

グオンギゾの! Portfolio.

グオンギゾの! Portfolio.

自己紹介

経歴 & 学歴

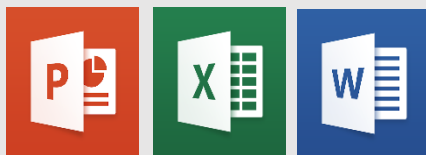
ゲーム履歴

ゲーム企画書



名前 グオンギゾ
誕生日 1993年2月12日
年齢 31歳
血液型 A型
出身地 韓国
家族 父・母・弟
特技 新しい機器研究

使用可能ツール



触ったことがあるツール



日本に来た理由

日本で作るゲームはコンセプトやストーリーの部分が強いと思います。

アニメ「灼眼のシャナ」「天元突破グレンラガン」やゲーム「プリンセスコネクト」「fateシリーズ」など大きいな世界観をよく含めて混ぜてゲームやアニメに表現しています。

韓国のゲームはゲームのシステムから作ってゲームに似合うコンセプトやストーリーを決めて作ることが多いですが日本の場合はコンセプトから決めてゲームを作るというのが本当に感銘を受けています。

日本で作ったゲームのストーリーが面白い理由はコンセプトから決めて作るからだと思います。こういうゲームを作るのは日本しかできないと思って日本に来ました。

グオンギゾの! Portfolio.

自己紹介

経歴 & 学歴

ゲーム履歴

ゲーム企画書

経歴

「韓国」大韓民国陸軍 満期転役	2012.11~2014.08
「韓国」(株)ワイディーオンラインNUスタジオゲーム開発QA&ゲーム企画パート	2015.07~2017.03
「韓国」(株)アラフィンテック ゲームプラットフォーム企画	2019.05~2020.07

免許・研修

「韓国」江南SBSゲームアカデミーゲーム企画7ヶ月課程修了	2015.05
「韓国」江南SBSゲームアカデミー3Dグラフィックデザイン 7ヶ月課程修了	2017.08
「韓国」中部技術教育院コンピューターグラフィックデザイナー科 12ヶ月課程修了	2019.02
「韓国」グローバルイン 3次 WEB IT研修8ヶ月課程修了	2021.03
JLPT日本語能力試験 N2合格	2024.01

学歴

「韓国」陽川高等学校 卒業	2011.02
「韓国」斗源工科大学 コンピューターゲーム科 卒業	2011.03~2016.02
赤門会日本語学校 卒業	2022.04~2023.03
東京クールジャパン・アカデミー ゲーム総合学科ゲームプランナー専攻 1年	2023.04~

グオンギゾの! Portfolio.

自己紹介

経歴 & 学歴

ゲーム履歴

ゲーム企画書

コンソールゲーム

東京ザサド
TOKYO XANADU

DETROIT
BECOME HUMAN

DEAD BY
DAYLIGHT

あつまれ
どうぶつの森

ASTRAL
CHAIN

モバイルゲーム

プリンセス コネクト
Re:Dive

MAMPAM
I AM MAGICARI

セブンナイト
SEVEN KNIGHTS

メメントモリ
Memento Mori

オトギプロテア
-OTOGI FRONTIER-

PCオンラインゲーム

DUNGEON
& FIGHTER

マヒノキ
英雄伝
MAHINOKI HEROES

CLOSERS
クローザーズ

TERA

黒い砂漠
BLACK DESERT



プロテクション・デステイニー

タイトル

パズルディフェンス

ジャンル

収集型パズルディフェンスゲーム！

ターゲット

15歳以上

プラットフォーム スマホゲーム、ソーシャルゲーム

東京クールジャパン・アカデミー

ゲーム総合学科ゲームプランナー専攻

KWON KIJO(グオンギゾ)

戦略！テトリス！美少女！



テトリスのスピード感と
頭を使う面白さ！



好みの美少女を集める
ガチャ！

戦略が大事な
ディフェンスゲーム

今まで普通に「パズルをする」とか「ディフェンスをする」ことじゃなく
ランダムで出てくる英雄をどこかで配置するのかを考えるパズル要素と
ディフェンスの戦略な要素を巻き込んで戦略的に真剣に考えるのが
一番大事なパズルディフェンスゲーム！

プロテクション・デスティニーとは

プロテクション・デスティニーというのは自分の領域に来る敵を倒すゲームです。



ユニットは5種類に分けて剣、盾、弓、魔法、バッファーに分けています。

パズルとディフェンス？

ゲームの始まりは乗せてから！

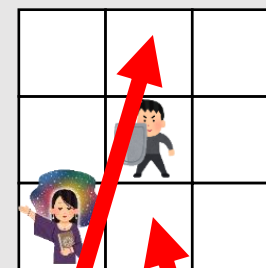
ランダムに出て来る英雄をどう置くのか考えて
英雄をマップに乗せる！次は？



陣形をテトリスの形に！

陣形をテトリスの陣形で作ったらバフ(攻撃力や移動速度下がりなど)をもらえる！
攻め寄せてくる敵を倒してステージをクリアしよう！
完成させたら特別な効果まで！

強化無し



POWER UP!

