



ポートフォリオ

東京コミュニケーションアート専門学校

ノベル&シナリオ学科

二年 藤本麻鈴



プロフィール

名前: 藤本麻鈴

学校の文化祭行事にて→



好きなゲーム

- ・ツイステッドワンダーランド
- ・プロジェクトセカイカラフルステージ！
feat.初音ミク
- ・魔法使いの約束
- ・まいまいまいごえん など



使えるツール

Word  70%

PowerPoint  70%

Excel  50%

AviUtl  20%

MikuMikuDance  20%





作ったもの(ゲーム企画書)

- Voice～画面越しの声たちへ～P. 4
- Nightmare Breakers(ナイトメア・ブレイカーズ)P. 18
- 七色の国と白色の勇者(なないろのくにとはくしょくのゆうしゃ)P. 29
- 

Voice

～画面越しの声たちへ～

コンセプト

歌い手が好きな人や、興味がある人に楽しんでもらう。

ジャンル: リズムゲーム

ターゲット: 歌い手好き、音楽好き

プレイ人数: 1人

プラットフォーム: スマートフォン、タブレット

歌手とは

インターネットで「歌ってみた」という動画投稿をしている人のこと。
既存曲で許可が降りているもののカバーを投稿している人が多い。

また動画投稿以外にも配信で喋りや
企画をしたり、TwitterやInstagramに
近況なども発信している。

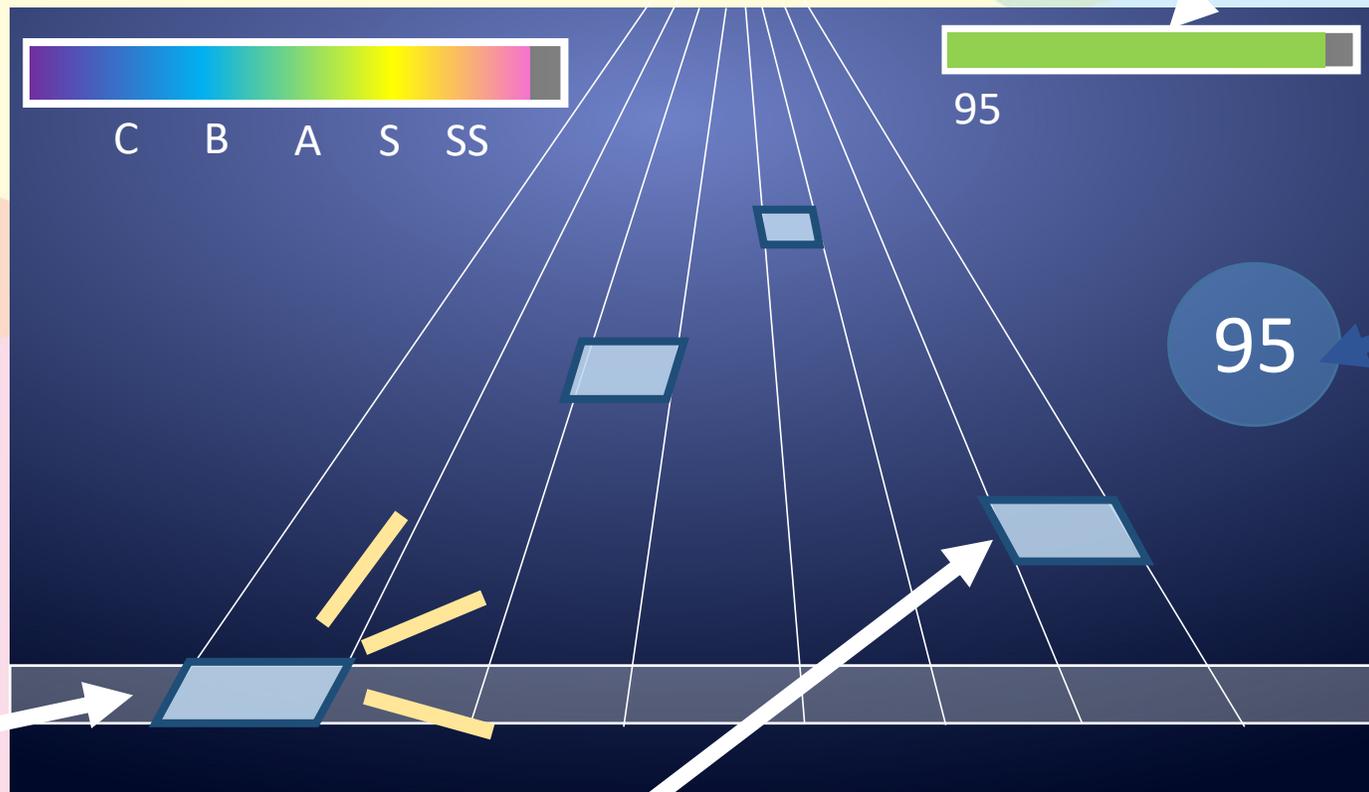
基本的に本名や顔を隠して
活動している人が多い。



楽曲を使用したリズムゲーム

ライフ(体力)
(これが0になると
リズムゲームができなくな
ります)

スコア
(点数)



コンボ数
(great、perfect
を連続で
出した回数)

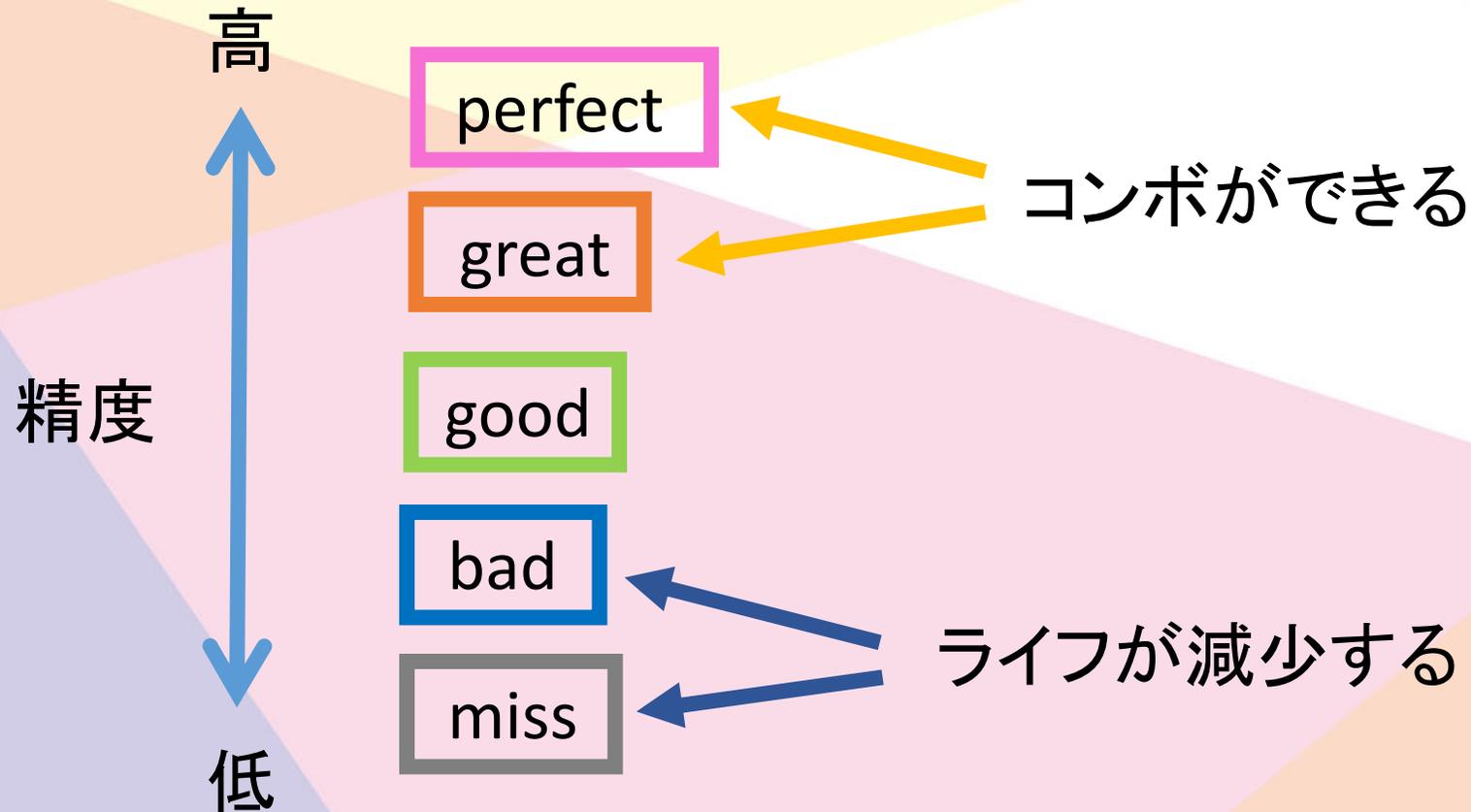
タップ!

