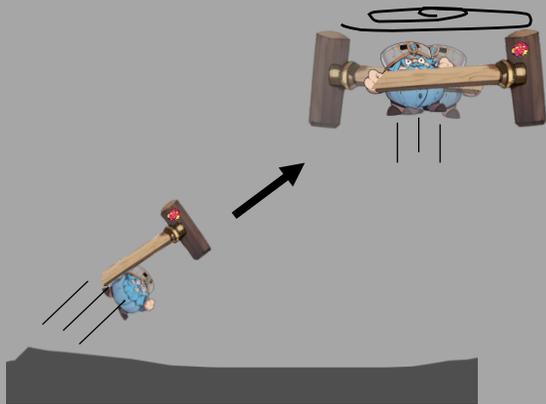
例：
アメジスト雷鳴の谷には、
落雷が起こる。



例：
普通ハンマーは硬い
氷破壊できない。火山から
炎属性ハンマーが必要。

ハンマー強化

宝石の王の素材によってハンマーにさらに効果を与えられる。



ルビーハンマー
空中で2段スピン。



エメラルドハンマー
ハンマーを伸ばして、
リーチを増やす



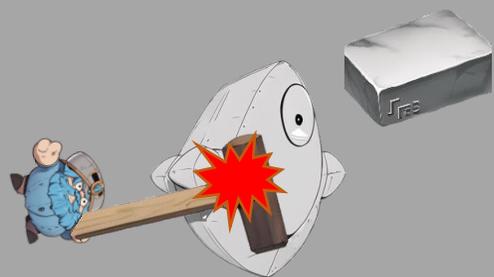
アメジストハンマー
衝撃時に落雷を発生させる。

ゲーム

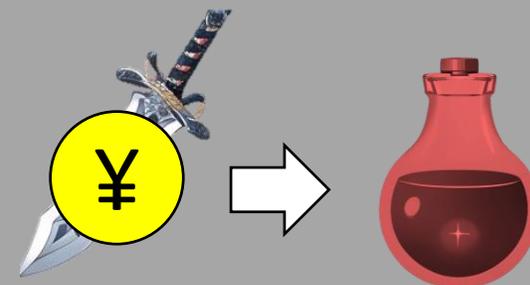


ループ

アイテムを作る。



ストーンモーフを倒して、
素材を集める。



アイテムを売り、
フィールドにない素材を買う。



さらに進むために新しいハンマーを作成する。

サイアクティビティ

通常のゲームプレイ以外にも、
イーリアント王国にさまざまなサイドアクティビティがある。



ファーム

ストーンモーフの相棒を
育てて、素材を貰えると、
フィールドに連れて行く。



アリーナ

自分で戦いではなくて、
装備を作って代理人に
出して戦い。



国民の依頼

国民も依頼がある。
彼からの話を聞いて助けよう。

REFERENCES

画像 : StableDiffusion1.5 / ANYTHING V5





GUM

GUN

GIRL

タイトル: GumGunGirl (ガム・ガン・ガール)

プラットフォーム: PC, Playstaion, SWITCH, Xbox

ジャンル: アクション、プラットフォーマー

所属: 東京クールジャパン ゲーム総合学科

ゲームプランナー専攻 マンサムリット・プティナート

CONTENTS

1

コンセプト と セールスポイント

2

ストーリー と キャラクター

3

ゲームプレイ

- バトル
- ガム・アクション
- ゲーム操作
- ゲームの流れ

4

5

6

6

参考

7



CONCEPT

人数:1人

対象ユーザー:10代の男女

ガム・ガンでを使って敵と戦いながら派手に動く!さらに敵の力を奪うとその効果がえられる!

ジャンル:アクション、フラットフォーマー



SALES POINTS

- かわいいアンドロイドの女の子としてプレイ!
- ガム・アクションで派手に移動する!
- ガム・アブソーバーで敵の力を奪って撃ち返す!

STORY & CHARACTERS

3



遠い未来、人類は火星に植民地を築き始めた。だがある日、未知の生命体がコロニーとして現れ、人類を攻撃し始めた。これに対抗するため、火星の人類は未知の脅威に対抗するアンドロイド・GUM(ガンナーユニット・マーズ)を開発した。

バブル

ガムとゴムに似た特殊な物質を発射できる銃を装備した戦闘用のGUM。



タール

様々な姿をした未知のタール状の生命体。



ガム・ガン



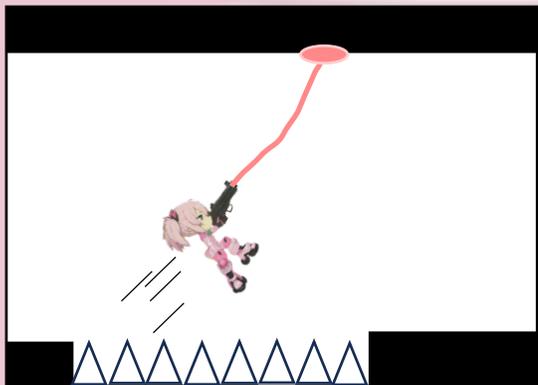
ガム・アブソーバー

「ガム・ガン」は無限に使用可能。始めには低ダメージの武器が、ゲームの後半では、さらに新たなバージョンを解除できる。

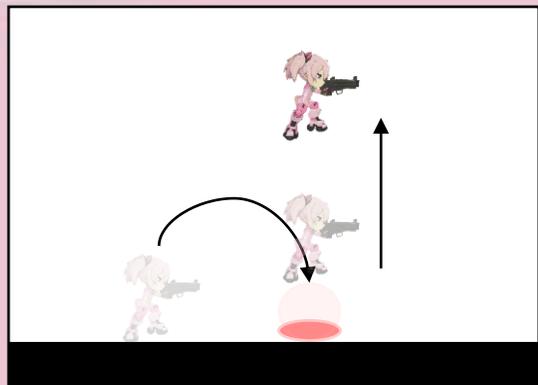
「ガム・アブソーバー」は、一部のダウンした敵や敵の攻撃を吸収した場合、その効果を得ること。基本的に「ガム・ガン」より強いが、1回吸収は、数回だけ⇒撃つことができる。

GAMEPLAY ガム・アクション

5



ガム・ロープ



ガム・バネ

「ガム・アクション」で、
プレイヤーがキャラクターを
移動させる方法はたくさんある!

最初から使用可能はあり、
一部は後で解除するもある。

「ガム・アクション」は
Rスティックでいつでも変更可能!



ガム・
アクション
変更

GAMEPLAY ゲーム操作 と ゲームの流れ

6

ゲームの流れ

プレイヤーが選択できる一連のレベルがあり、各レベルにはボス、新しガム・ガンやガム・アクションがある。全てのボスを倒せば、**最後のボス**へのレベルが開ける。



コントロール操作

REFERENCE

7

画像 : *StableDiffusion/Anything__v3*