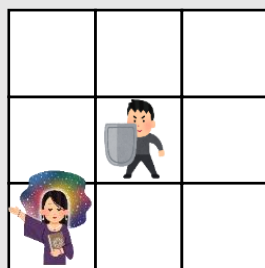


パズルとディフェンス？

テトリスのシステム



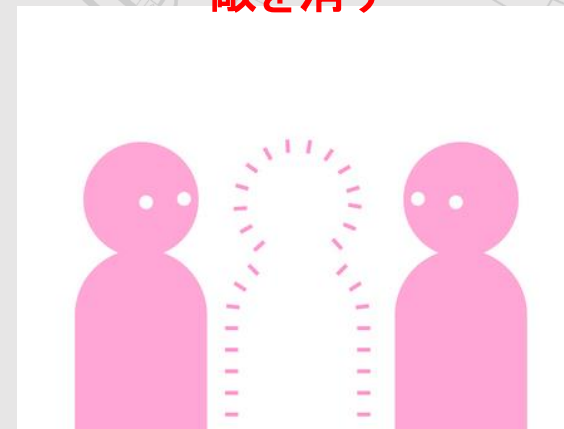
強化無し



POWER UP!



同時に陣形によって
敵を消す



陣形によって敵を消す！

テトリスの形を完成した同時にその陣形によって敵が消される

コンボで消したりすぐ消したりすることもできる

その前、英雄を召喚！



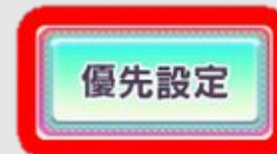
使うのは自分が召喚した英雄たち！

召喚して英雄が全部ランダムで出てくる！

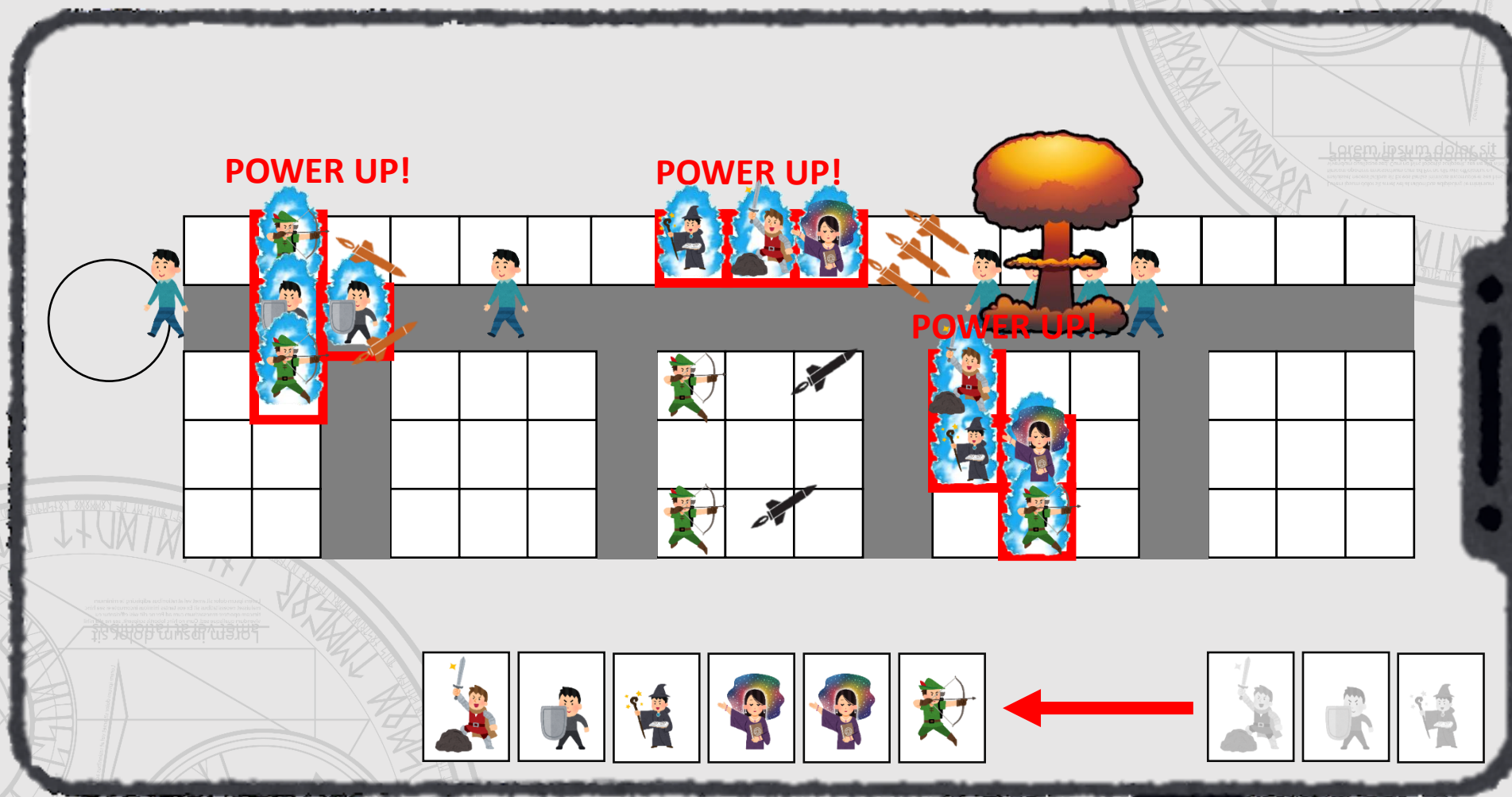
チームを組むのは無し、優先設定のシステム

優先設定で設定した英雄は先頭で出て

次は自分が持っている英雄がランダムで出て来る



プロテクション・デスティニーのイメージはこれ！



ランダムで出てくる英雄の職種とステージで要求されるテトリスの陣形をよく考えて
ステージをクリアする！いわゆる戦略パズル式のディフェンスゲーム！

プロテクション・デスティニー



自分の運も後、自分の戦略がどこまで通るのか試してみませんか？！