ノーツ
(上から下に流れて来るので、透明なレーンまで
来たらずにタップします)。

レーン

リズムゲームについて

タップの正確さは五段階に評価されます。



タップが正確であればあるほど点数が多く稼げます。

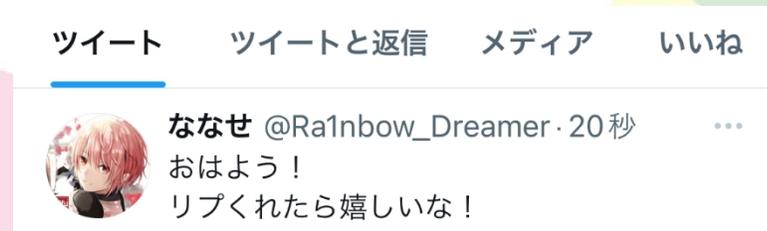
報酬について

リズムゲームをすることによってポイントが貰えます。

10ポイントでキャラクターのゲーム内SNSが自動的に投稿されます。



10ポイント



キャラクターのSNS投稿
(ゲーム内でのみ)

育成パート

キャラクターのゲーム内SNS投稿を拡散して、活動を応援しましょう。

ゲーム内SNSです。

いいね = 



いいね

リツイート = 



リツイート

リプライ = 



リプライ(コメント)

いいね、リツイート、リプライをすることによって、育成ポイントが貰えます。

いいね



リツイート



リプライ

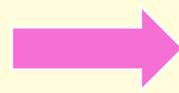


育成ポイントに自動的に変換されています

これらの育成ポイントでレベル強化ができます



カードレベル



キャラクターカードのレベル



リズムゲームの時の点数を上げるために必要。



スキルレベル



リズムゲームの際発動するスキル
(点数アップやライフ回復など)の
レベル



リズムゲームの時の点数を上げるために必要。



エピソードレベル



カードのエピソードを読む
ために上げるレベル



ストーリー読後に
報酬が貰える。



メンバー



キャラクターをタップ

強化したいレベルをタップ



カード

1

スキル

1



属性

総合力 156

エピソード

1

エピソード1

エピソード2



カード

1 → 2



× 10



所持数 70 → 60

どこまで強化するか決める



カード

2

育成成功!



