

Portfolio



東京クールジャパン
ゲーム総合学科・ゲームライター専攻
富永 凜樹

目次

自己紹介 P 2

ゲーム履歴書 P 3

シナリオライターを目指す理由 P 4

漫画・アニメ履歴書 P 5

学外活動の作品紹介 P 6

使用素材 P 7

企画書 P 8～



基本情報

富永 凜樹 (とみながりつき)

生年月日：2004年・5月7日生まれ。牡牛座、A型。
出身地：神奈川県川崎市。祖父の代から川崎住み。
家族構成：祖母、父、母、犬、兄との5人+1匹家族。
特技：タイピング（ワープロ検定1級）
使用可能ツール   

趣味

アオハルが大好き。

アニメ鑑賞、お話を書くこと、音楽鑑賞、食べ歩き。
アニメは剣でエフェクトを盛った殺陣を披露したり、
男女問わず多くの人物が活躍する作品が特に好きです。
音楽はアニソンが大好きで、普段はアニソンを歌う
グループや声優アイドルなどの応援活動もしています。

自己PR

自分は物事を決める時「○は□、××は△△」と
様々な可能性や方法を検討してから決定出来る
思慮深さがあると自負しています。
熟慮は短慮の即決以上に成果を出すことが多く、
自分はその安定さを重要視しています。

この業界を志す理由

この世の中、老いも若きも男も女もストレスに
悩まされ、心が寂しくなってしまう人ばかり。
ならば自分の作品でそのストレスの解消へと導き、
ストレスから生じた心のスキマを埋めて、健康で
健全な心を持つ人たちを増やしたいからです。

ゲーム履歴書

小学生時代



中学生時代



高校生時代



現在



シナリオライターを目指す理由

自分がシナリオライターを目指しているのは、自己紹介にも記載したよう『ストレスに悩む人たちを救いたい』と考えているからです。

かつては自分もストレスに悩まされて、部屋に引きこもっていたり、人との関わりを閉ざしてしまったり、心が荒んでいた時期がありました。

イライラが止まらず、何をどうしていいかもわからずただひたすらに何かから逃げ続け、何をすることもやる気が起きず、無駄な日々を過ごしていただけで、とても苦痛でした。

ですが、ある日ただ一つの気まぐれ、ただ何となくネットサーフィンをしていた時に見つけた掲示板をまとめたサイト。そこに書いてあった、大して面白くも何もない、陳腐な小説。

たまたまそれを読んだことで『誰でも気持ちを世へ発信できる』ことの素晴らしさを改めて知りました。

自分のような素人でも気持ちを発信できる、ならこのやり場のない怒りも、きっと文字に乗せて解放することが出来る。

そう思った時に手は動き始めていて、自分は拙くも、気持ちだけに乗せた小説を書いて発信しました。

今やもうデータすら残っていないソレは自分の心にだけ残っていますが、自分はそれを機に物語を書くことを始めよう、と思いました。

そのためにキーボードを叩き、様々な人の教えを聞き、上手い人のお話を読みました。

何もなかった自分の中に芽生えた希望と夢。それを叶えるために、今までしてこなかった努力を全力でしようと手を動かし、お話を書き続けました。

ストレスに悩んで、心にスキマが出来てしまった人たちはこの世の中に大勢います。

自分もそんな人の一人であるからこそ、その虚しさ、悲しさを知っています。

だからこそ、今も尚悩める人たちに届けられる物語を書いていたい、一人でも多くの人に届けたい。

……そのついでにお金も稼いで、自分の知名度も上げて、多くの人から認知されたい。

それが、自分のシナリオライターを目指す理由であり、この業界を志望した理由です。

漫画・アニメ・etc履歴書

～2009

『仮面ライダー龍騎』
 『ドラえもん』
 『銀魂』
 『ポケットモンスターD&P』
 『仮面ライダー電王』
 『涼宮ハルヒの憂鬱』
 『ドラゴンボール改』
 『仮面ライダーキバ』
 『イナズマイレブン』
 『仮面ライダーディケイド』
 『侍戦隊シンケンジャー』

2010～2019

『魔法少女まどか☆マギカ』
 『ソードアート・オンライン』
 『ジョジョの奇妙な冒険』
 『ラブライブ！』
 『寄生獣』
 『僕のヒーローアカデミア』
 『ダンジョンに出会いを求めるのは間違ってるだろうか』
 『機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ』
 『ハッピーシュガーライフ』
 『ゴブリンスレイヤー』
 『転生したらスライムだった件』
 『盾の勇者の成り上がり』
 『魔入りました！入間くん』
 『Fate/Grand order 絶対魔獣戦線バビロニア』

2020～現在

『痛いのは嫌なので防御力に極振りしたいと思います。』
 『古見さんは、コミュ症です。』
 『22/7』
 『ラブライブ！虹ヶ咲学園スクールアイドル同好会』
 『アサルトリリィBOUQUET』
 『可愛だけじゃない式守さん』
 『無職転生 ～異世界行ったら本気出す～』
 『仮面ライダーリバイス』
 『リコリス・リコイル』
 『アークナイツ』
 『仮面ライダーギーツ』
 『転生王女と天才令嬢の魔法革命』
 『私の推しは悪役令嬢』
 『呪術廻戦』

※収まり切りませんでした。2010年以降はもっとあるので、自分の作品作りの中で影響を受けた作品のみをピックアップしています。

学外活動の作品紹介

学校外での活動で作った、携わった作品。

中学3年生の頃から小説家になろうで連載している、フルダイブ型VRMMOゲームを遊ぶ様子を書きだした小説です。バトル、日常、恋愛などの様々なお話と大人数のキャラクターがゲームを楽しみ、大好きな人に憧れる主人公が憧れへ追いつくためにゲームを通して成長を重ねていき、多くの人との出会いと共に「漢」らしく戦う物語です。

「漢ブレイブ・ワン！ まかり通るぜ！」

お読みくださった多くの方々のおかげで、スローながらも長く続きそれなりの評価を頂いています。

URL：<https://ncode.syosetu.com/n1425gc/>

※現在も可能な限り週に1回のペースで更新しています。是非お読みください。

セブンスブレイブ・オンライン ～小鬼勇者が特殊装備で強者を食らいます～

作者：チャーシューライスライターマン

話題沸騰のVRMMORPG・【セブンスブレイブ・オンライン】、略称SBO。
剣城勇一は憧れの先輩、太刀川千冬と自分を慕ってくれる後輩、盾塚春の二人に誘われたため、二人と共に仲良くなるうと考えてSBOを始めた。
しかし、千冬と春の二人と仲良くするためだけに始めたゲームは、思いもよぬ方向へと進んで行く。いつの間にかSBOにハマってしまった勇一は不思議な装備を手に入れたことをキッカケに、どんどん目立ち始めてしまい……！？

先輩に勝ちたい、ゲームを楽しみたい。二つの思いを掲げてゲームを遊んで行く期待の新人、剣城勇一は今日もゲームを遊ぶ。

剣城勇一が織りなす人とのゲームでの出会い、対立が今ここに描かれる。

※カクヨムにも投稿しております。

「<https://kakuyomu.jp/works/16816927861417898833>」

※毎週火曜日に更新されます。



しおしず合同誌『inme』
『僕らのラブライブ！41』という
同人オンリーイベントにて
企画された合同誌に、自身の小説を
寄稿させていただきました。



R-18CG集（名称未定）
求人サイト「ココナラ」で単発業務を
引き受けて、いただいたイラストへ
自分が考案したシナリオを追加させて
いただきました。

自己紹介・使用素材

ポケモンハートゴールド「<https://www.pokemon.co.jp/game/ds/hgss/>」
モンハン4「<https://www.capcom-games.com/product/ja-jp/monsterhunter4/>」
真・女神転生IMAGINE「<http://www.megatenonline.com/>」
バイオハザード5「<https://www.residentevil.com/5/jp/>」
真・三國無双7with猛将伝「<https://www.gamecity.ne.jp/smusou7m/#home>」
SAOメモデフ(バンナム)「<https://www.bandainamcoent.co.jp/>」
無双OROCHI3ultimate「<https://www.gamecity.ne.jp/orochi3u/>」
22/7音楽の時間「<https://227-game.com/>」
CABAL ONLINE「<https://cabal.estgames.jp/intro/Dragonium>」
Fate/GrandOrder「<https://www.fate-go.jp/>」
ラブライブ!スクールアイドルフェスティバル2「<https://lovelive-sif2.bushimo.jp/>」
幻日のヨハネ「<http://yohane-bid.com/jp/>」
スマホフリー素材「<https://nanamiyuki.com/archives/90818>」
しおしず合同誌 inme「https://www.dlsite.com/maniawork/=/product_id/RJ01174934.html」

