

自己紹介



専門学校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

加藤大輝

2004年5月4日生まれ(20歳)
東京都江戸川区在住

仕様可能ソフト



【好きなゲーム】

コンシューマーゲーム全般:特にRPG、「ゼルダの伝説」シリーズ、「メタルギア」シリーズ など

【最近遊んでいるゲーム】

FINAL FANTASY VII REBIRTH、ドラゴンクエストXI 過ぎ去りし時を求めてS、
THE KING OF FIGHTERS XV、スーパーマリオブラザーズワンダーなど

【その他の趣味、好きな物】

YOASOBI(ライブに3回行ったことがあります)、ゲーム音楽、日本史、ネットショッピング、YouTube鑑賞

感銘を受けたゲーム



ゼルダの伝説 ブレスオブザワイルド

ゲーム好きになったきっかけ。スケールの大きさや自由度の高さに衝撃を受け、その後の生き方や考え方が大きく変わった作品。中学生の頃は、NPCの名前や料理のレシピをほとんど覚えるほど遊んだ。この作品に出合わなければ、今の自分は存在しないと断言できる。



プレイブリーデフォルト フォーザ・シークウェル

ゲーム業界を目指すきっかけになった作品。プレイヤー自身の決断で未来が変わるシナリオや、戦闘やムービーを彩る名曲に感動した最高のゲーム。戦闘や職業システムも奥深く、コマンド式RPGの遊び方や面白さを初めて理解できた作品でもある。漫画、小説、ドラマCDを全て集め、スマホゲームのチャットで知り合ったファンの人とオフ会をするほど大好きな作品。



メタルギアソリッド ピースウォーカー

メタルギアシリーズで1番好きな作品。「平和とは何か」を考えさせられるシナリオが印象的で、とても勉強になった。やり込み要素のカセットテープでは、シナリオの補足やキャラクターの掛け合いを聴くことができ、世界観やキャラクターがより好きになった。音楽が最も好きな作品でもあり、「HEAVENS DIVIDE」や「恋の抑止力」を聴くためだけに、同じミッションを何回も遊んだ。



ペルソナ5

青春そのものと言っても過言ではない作品。オシャレなUIや音楽が新鮮で印象的だった。爽快感と戦略性を両立した戦闘が面白かった。コープイベントでは、キャラの悩みや過去などの人間らしい部分が丁寧に描かれ、キャラに親しみを感じることができた。アニメやアクションRPGの「スクランブル」も含めて好きな作品。

CAPCOM VS SNK 2



最も好きな格闘ゲーム。登場キャラクターが非常に豪華で難易度も高すぎないため、格闘ゲームがあまり得意でなくても繰り返しプレイした。他社の作品のキャラクターの掛け合いはこの作品ならではの魅力であり、ゲーム性だけでなく演出面でも楽しめた。PS2本体が壊れて遊べなくなりましたが、わざわざゲームキューブ版でもう一度買ってプレイする程好きな作品。



AI：ソムニウムファイル

今までにプレイしたゲームの中でシナリオが最も好きな作品。シリアスでホラーな雰囲気や、ギャグやパロディで親しみやすくしたストーリー展開に引き込まれた。特に、真犯人が事件のトリックを語るシーンは衝撃的で目が離せなかった。分岐ルートで多くの悲劇を見てきたが、真エンディングで多くのキャラクターが報われた時の感動は忘れられない。この作品がきっかけでアドベンチャーゲームを遊ぶようになった。

経歴

【高校時代】

茶道部部长に就任。

部員数2人の部の再建に尽力し、3年生の時には部員を15人に拡大。

専門学校東京クールジャパン（現 専門学校東京クールジャパン・アカデミー）
の入学前の特待生試験に合格。

【専門学校入学後】

1年生前期カードゲーム制作、後期ミニゲーム制作にてチームリーダーに就任。
両方の制作で企画、プレゼン、仕様書作成を担当。

後期ミニゲーム制作では企画書作成、グラフィック・サウンド依頼書、
シナリオ、キャラボイスの台本も担当。

株式会社サクセス様のインターンシップに参加。

グループの専門学校5校との合同イベントの実行委員に参加。

2年生前期ゲーム制作のチームリーダー兼実行委員ゲーム分野責任者に就任。

本校アニメ学科とのコラボ作品の企画、プレゼン、

企画書作成、仕様書の作成と監修、アニメ学科の相談役を担当。

出典

Leonardo.AI https://www.youtube.com/@leonardo.ai_community

ブレイブリーデフォルトフォーザシークウェル(<https://www.jp.square-enix.com/game/detail/bdfts/>)

ゼルダの伝説ブレスオブザワイルド(<https://store-jp.nintendo.com/list/software/70010000000026.html>)

メタルギアソリッドピースウォーカー(<https://www.konami.com/mg/archive/ssg/>)

ペルソナ5(<https://blog.ja.playstation.com/2016/09/15/20160915-persona5/>)

CAPCOM VS SNK 2(<https://web.archive.org/web/20130922144129/http://www.capcom.co.jp/capvssnk2eo/>)

AI:ソムニウムファイル(https://store.playstation.com/ja-jp/product/JP0365-CUSA14673_00-AITSF000000000000)