あと20

× 0



所持数 60

配信中(ゲーム内)に差し入れ(投げ銭)を送る

キャラクターによって差し入れの物が異なります。



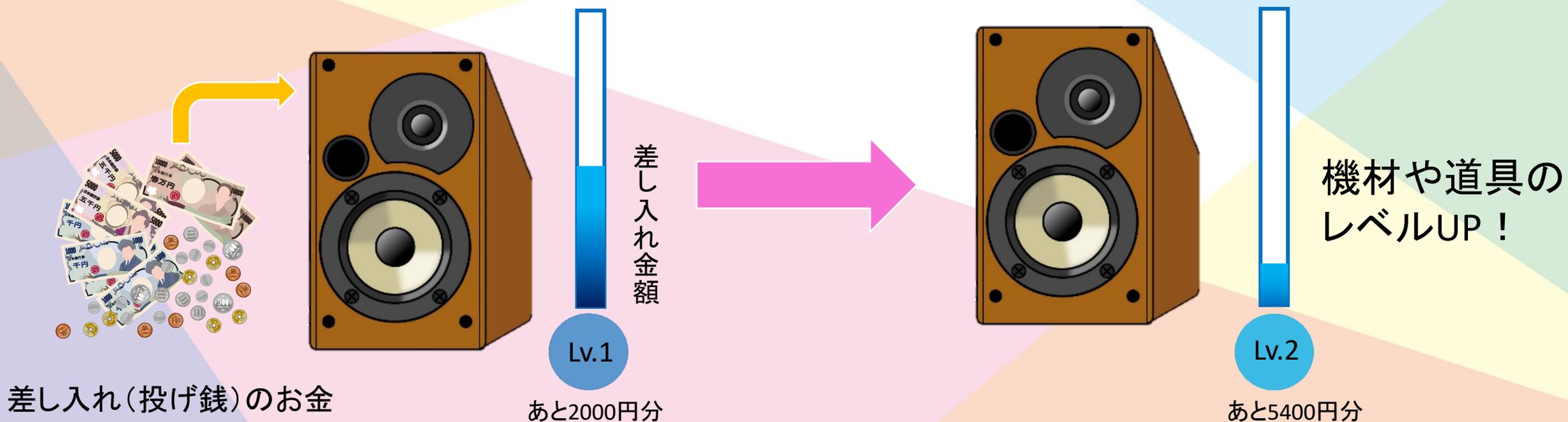
差し入れアイテムはミッションをクリアするか課金をするかで手に入られます。



差し入れは自動的にお金に変換されます。

差し入れの金額が貯まると、キャラクターの機材や道具のレベルが自動的に上がります。

機材や道具はキャラクターを強化することができます。



全グループとその代表のイメージイラスト

グループ①
夢を与えるために
活動する駆け出し
系グループ



グループ人数:6人

グループ②
歌に人生をかけた
プロ顔負け四銃士
グループ



グループ人数:4人

グループ③
天才作曲家と
天才作詞家の
双子グループ



グループ人数:2人

グループ④
元ヤンなどの不良が
揃う、ケルベロスの
ようなグループ



グループ人数:3人

グループ⑤
1度ハマったら
逃げられない
中毒性の高い
グループ。

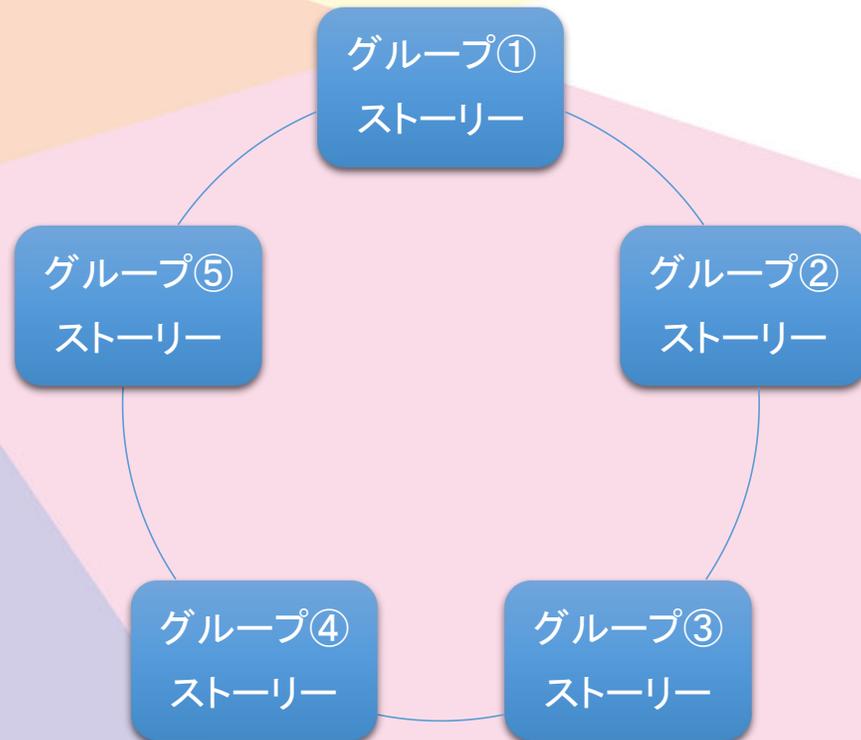


グループ人数:5人

設定

プレイヤーの立ち位置は、リスナー(ファン)として、歌手の活動を応援していきます。

ストーリーはグループごとに話が分かれています。



興味がある話から
読んでOK。

Nightmare Breakers

ナイトメア・ブレイカーズ

ゲーム概要

ジャンル：アドベンチャーゲーム

ターゲットプレイヤー：女性

プラットフォーム：スマートフォン

発売国：日本

夢の世界で悪夢と戦う。
キャラクターたちが
自分のトラウマと
向き合っていく。

ストーリーを
中心とした内容。
途中でバトルが
入ることがある。

テーマ

トラウマと向き合う
己と向き合い、己と戦う。

コンセプト

病み系、這い上がり系が好きな人。同じトラウマを抱えている人。
声を上げられない人、キャラクターと似たような境遇の人に寄り添える
ゲーム。

また、こういう人たちも、もしかしたら周りにもいるかもしれない、
と思わせる内容にしていきたいです。

あらすじ

悪夢病という奇病にかかってしまった主人公。その病気は放置しておく、最悪、悪夢にのまれて目を覚まさなくなる。

主人公は、夢の中でとある人に助けをもらい、一時的に悪夢にのまれずにすむ。