企画書

骸骨探偵

Elementals・Songs

デネヴィ・バスターズ

ヨロズヤ同好会、厄ネタと共に。



骸骨探偵



ジャンル ミステリホラーアクション
ターゲット 10代後半～20代前半
プラットフォーム Switch・PS5

制作意図:「わからない」からこそ
恐ろしい怪異の正体を暴くのを、
恐怖の象徴たる骸骨にさせたい

目次

ゲーム概要

コンセプト…… 2

セールスポイント…… 3

ストーリー

あらすじ…… 4

登場人物…… 5

ゲームシステム

ゲームの流れ…… 6

バトルパート…… 7



コンセプト

毒を持って毒を制す！

主人公は**死んでいる**のに動く骸骨。
そのため、**怪現象**などを解決するのを
専門にしている！

俺には見えるぞ



にっしっし、普通の人間に
ボクのことには見えないし、
触れられないもんね～。
イタズラし放題だぜ！

セールスポイント

バラしてスッキリ、解体してスッキリ！

怪異は手品と同じ。

「わからない」が強みであり、タネが割れればその力は薄れて消えてしまう。そこを狙い、思いきりボコボコにしよう。

ケケケ、執行人を名乗って生意気な女子高生に消えない傷を残すのは気持ちがいいぜ。俺は死人だから法じゃ裁けないしな



偉そうにしても、暴かればこの様。

お前の本名は毛離禿男、生前は痴漢がバレて会社をクビになり、妻子には逃げられ、示談のために多額の借金を抱え、働き詰めのままに生涯を終えたそうだったな

言うなあああ！！！！ そういうことはマジで言うなあ！！！！ おじさん弱くなっちゃう！！！！

あ
ら
す
じ

自殺、発狂死、ショック死……不可解な死亡事件がひと月で三桁にも上る、呪われた街【木津都(こつと)】。

街で原因不明の怪奇現象に悩まされる就活生の庭出助 修也は警察もお手上げで匙を投げる事件をこっそりと解決し、街の平和を守っている謎の人物を訪ねるべく【探偵事務所・コツコツ】のドアを叩く。

顔を隠し、身を隠し、彼の肌を見た者はいないとされる謎の探偵。彼の名乗る名は、骸骨探偵。

今日もまた。何も知らぬ依頼人が、何もかもを隠しながら何もかもを暴いてしまおう彼の下へ、足を運ぶ。

「さあ、お前の全てを暴こう」

登場人物

『私立探偵事務所・コツコツ』の愉快的メンバーたち。



「さあ、お前の全てを暴こう」



「僕が内定貰えないのも、
怪異のせい……?」



「……取れちゃった。腕」



「社畜以上の怪異は
いないと思うがね」

がいこつたんてい

骸骨探偵:私立探偵

街の平和を守るため、死んだ体を動かして奔走する青年。
好物は牛乳。

にわでじょ しゅうや

庭出助 修也:助手

骸骨探偵へ依頼に来た、就活中の大学生。
好物はコーヒー。

かなもと けいこ

金元 経子:会計士

探偵事務所・コツコツにて
住み込みで働き、税理士を
目指している女子高生。
好物はオレンジジュース。

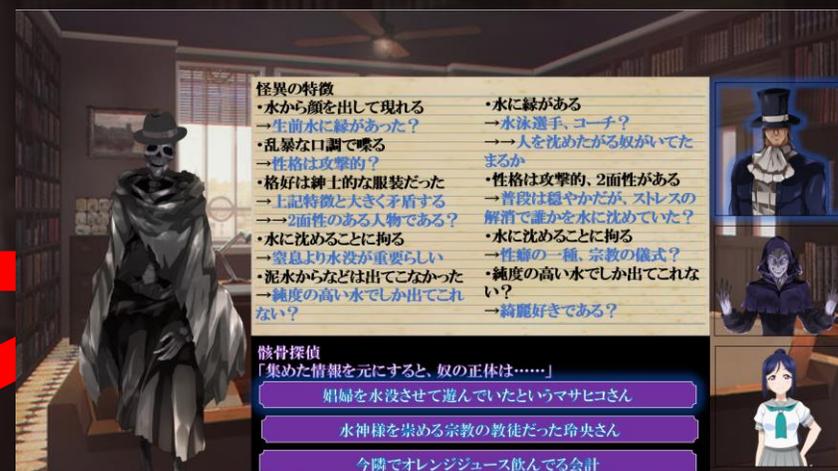
ねくろ どうま

音玄 道馬:居候

探偵事務所・コツコツに
居候するオカルトオタク。
好物はトマトジュース。

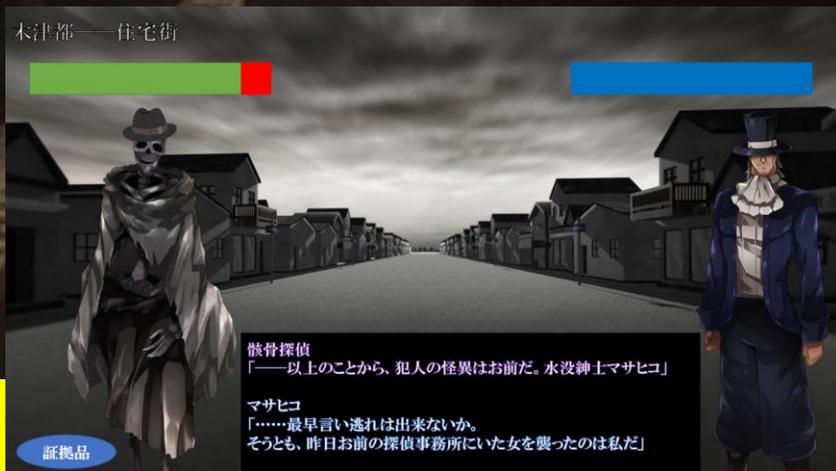
ゲームの流れ

探偵らしく、地道な積み重ねと理詰めで犯人を捜す



▼街の人々への聞き込み。気になる情報をメモにまとめる。
時折、この途中に怪異へと襲われることも。

▼得た情報を元に推理し、犯人を特定する。



▼弱点を突かれた数だけ怪異は弱体化。
この結果が互いの命運を分ける！

6

▼証拠品を突きつけて、怪異の弱点を突く。

アクションパート

探偵の捜査は命がけ、時に怪しい人物に狙われることも！



最後の勝負も、アクション。
相手のHPをゼロにすることが
出来れば事件解決！



▼犯人の情報集め、及び推理の最中に怪異からの
襲撃も起きてしまう！

応戦して撃退、一目散に逃げる等、その場
において正解の行動を取って切り抜ける！

▼推理で弱体化させておくと、
一方的に殴り放題。爽快感MAX!

