

PORTFOLIO

芳野 宙流
Yoshino Michiru

目次

- ・ 自己紹介 3p
- ・ ゲーム履歴 4p
- ・ 企画書 5p～

自己紹介

プロフィール

名前：芳野宙流
性別：男
誕生日：2004/07/25
出身地：千葉

ここに
顔写真

勉強中の ツール



趣味

音楽鑑賞…J-POP・JAZZ（主にフリージャズ）
見たことない飲料の飲み比べ。

特技

アーチェリー（県大会3位）



好きなもの

ラーメン
水族館・動物園
かわいいもの
初めて経験すること

使用可能ツール



ゲーム履歴

赤く強調されたゲームは特に好きなゲーム



2006年～2024年 (コンシューマー)

マリオカートDS
 さわるメイドインワリオ
カルドセプトDS
 ゴーストトリック
スーパーマリオ3Dランド
 とびだせ どうぶつの森
 スーパーポケモンスクランブル
 大乱闘スマッシュブラザーズ for Nintendo 3DS
 ハコボーイ!
ポケットモンスターウルトラムーン
 妖怪ウォッチ
 モンスターハンター4

ANUBIS ZONE OF THE ENDERS: MARS

夜廻

機動戦士ガンダムバトルオペレーション2

モンスターハンターワールド:アイスボーン

Virtua Fighter esports

GRAN TURISMO 7

スプラトゥーン3

ARMORED CORE VI

レインボーシックスシージ

SUBNAUTICA

TERA

世界のソビ大全51

MOBILE SUIT GUNDAM

BATTLE OPERATION 2



2018年～2024年 (PC)

H1Z1: Battle Royale
 ファンタシースターオンライン2
MINECRAFT
 Fishing Planet
 APEX LEGENDS
 FORTNITE
 ROBLOX
原神
 DEAD BY DAYLIGHT
The Hunter: Call of the Wild
 Lethal Company
 GUILTY GEAR STRIVE
 EVE online



2017年～2024年 (スマホ)

Shadowverse
 モンスターストライク
じゃんこ大戦争
 剣と魔法のログレス いにしえの女神
対戦スーキーパー
 君の目的は僕を殺すこと
LINE: ティスニーツムツム
 城とドラゴン
ウマ娘プリティーダービー
 テュエル・マスターズ フレイス
ソーセージレジェンド
 東方ダンマクカグラ
崩壊3rd



2009年～2024年 (その他)

Magic: The Gathering
デュエルマスターズ
 遊戯王オフィシャルカードゲーム
 ポケモンカードゲーム
 フューチャーカードバディファイト
モンスター烈伝オレカバトル
 ポケモンメガスター
釣りスピリッツ
 仮面ライダーガンバライジング
 マリオカートアーケードグランプリ
 StarHorse4
 妖怪ウォッチ ウキウキペディア
 ヒーローバンク アーケード



QUESTER

クエステリ

ジャンル：デジタルボードゲーム

プラットフォーム：スマートフォン

ターゲットユーザー：ボードゲームやカードゲームが好きな20～30代

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

芳野 宙流

もくじ

- 1 もくじ
- 2 ゲームコンセプト
- 3 世界観（概要）
- 4 世界観（目的）
- 5 ゲーム進行
- 6 ゲーム進行（イラスト）
- 7 ゲーム画面構成
- 8 ゲームシステム（ボードゲーム）
- 9 ゲームシステム（カードゲーム）
- 10 マネタイズ
- 11 画像出典

誰でもどこでも気軽に楽しめるデジタルボードゲーム

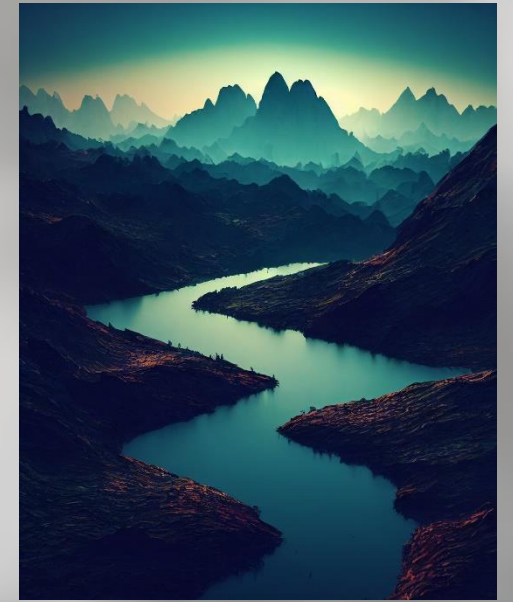
クエステリは誰もが知っている**すごろく**のルールを基盤に
気軽に奥深い駆け引きができる**カードゲーム**を組み合わせたゲーム