だが完治したわけではない。悪夢病を完全に治すには、自分の「トラウマ」の克服が必要である。

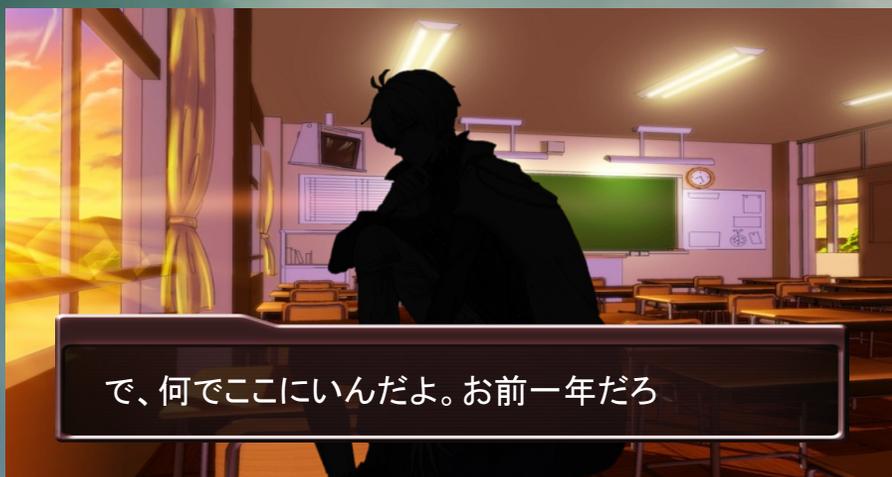
そして治療のために悪夢病患者を支援する学校に通うことになる。

その学校の生徒の義務として、悪夢病患者の救出をする

「ナイトメア・ブレイカーズ」という役割が存在する。

トラウマ、そして自分自身と向き合う主人公と仲間たちの成長物語。

ゲーム画面



シナリオ

バトル



キャラクター

- 名前：柳瀬なぎ(やなせなぎ)
- 性別：女性
- 年齢：16歳
- 学年：1年
- ト라우マ：失敗
- 性格：優しい
 - 過去：中学の頃に入っていた管弦楽部の大会でミスをして、優勝を逃してしまった。



その他

主人公(プレイヤー)
過去の失敗を引きずり、
極度の自信喪失に陥る。
優柔不断
(自信喪失前は明るく優しい、
皆を引っ張るリーダー的存在)。
自己否定が強い。
口癖は「私なんか」
ストーリーが進むにつれて、
少しずつ前の自分を取り戻していく。

- 名前：狼谷タイガ(かみやタイガ)
- 性別：男性
- 年齢：17歳
- 学年：2年
- トラウマ：親友の裏切り
- 性格：人間不信、
単独主義、一匹狼
 - ・ 過去：中学の頃学校でいじめられていた。



その他

主人公を悪夢から救った張本人

もともとは心優しい人間だったが、親友の裏切りによって他人に心を閉ざす。基本的に冷たいが、過去の優しい自分もまだ残っているため、なんだかんだ言って困っている人は放っておけない。

- ・ 名前：朝生陽渡(あそう はると)

- ・ 性別：男性

- ・ 年齢：18歳

- ・ 学年：2年

- ・ トラウマ：死、事故
- ・ 性格：明るい、話しやすい

- ・ 過去：交通事故で両親を亡くしている



その他

一見トラウマがなさそうに見えるが、「死ぬ」「事故」という死を連想させる言葉が苦手。過去を思い出して過呼吸になる。

アニメやドラマの殺人シーンも見れない、身内の葬儀にも出れない(死体が見れない)など、日常生活に影響が出ている。

- ・ 名前：鳴川ライ (なるかわライ)
- ・ 性別：男性
- ・ 年齢：12歳
- ・ 学年：1年
- ・ トラウマ：親からの虐待
- ・ 性格：人の不幸を喜んで見る
- ・ 過去：親から虐待を受けていた(主に暴力、ネグレクト)