妨害を切り抜け、**犯人**を見つけて街の平和を守れ！

使用素材

探偵事務所 「<https://seiga.nicovideo.jp/seiga/im10660754>」

メモの素材 「<https://commons.nicovideo.jp/users/27087925>」

中折れ帽のイラスト 「https://www.irasutoya.com/2016/08/blog-post_903.html」

幽霊のイラスト 「<https://frame-illustr.com/?p=8962>」

悪人のイラスト 「https://www.irasutoya.com/2014/09/blog-post_739.html」

ナイフのイラスト 「https://www.irasutoya.com/2015/07/blog-post_94.html」

スケルトンのイラスト 「<https://nanamiyuki.com/archives/42155>」

徹底比較！ タイラントVSネメシス 「<https://game.capcom.com/residentevil/ja/umbrella-20201023110000.html>」

モブの学生のイラスト 「<https://nanamiyuki.com/archives/21041>」

松浦果南 「<https://lovelive-as.bushimo.jp/member/kanan/>」

怪しい学生のイラスト 「<https://nanamiyuki.com/archives/39693>」

紳士素材 「<https://nanamiyuki.com/archives/42151>」

教信者素材 「<https://nanamiyuki.com/archives/21333>」

住宅街素材 「<https://nanamiyuki.com/archives/35489>」

マスク素材 「https://www.irasutoya.com/2020/06/blog-post_51.html」

サングラス素材 「https://www.irasutoya.com/2017/07/blog-post_68.html」

オタク素材 「<https://nanamiyuki.com/archives/19579>」

不気味な街の素材 「<https://nanamiyuki.com/archives/35487>」

コントローラー素材 「<https://sonyinteractive.com/jp/>」

殴り合う素材 「<https://www.kamen-rider-official.com/zukan/forms/585>」

Elementals · Songs



私が歌い、私が導き、私が癒す。

ジャンル：リズムRPG
ターゲット：10代後半～20代前半
プラットフォーム：スマートフォン

Table of Contents

- ・ **Game Overview**
concept.....2
selling point.....3
- ・ **Story**
synopsis.....4
the characters5
- ・ **Game System**
organization6
- ・ **Monetize.....7**
- ・ **Materials used8**

目次

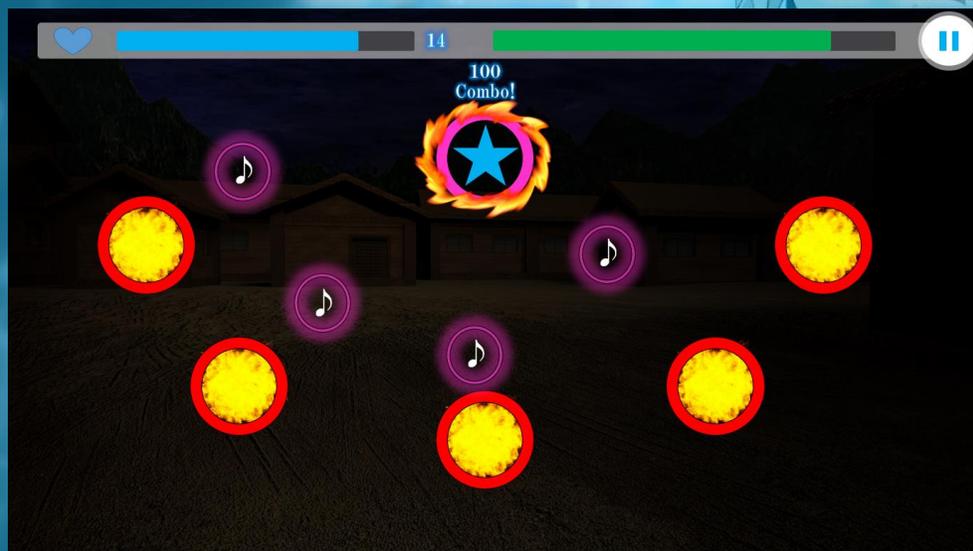
- ・ **ゲーム概要**
コンセプト..... 2
セールスポイント..... 3
- ・ **ストーリー**
あらすじ..... 4
登場人物..... 5
- ・ **ゲームシステム**
編成..... 6
- ・ **マネタイズ.....7**
- ・ **使用素材.....8**

コンセプト

Concept

リズムゲーム

歌を通して世界観に入り込む



冒険者
「わあ、凄いや……！ 歌で、火が……！」

アルム ホク ホク
「ああ。これが私の、私だけの魔法……エレメンタル・ソング。これは【序曲・焔】さ」

歌が物語とリンクし、没入感のある体験を！

セールスポイント

Sales Point

曲によって変わるノーツ、演出



曲調によってノーツの色も変わって表示され、
音楽の名に合った色が曲を彩る！

あらすじ
Story

かつて“トカイ”で天才歌手と称されながらも
夢破れた少女、アルム・ディーヴァは街から街へ
渡り行き、不思議な歌を歌う。

彼女が歌う、不可思議で神秘的な歌。

エレメンタル・ソングと呼ばれる歌が、
様々な奇跡をもたらし、悩める人々を救済する。

「不安かい？ 大丈夫、私の歌はそんな人を笑顔にするものさ。
だから楽しんで。さあ、開演だ！」

4 今日もまた、どこかで彼女の歌が奇跡を起こす。

The Character



エレメンタルソング・シンフォニー・アクター
「さあ、元素魔曲【交響曲・水】。
開演だ！ 存分に聴いてくれ！」

アルム・ディーヴァ

不思議な歌で自然現象を
起こし、道行く先で困っている
人を助けて回っている少女。



「キンキン、いいねえいいねえ！
そういう顔が見たかつたんだよ！」

シエル・トリッカー

手先が器用な奇術師。
道行く先で人を困らせて、
その光景を楽しんでいる少女。



「おーっほっほっほ！ 何事も全て、
この私にお任せくださいな〜！」

ルフォン・エシェック

自称、最高最善の魔女。
道行く先で人を助けようとして、
空回りしてしまふ残念な少女。

編成

Organization

最大5人のキャラクターを自由に編成！

<Party1> パーティ編成

～絆レベル高い順～

					
HP :3 RHYTHM :350 COST :0	HP :5 RHYTHM :564 COST :15	HP :4 RHYTHM :490 COST :12	HP :5 RHYTHM :567 COST :15	HP :4 RHYTHM :428 COST :12	HP :2 RHYTHM :250 COST :6
Vocal	Performer	Performer	Performer	Performer	Performer

入れ替えたいキャラクターをタッチしてください

マイク変更 配置変更 **パーティ編集** メンバースキル

HP :23
RHYTHM :2649
COST :60/100 **決定**

私の出番だね♡
判定強化！

314
Combo!



▼パフォーマーを配置することで演奏中に特別な効果や演出を披露し、曲を彩ってくれる。

▼選択したキャラクターが演奏中にカットインと共に現れ、判定強化、スコアアップ、体力回復など便利なスキルを発動してプレイヤーを助けてくれる。

マネタイズ

Monetize

ソシャゲにはいつだってガチャがつきもの

閉じる 勧誘詳細 ★ 810 ★ 87 メンバー勧誘

私の歌を聴かせてやる、覚悟しろ

魔法石勧誘 **期間限定**
アニメ化決定！記念ピックアップ勧誘・1
10回勧誘で★4 (SR) 以上1枚確定！
5月7日(土) 23:59まで！

わたくしの本当の強さ、見せてあげますわ

★ 1回勧誘 消費魔法石 3

★ 10回勧誘 消費魔法石 30

MENU

▼優秀か、ストーリーで印象に残ったキャラクター。どちらかがいればプレイヤーの興味を強く引く！

<Party3> パーティ編成

~同属性曲用~

 HP :3 RHYTHM :350 COST :10 Vocal	 HP :5 RHYTHM :564 COST :15 Performer	 HP :4 RHYTHM :490 COST :12 Performer	 HP :5 RHYTHM :567 COST :15 Performer	 HP :2 RHYTHM :250 COST :6 Performer	 HP :4 RHYTHM :428 COST :12 Performer
--	--	--	--	---	--