オンライン対戦で近くに友達がいなくても
いつでもどこでも駆け引きを楽しめる。

世界を開拓し、盤石な領土を築きあげろ

この世界にはまだ未開の地が広がっている…
プレイヤーは若き領主としてまだ見ぬ地を自身の領土にするために資産を使い優秀な人材を派遣し領地を開拓・運営・守護していくことになる。



他領との競争に勝ち抜き優位に立とう

未開の地の開拓を考える領主は一人だけではない
他の領主と時に交渉し、時には戦闘をして開拓した領土を守護したり
他の領土へと侵攻することもできる。
自身の財政や他領の財政を見極めてより強い領地を築き上げよう！



ゲーム全体の目標、流れ。

このゲームはどれだけ**資産を増やせるかが重要**
2~4人でゲームを通して資産を増やしていき、一番最初に**資産を目標金額に到達させたプレイヤーの勝利**となる。

決まった盤面を周回するすごろく形式のボードゲームで資産を稼いでいき
他のプレイヤーとの直接的な戦闘をカードゲームで行う。
その勝敗により**相手から資産を一部奪うこともできる**。



「いらすとや」で分かるゲームの流れ



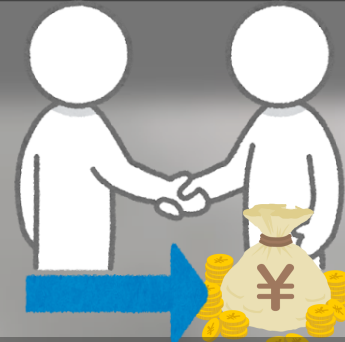
カードを伏せて領土を開拓



伏せたカードで領土を防衛



他領と遭遇



通行料を払って穏便に解決



戦闘開始



敗者は勝者に賠償金



最後にお金を持っていた人の勝ち

ゲーム画面構成

他プレイヤー

設定画面

プレイヤーカード

操作プレイヤー

ボードゲーム盤面

ゲーム進行ログ

物資

資産

自身の資産数

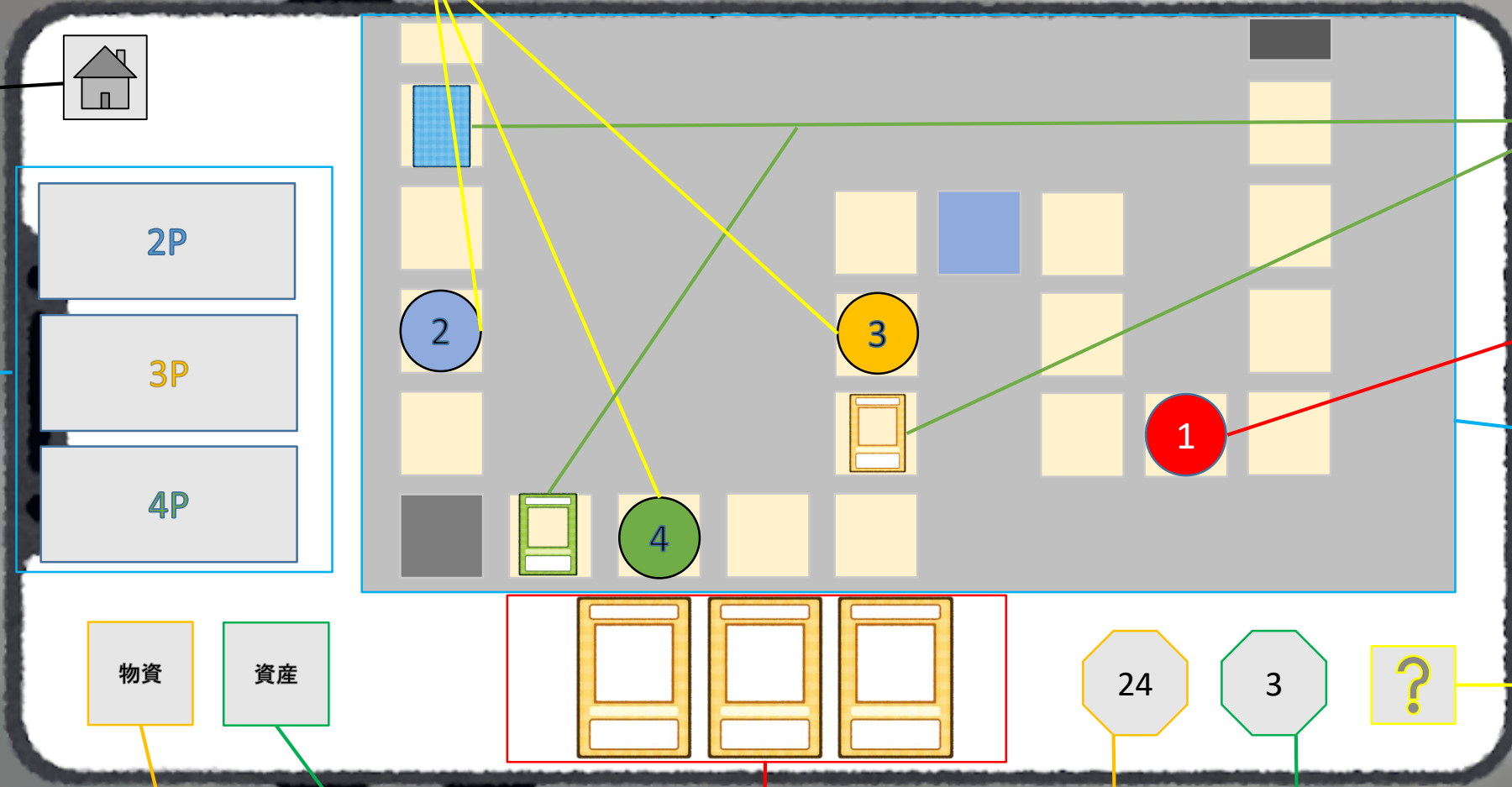
自身の手持ちカード

使用済みカード情報

他プレイヤー情報

自身の物資数

山札残り枚数



ボードゲームシステム

サイコロを振り盤面を周回しながら自身の止まった未開の地に自身の領の人材を派遣することで領土として開拓していく。

自身の領土に他のプレイヤーが止まった場合、通行料を支払うことで通ることができる。

盤面を一周した時に自身の領土の数に応じた**税収を受け取る**ことができそのタイミングで自身の態勢を整えて新たな遠征に備える必要がある。



カードゲームシステム①

自身の領地に派遣する**人材はカード**として扱う。
このカードを用いて領地を守護することや他領を
侵攻することができる。

未開の地に止まった時に**カードを伏せておく**ことで自身の領地に出来る
伏せているカードは他のプレイヤーは**戦闘時以外確認**することができない

他のプレイヤーの領地に止まった時、通行料を支払うのではなく
侵攻することで**戦闘に勝利すれば領地を奪う**ことができる。