その他

二重人格設定。

自分がされた仕打ちを皆もされればいいのにと
思っている。

本当は痛めつけたいのではなく、
自分のことを分かってほしいと
無意識の中で思っているが、
本人はその気持ちにまだ
気付いていない。

- ・ 名前：今野あゆむ
(この あゆむ)
- ・ 性別：男性
- ・ 年齢：23歳
- ・ 学年：2年
- ・ トラウマ：人からの評価
- ・ 性格：臆病、自分に自信がない
- ・ 過去：親から人格否定をされてきた



その他

アダルトチルドレン

小さい頃から親から否定をされ続け、自分に自信がもてなくなり、現実逃避のために一時期は大量のお酒や薬に手を出していた(今はしていない)。

対人関係が極度に苦手。

読書が趣味。

- **名前**：櫻井有紀徒
(さくらい ゆきと)
- **性別**：男性
- **年齢**：16歳
- **学年**：1年
- **トラウマ**：親からの期待
- **性格**：完璧主義
 - **過去**：親に完璧を求められていた。



その他

小さい頃から成績優秀だったため、親からの期待が徐々にエスカレートし、腹痛や嘔吐など気付けばストレスが体調に出ていた。

今は親と和解しているが、極度のプレッシャーには弱い。



七色の国と白色の勇者

なないろのくにとはくじょくのゆうしゃ

ゲーム内での国(全八カ国)



赤の国
(情熱の炎の国)



オレンジの国
(暖かな日差しが包む
社交的な国)



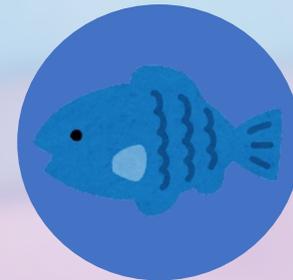
黄色の国
(誰もが輝く
陽気人の国)



緑の国
(自然と共存する
緑豊かな国)



水色の国
(天空に一番近い
清楚な国)



青の国
(海の中にある
アクアリウムの
ような国)



紫の国
(紫の霧が
立ち込める
死者の国)



白の国
(純潔な雪の国)