入れ替えたいキャラクターをタッチしてください

マイク変更 配置変更 **パーティ編集** メンバースキル

HP :23
RHYTHM :2649
COST :60/100 **決定**

▼キャラごとに曲の得意、不得意が分かれている。ので、多くのキャラを手に入れなければならない。

即ち、ガチャを回さなければならない！

Materials used

タイトル画面「<https://nanamiyuki.com/archives/91681>」
アルム・ディーヴァ「<https://nanamiyuki.com/archives/6256>」
モブ娘「<https://nanamiyuki.com/archives/42145>」
村の背景「<https://nanamiyuki.com/archives/45289>」
炎のノーツエフェクト「<https://nanamiyuki.com/archives/36938>」
炎のエフェクト「<https://nanamiyuki.com/archives/22911>」
炎の歪みエフェクト「<https://nanamiyuki.com/archives/34492>」
砂漠の背景「<https://nanamiyuki.com/archives/12410>」
探索者「<https://nanamiyuki.com/archives/92098>」
水のノーツエフェクト「<https://nanamiyuki.com/archives/67971>」
奇術師の素材「<https://nanamiyuki.com/archives/42442>」
魔女素材「<https://nanamiyuki.com/archives/22132>」
杖素材「<https://nanamiyuki.com/?s=%E6%9D%96>」
ネクロマンサー素材「<https://nanamiyuki.com/archives/92537>」
シンデレラ素材「<https://nanamiyuki.com/archives/32169>」
ドロシー素材「<https://nanamiyuki.com/archives/22245>」
ウロボロス素材「<https://nanamiyuki.com/archives/11947>」
骸骨素材「<https://nanamiyuki.com/archives/27535>」
闇のノーツエフェクト「<https://nanamiyuki.com/archives/67971>」
編成画面背景素材「<https://nanamiyuki.com/archives/39998>」
ガチャ画面背景素材「<https://nanamiyuki.com/archives/35688>」
石素材「<https://nanamiyuki.com/archives/19798>」
強そうなアルム素材「<https://nanamiyuki.com/archives/42444>」
強そうなルフォン素材「<https://nanamiyuki.com/archives/4722>」
ラブンツェルっぽい「<https://nanamiyuki.com/archives/91787>」
キャロライン「<https://nanamiyuki.com/archives/91693>」
赤ずきん「<https://nanamiyuki.com/archives/91697>」

デネヴィ・バスターズ

ジャンル：戦略型アクションゲーム
ターゲット：10代後半～20代前半
プラットフォーム：switch



目次

ゲーム概要

コンセプト…… 2

セールスポイント…… 3

ストーリー

あらすじ…… 4

登場人物…… 5

ゲームシステム

スチュUDENTルーパー…… 6

多彩な戦術・戦闘方法…… 7

育成システム…… 8

ゲームの流れ…… 9

使用素材…… 1 1

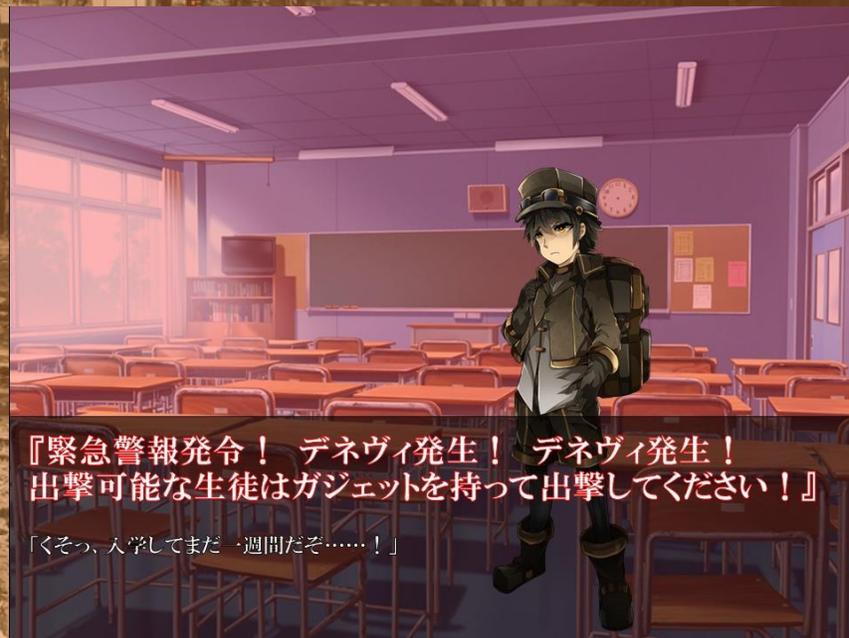
コンセプト

学園とバトル、制服を着た状態から鎧を纏って変身するカッコ良さ！

普段は学生として日常生活を送る若者が
ガジェット片手にヒーローへと変身する
カッコよさは世代を超えた共通認識！



学生らしく、
学生証で変身！

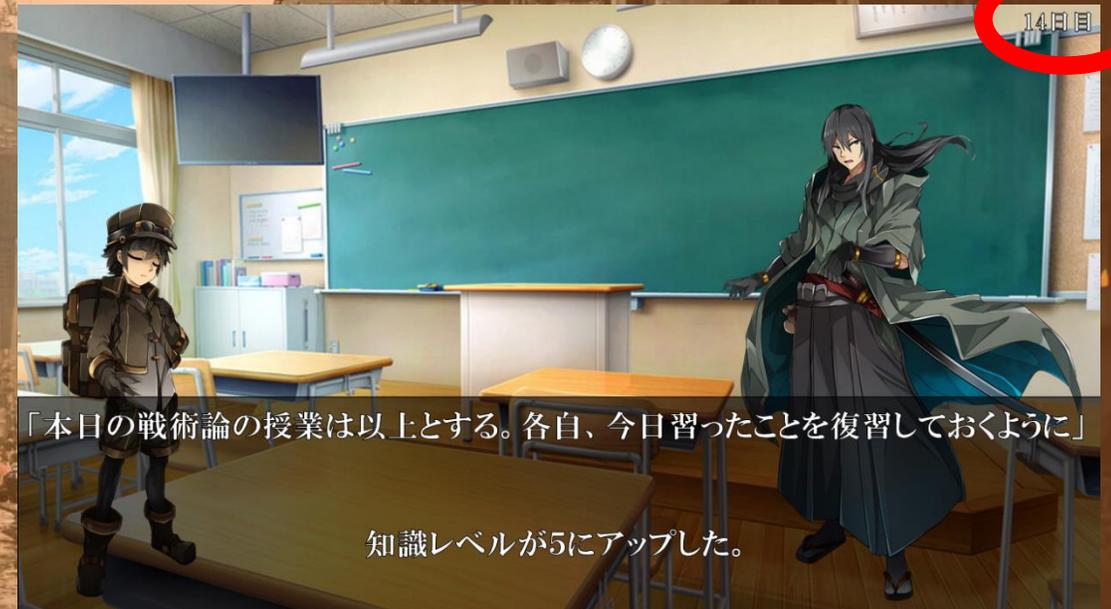
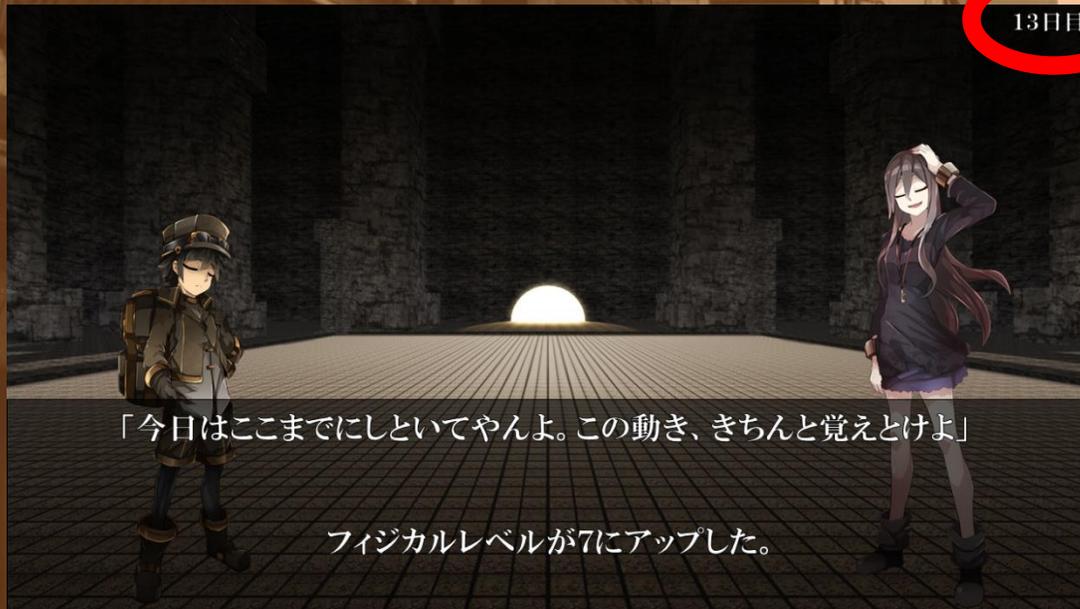