しかし侵攻に失敗すれば通行料よりも**高い賠償金を支払う**ことになる

戦闘はカードごとに定められている
攻撃と**防御**の数値に基づいて行う。
攻撃と防御の数値以外にも**戦闘時に**
発動する能力を持っているカードも存在する



カードゲームシステム②

人材のカードの他にも**資源のカード**も存在する。
資源のカードは戦闘開始時に**人材を強化する**武器や防具やサイコロを振る時に**出目を変化**させる効果を与える乗り物などゲームに影響を与える幅広い効果を持っている。



カードを使用する時にはいずれのカードも**コストを消費**してしまう。
コストは定期的に獲得できるが、もしコストが足りなくなった場合自身の**資産からコストを算出**することもできる。

強いカードはその分コストの消費も大きいため人材と資源さらにコストのバランスを考えてデッキを組むことが大切

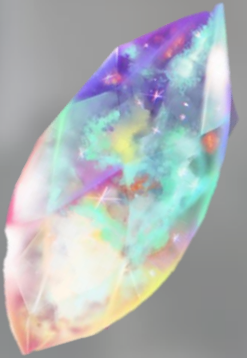
マネタイズ

ゲームで使うカードはゲームをプレイすることで手に入るコインを消費してパックを買うことで獲得することができる。



さらに課金をすることでコインとはまた違った交換アイテムのジュエルを獲得することができる。

ジュエルではコインと同様にパックを購入できるほかに限定アバターやゲーム画面の見た目の変更をすることができる。通常のカードと効果は変わらないがイラストの違う限定カードやゲーム内アバターなどと交換することができる。



変化！



https://www.artstation.com/?sort_by=community&dimension=all

<https://dmps.takaratomy.co.jp/card/>

<https://www.sozailab.jp/sozai/detail/12402/>

<https://www.nintendo.co.jp/3ds/acbj/index.html>

<https://shadowverse-evolve.com/cardlist/>

<https://www.irasutoya.com/>

画像出典元

[カルドセプトDS](#) | [カルドセプトオフィシャルサイト \(culdcept.com\)](#)

[ポケットモンスター ウルトラムーン](#) | [ニンテンドー3DS](#) | [任天堂 \(nintendo.co.jp\)](#)

[【PS5/PS4】機動戦士ガンダム バトルオペレーション2](#) | [バンダイナムコエンターテインメント公式サイト \(ggame.jp\)](#)

[TERA](#) | [KRAFTON](#)

[原神——冒険に満ちたブランニューワールドへ \(hoyoverse.com\)](#)