概要

環境によって人はいろいろな色に染まる
七つの国を自由に行き、無色の主人公に色を与える。

ジャンル: 主人公育成型シミュレーションRPG

ターゲットプレイヤー: いろいろな主人公を楽しみたい人、
主人公をカスタマイズしたい人

プラットフォーム: スマートフォン、タブレット、PC

発売国: 日本



世界観、あらすじ

透明になりかけている七つの国の色を取り戻すお話。

赤、オレンジ、黄色、緑、水色、青、紫。

これらの国は、色を失えば破滅を迎える。

それを阻止するために、色を失う危険性がない白の国の主人公は勇者として旅に出る。

旅の途中で色を失いかける現象の原因が分かる。

それは人や生き物の負の感情が集まった呪いだっただ。

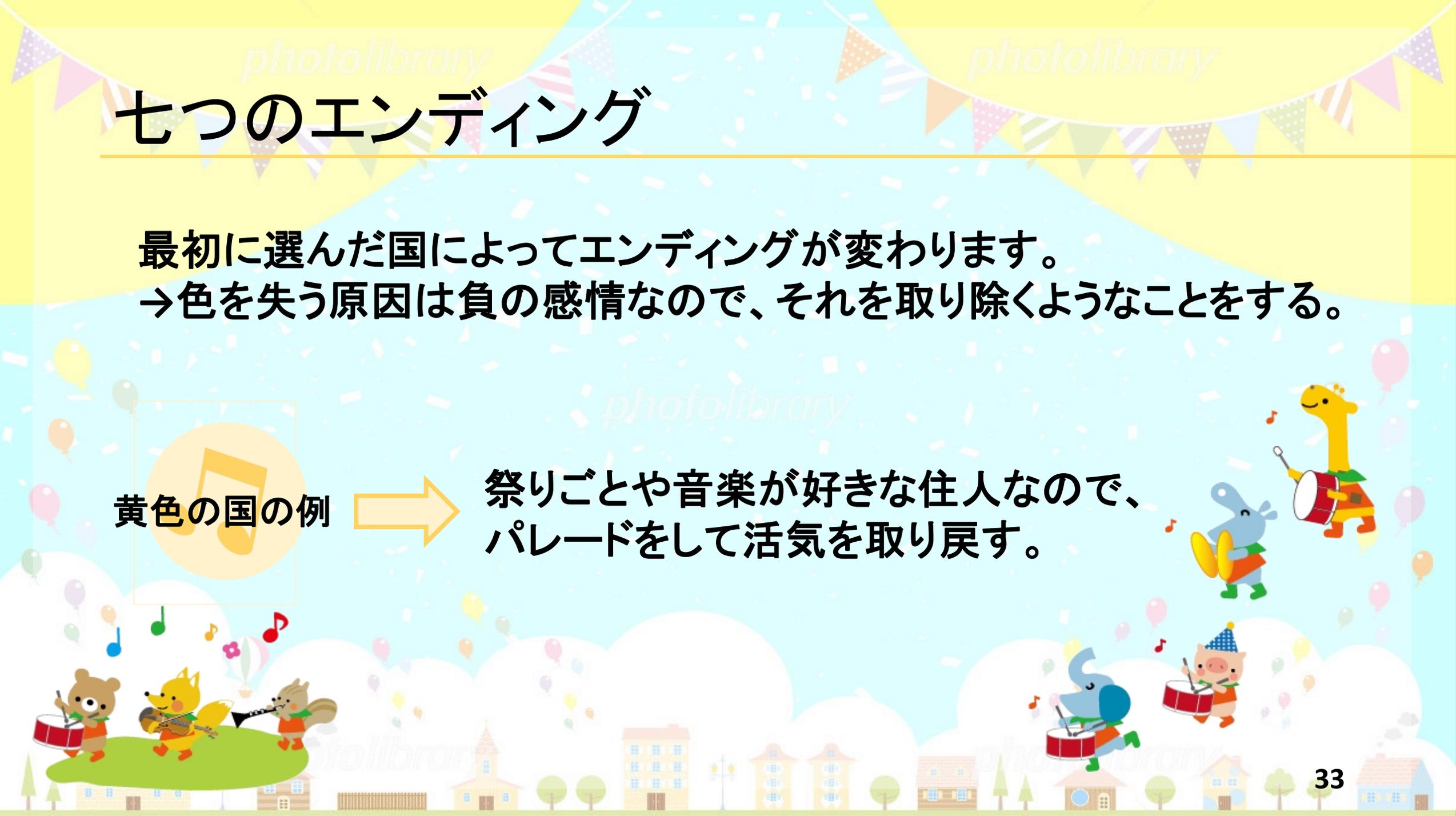
七つのエンディング

最初に選んだ国によってエンディングが変わります。
→色を失う原因は負の感情なので、それを取り除くようなことをする。

黄色の国の例



祭りごとや音楽が好きな住人なので、
パレードをして活気を取り戻す。





いろいろな色に染まる主人公

旅をする国の順番や滞在時間、住民との交流回数によって主人公の特性が変わります(特性に影響が出るのは最初に回った3国まで)。

主人公(初期)



※主人公の性別も変化します。

ナビゲーター

「自分の思い通りの主人公にしたい！」という方にはナビゲーターのオコジョが行くべき国を教えてくれる。

天使の少年



女騎士



女騎士は
水色の国、赤の国、青
の国の順デス！

天使の少年は
水色の国、緑の国、
オレンジの国の
順デス！

オコジョ
(ナビゲーター)



ミニゲーム

国の住人と交流すると、育成アイテムやお金、異変解決へのヒントなどがもらえる。

特定の住民に話しかけるとミニゲームが始まる。



ミニゲームをクリアして報酬を貰う。



バトルパート



主人公と色が同じ、または類似(似ている色)、もしくは対照(真逆の色)の敵には相性がいいが、その他の敵とは相性が悪い。

紫の主人公の例

相性がいい(有利な)敵



紫(同色)



赤(類似)



青(類似)



緑(対照)

相性が悪い(不利な)敵



オレンジ



水色



黄色

キャラクター

主人公

色素薄めの人間。
世界の色を取り
戻すために旅に
出る。
白の国の住人は
他の国に行くと見
た目や性別、性
格や種族などに
変化が出る。



オコジョ

しゃべるオコジョ。
主人公のナビゲーター