『緊急警報発令！ デネヴィ発生！ デネヴィ発生！
出撃可能な生徒はガジェットを持って出撃してください！』

「くそっ、入学してまだ一週間だぞ……！」

セールスポイント

物語へ没入してキャラクターと共に成長し、
仲間と力を合わせて未知なる敵へと挑む！



2種類のレベルと2種類の育成方法があり、学校に入学してから1日ずつコツコツと時間をかけて自分のキャラクターを育成することが可能。
主人公が学園生活に慣れ始めるころには、プレイヤーもこのゲームの進め方がわかるように。

あらすじ

ある日、突如世界に現れた**未知の生命体**、デネヴィィ。
かつて人類が生み出した科学兵器を遥かに凌駕する力を持ち、彼らが最初に発生した国、日本は**戦の炎に包まれ**完全に制圧されたかのように見えた。

しかし、人類は死に絶えてはいなかった。
国が滅ぼされかけながらも、密かに研いでいた牙をついに剥いたことで反撃の狼煙が上がった。
科学者たちは思春期を迎える青少年たちの体から発される特殊なエネルギーに着目。
彼らから発されるエネルギーを最適に扱い、対デネヴィィ用装備となる変身ガジェットを開発。
整った環境で訓練を受けた少年少女たちがガジェットと共に『スチューデントルーパー』
として変身することで、**デネヴィィ**への戦闘へ身を投じる。
そして自身たちの生まれ育った国を取り戻すべく、若き者たちが戦場へ――

「でもまあ、まずは戦場に立つ資格を得るところからだよね」

身を投じるための訓練と勉強をすべく、学生としての生活を物語が始まる。

登場人物

学園生活を送りながら、最前線を目指す者たち。



主人公

名前、容姿、性別等共に設定可能。
プレイヤーの分身。



剣崎 ヒュウガ

不真面目。ちょっぴり活舌が悪い。プレイヤーが男の時のルームメイト。



橘 ダイヤ

真面目。ちょっぴりポンコツ。プレイヤーが女の時のルームメイト。

スチューデントルーパー

学生たちが変身し、最前線で戦場を駆ける戦士たち。
3つの異なるタイプで3人1組のチームを作り、デネヴィとの戦闘を行う。
自身が割り当てられた機体は生徒自身によるカスタムが可能。



ガンタイプ

遠・中距離からの射撃と
多種多様な弾丸を使い、
援護を主とするタイプ。



ソードタイプ

高い火力を誇る近接武器を
使いこなし対デネヴィへの
攻撃を主とするタイプ。



ガードタイプ

全身含む高い防御力を
救助や防衛などに活用し、
防御を主とするタイプ。

プレイヤーもこの中から1つを選んで決め、
それによってチームを組むキャラクターも変わる。

多彩な戦術・戦闘方法

タイプごとに分かれる様々な戦術を活かして、戦闘を有利に進めよう。



戦術を使うゲージは時間経過、もしくは敵への攻撃でチャージ可能。プレイヤーが選択した機体のタイプで変わる戦術が、戦況を変える鍵となる。

連携



戦術

ゲージ消費で必殺の戦術を発動可能。強力な連携攻撃を放ち、周囲の敵を攻撃。プレイヤーのタイプによって、戦術もまた大きく変わる。

育成システム

フィジカルと知識、メインの2つと
生徒間で育んだ絆によるボーナスを得て強くなるろう！

フィジカルレベル

プレイヤー自身のステータスに直結し、
自分の手で敵にトドメを刺すとアップする。



知識レベル

習得できる戦術の数、連携行動の練度に影響し、
戦術を使って敵にトドメを刺すとアップする。



生徒間絆ボーナス

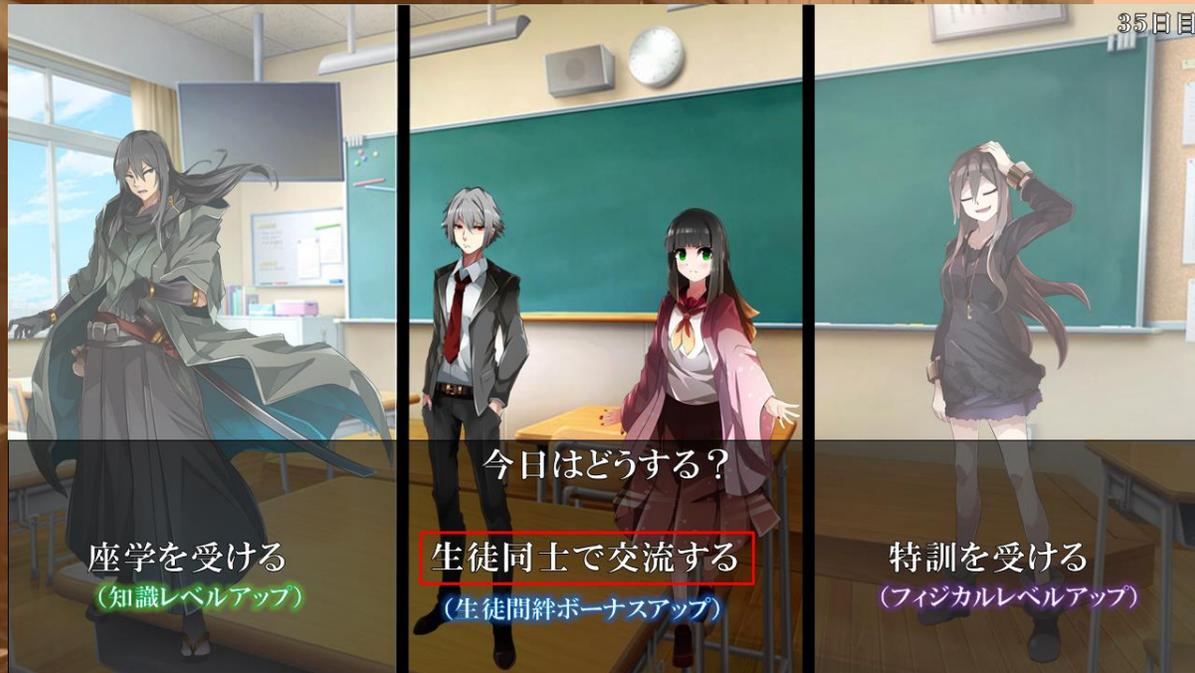


使用可能戦術:10

生徒との交流で絆を深め、その分だけパーティ
を組んだ際にステータスへ上昇補正がかかる。

ゲームの流れ

普段は学校生活を送って堅実にステータスを上げて、時折起こるデネヴィ襲撃イベントに対処しよう。デネヴィを退けることで、物語が進んでいく。



▼普段は三つのパラメータのどれかを上げるかを選ぶ。

デネヴィ襲撃イベントでは、出撃する上で自分の行動を選ぶ。

目指せ、世界平和！



例え何があっても、平和のために戦い続けよう。

使用素材

- 荒廃した街 「<https://www.pakutaso.com/20231028275post-48753.html>」
- 学生たちの素材 「<https://wataokiba.net/tag/%E5%AD%A6%E7%94%9F/>」
- 学生たちの素材2 「<https://nanamiyuki.com/material-download-character>」
- 武器素材 「<https://nanamiyuki.com/>」
- メモの素材 「<https://commons.nicovideo.jp/users/27087925>」
- 変身の素材 「<https://nanamiyuki.com/>」
- 学生証の素材 「https://www.irasutoya.com/2015/12/blog-post_677.html」
- 学生証の素材2 「https://toy.bandai.co.jp/series/rider/saber_special/wonderridebook/」
- 教室背景素材 「https://gakaisozai.seesaa.net/article/200812article_1.html」
- 教室背景素材2 「https://min-chi.material.jp/fm/bg_c/front_of_classroom/」
- 訓練場背景素材 「<https://nanamiyuki.com/material-download-background-image>」
- ガンタイプの素材 「<https://www.tv-asahi.co.jp/geats/story/?41>」
- ソードタイプの素材 「<https://www.kamen-rider-official.com/zukan/forms/982>」
- ガードタイプの素材 「<https://www.tv-asahi.co.jp/revice/story/?13>」
- 戦場の素材 「https://www.d3p.co.jp/edf_portal/」
- 戦場の素材2 「<https://arcade.fate-go.jp/>」
- 世界平和 「<https://arknights-anime.jp/>」

ヨロズヤ同好会、厄ネタと共に。

ジャンル ホラーコメディADV
ターゲット 10代後半～20代前半
プラットフォーム Switch・PC

制作意図:ギャグとホラーとヒロピンと
日常モノをいっぺんに遊びたいから。

目次

ゲーム概要

コンセプト…… 2

セールスポイント…… 3

ゲームシステム

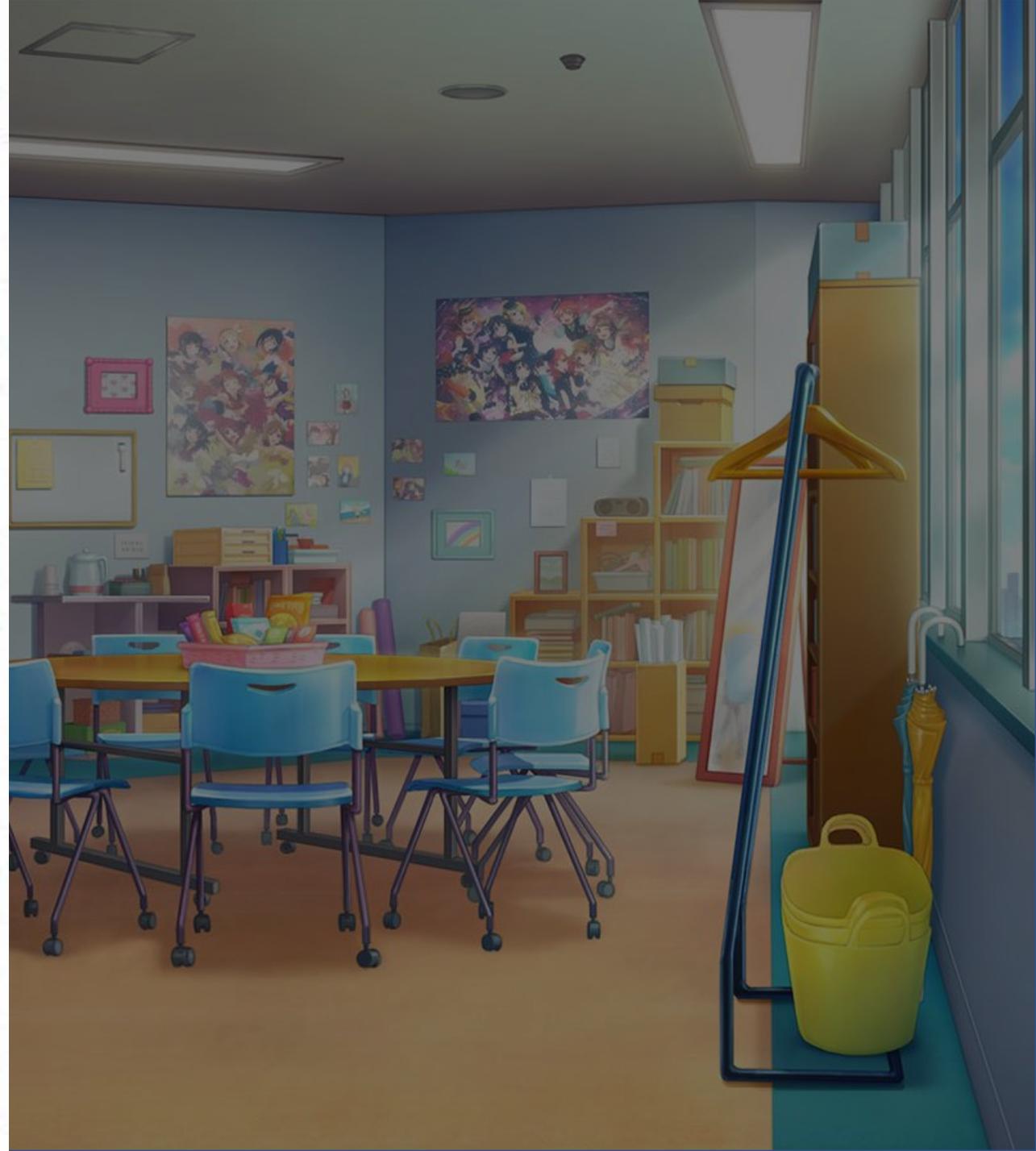
選択肢…… 4

ゲームの流れ…… 5

ストーリー

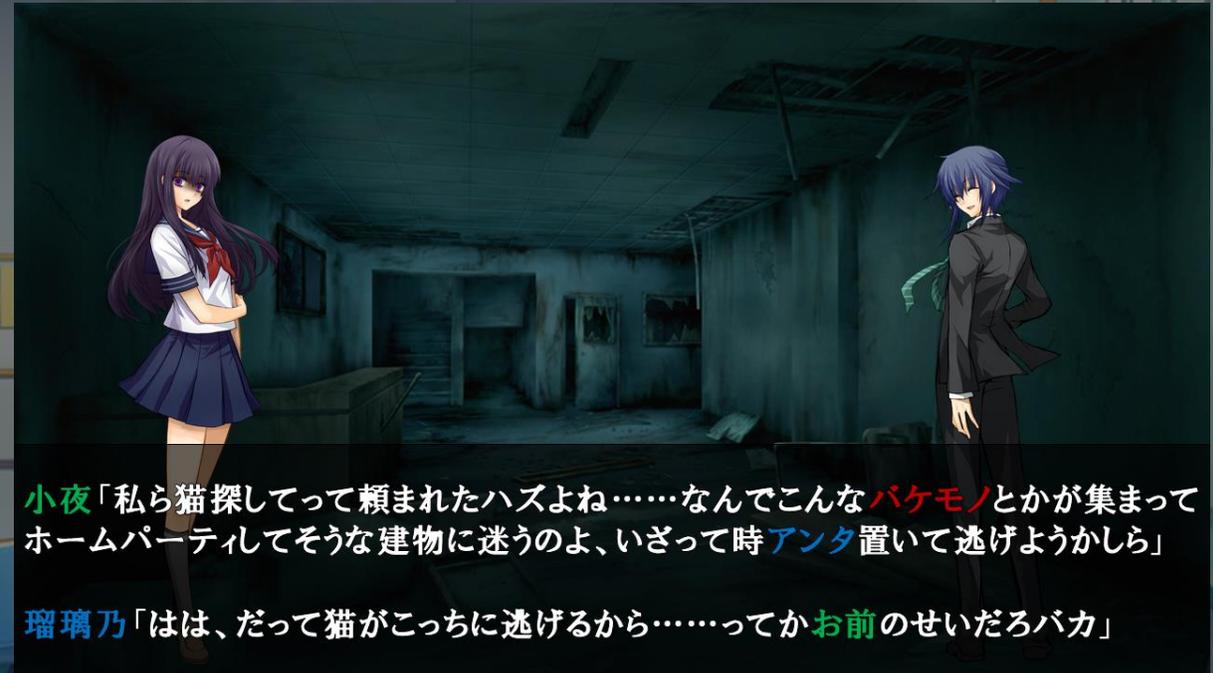
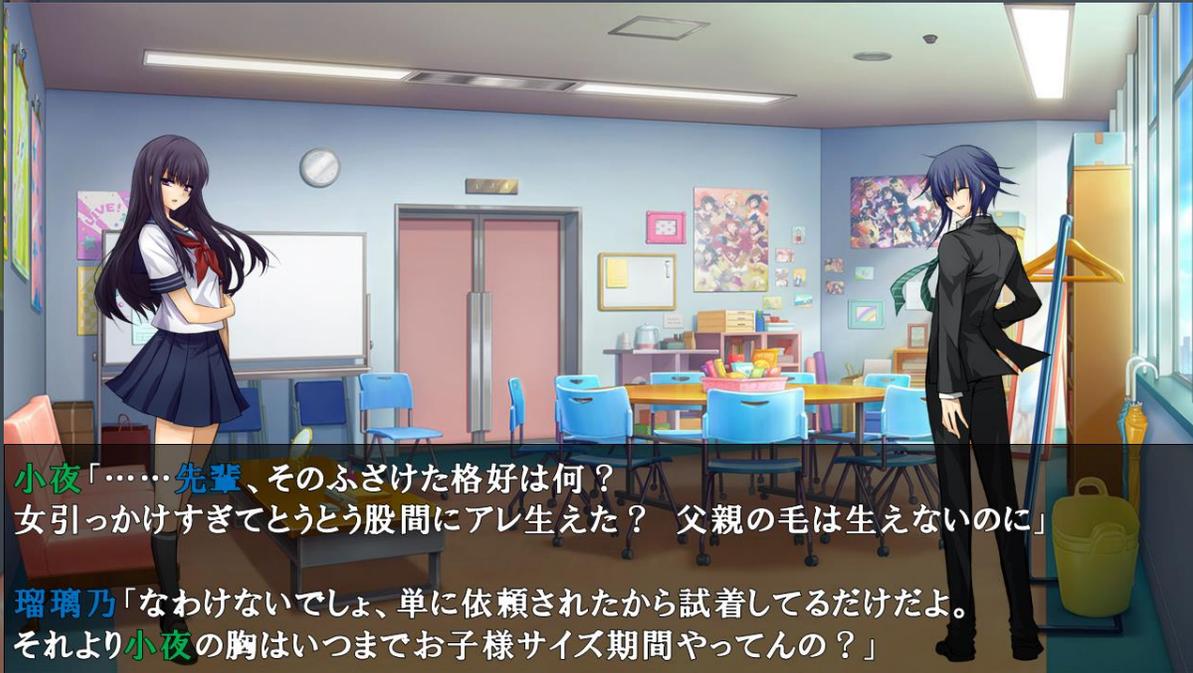
あらすじ…… 6

登場人物…… 7



コンセプト

ギャグとホラーの反復横跳び

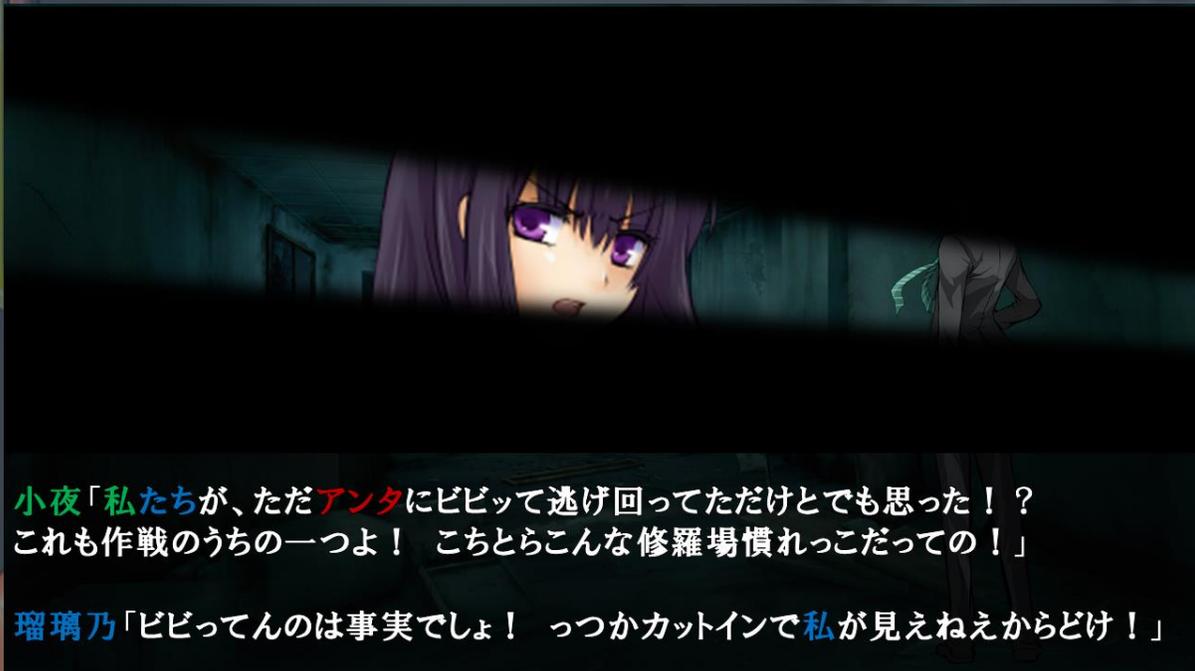


日常と非日常が隣り合い、散々な目に巻き込まれる同好会メンバーの
反応をめいっぱい楽しめる。

笑い と 恐怖 を行き来するゲームに、情緒が迷子になること間違いなし。

セールスポイント

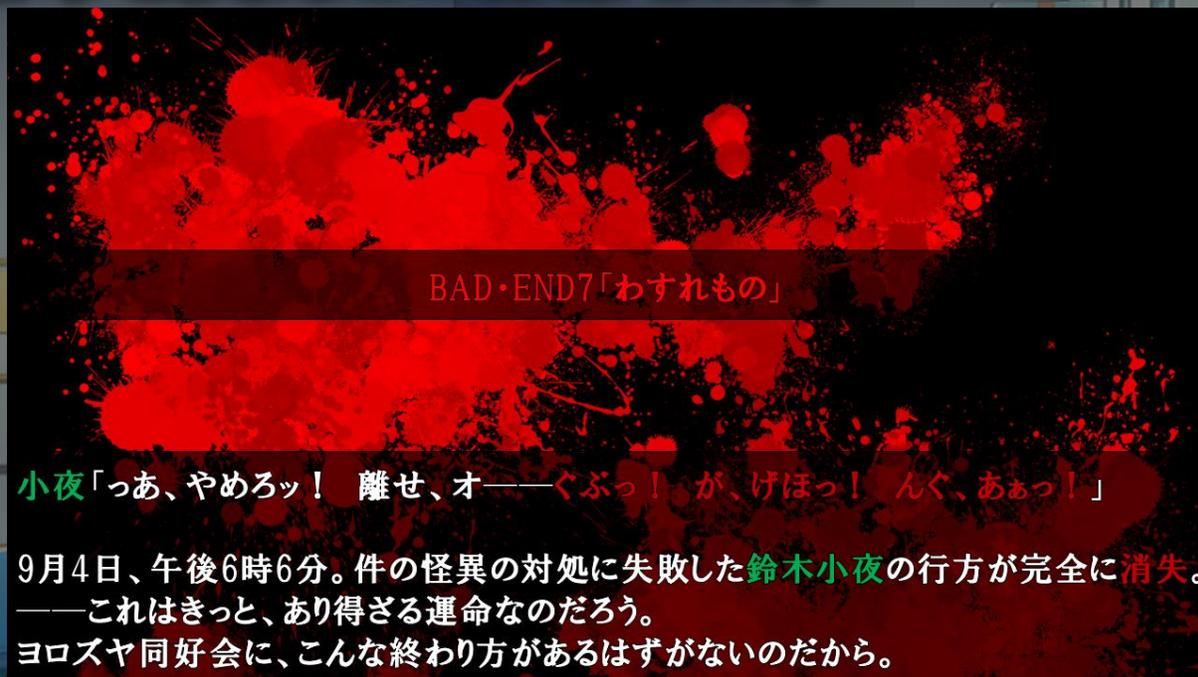
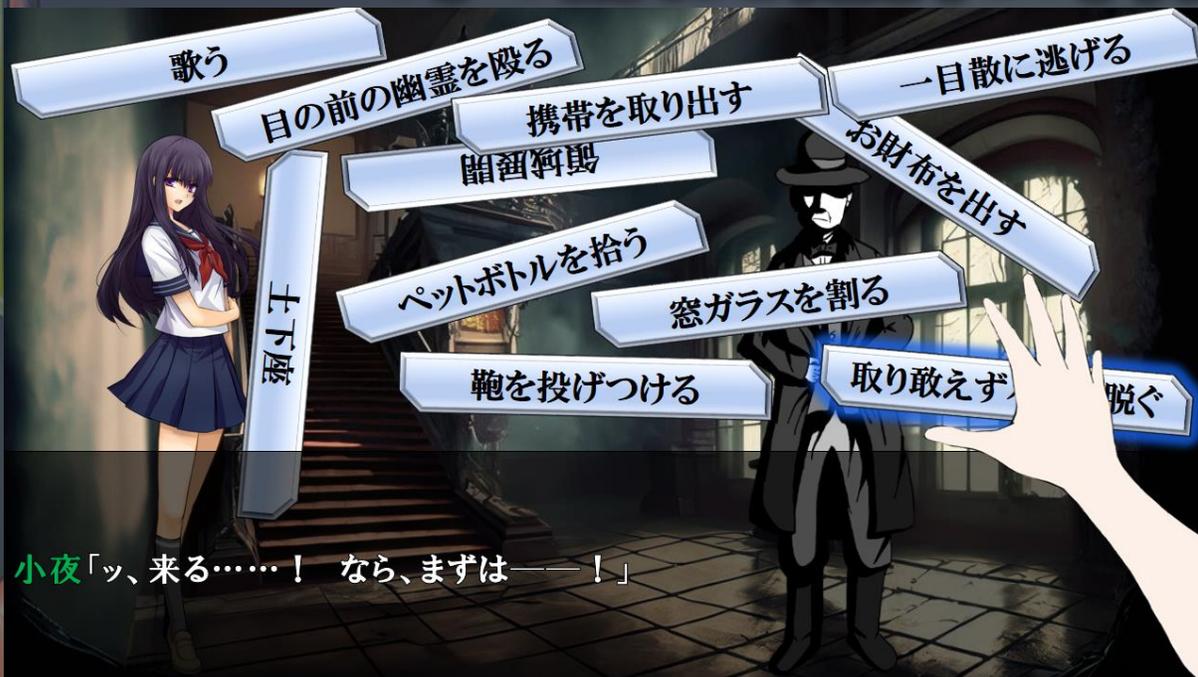
安心して見られるホラー



同好会メンバーはよくピンチに陥るが、その場にある物“だけ”で危機を脱する。
過程は大ピンチ、されどバッドエンドにはならない安心感が楽しめる。
が、油断大敵。時にプレイヤーとしてのあなたの助けが必要になることもアリ。

選択肢

時々訪れる選択の時、運命を変えるのはあなた。



彼女たちが**危機**を脱するには、あなたの手助けも必要。
画面に浮かぶ様々な**選択肢**を、生き残る運命を掴み取れ！
選択を誤れば、**BAD END**へ直行！

ゲームの流れ

ヨロズヤ同好会の活動記録を眺める



基本はヨロズヤ同好会の平和な日常と、**非日常**に浸った日常を
いかに潜り抜けるかあなたの手で選択して、ソレを楽しむゲーム。
時には一枚絵で**ホラー**特有のお色気サービスシーンも。

あらすじ

「**学校の何でも屋**」と称され、日々生徒や教師のお悩み相談を受けながら、その日のおやつやジュース代を稼いで時間を潰す「**ヨロズヤ同好会**」。

代々受け継がれる「普段はゆる〜く、仕事は真面目〜に」な同好会で2年目を迎える【鈴木小夜】は新たに入部してくる後輩、卒業まであと1年で済むか怪しいバカ先輩たちと共に、生徒たちから持ち込まれるお悩みを引き受けていくことに。

「一つ聞きたかったんだけど、なんで**ウチの部活**って厄ネタが持ち込まれやすいワケ？」

「毒物を**害獣**に食わせるようなもんでしょ」

「……その毒で蟲毒して感染症巻き起こしてやろうかしら」

理不尽にも人ならざる恐怖と対峙させられる、哀れでなようにそうでない**ヨロズヤ同好会**
3バカの笑いあり涙あり失禁アリの活動記録が、ここに描かれる。

登場人物

ヨロズヤ同好会の愉快的なバカども



鈴木(スズキ) 小夜(サヨ)

ヨロズヤ同好会2年生、主人公。
その日その日をダラダラと生きる
ダウン系JK。
怪異に遭遇しすぎて膀胱が緩々。
履き替えたパンツの枚数は忘れた。
好きなものは体に悪そうなドーナツ。



狩野(カノ) 瑠璃乃(ルリノ)

ヨロズヤ同好会部長、3年生。
こう見えてちゃんと女の子。
毎日彼女をとっかえひっかえしてる。
小夜と罵倒し合う仲だが、誰よりも
小夜を大事にしている。
好きなものはピロートーク後の牛乳。



黒崎(クロサキ) 美岬(ミサキ)

ヨロズヤ同好会1年生、新入部員。
バカ先輩二人と違って夢があり、
日々夢に向かって邁進中。
小夜と瑠璃乃に対して遠慮がなく、
割と容赦なく罵倒する。
好きなものは先輩たちと食べるご飯。

使用素材

タイトル画面「<https://lovelive-as.bushimo.jp/>」

鈴木小夜「<https://roughsketch.en-grey.com/Category/6/4/>」

後輩「<https://nanamiyuki73.booth.pm/>」

バカ先輩「<https://roughsketch.en-grey.com/Entry/54/>」

目次「<https://free-paper-texture.com/tag/%E3%83%8E%E3%83%BC%E3%83%88/>」

ホラーな背景「https://min-chi.material.jp/fm/bg_c/ruined_hallway_1f/」

平和な背景「https://min-chi.material.jp/fm/bg_c/intersection/」

カットイン素材「<https://commons.nicovideo.jp/works/nc209491>」

猫「<https://wataokiba.net/2018/05/26/9334092/>」

追っかけてくる女「<https://www.pakutaso.com/20181209341post-18126.html>」

祠「<https://commons.nicovideo.jp/works/nc304423>」

屋敷「<https://game-materials.com/dark-mansion/>」

紳士「<https://commons.nicovideo.jp/works/agreement/nc302514>」

血痕「<https://commons.nicovideo.jp/works/nc85329>」