PORTFOLIO / 設計資料集

システム・画面設計 資料集

Dorian Souc（ドリアン・スーク）

中途採用 システム系プランナー 応募資料

本資料は、システム設計・画面設計・設計ドキュメントを、個人制作・フリーランス案件・選考課題・自主スタディとしてまとめたものです。
在職中に担当した設計（Kylotonnでのコンシューマー向けUI/UX設計など）は守秘義務の対象のため、記述のみでご紹介しています。

目次 / CONTENTS

01 職務経歴（実務・守秘のため記述のみ）
02 スキル・語学・制作環境
03 Aös — 販売済みボードゲーム／システム設計
04 Forever Untold — 開発中タクティカルRPG／システム設計
05 アセンション！ — 企画書
06 (リ)コンストラクション — 企画書
07 戦闘前ユニット配置 — 個人スタディ
08 Herd — 受託（フリーランス）
09 Kanji Rush — 日本語学習ゲームの画面設計
10 艦船設計画面 — 選考課題

応募者情報

氏名	Dorian Souc（ドリアン・スーク）
現職	バンダイナムコエンターテインメントヨーロッパ ジュニア・アソシエイトプロデューサー
学歴	CNAM-ENJMIN 修士（ゲームデザイン＆UX）／学士（認知心理学）
語学	フランス語（母語）／英語（ビジネス）／日本語（JLPT N2）
ポートフォリオ	https://www.doriansouc.com

職務経歴

在籍中の業務で作成した資料はすべて守秘義務の対象のため、本資料には一切掲載していません。ここでは担当した内容を文章で記載します。

2025 — 現在

バンダイナムコエンターテインメントヨーロッパ

ジュニア・アソシエイトプロデューサー

- 日本主導のタイトル（開発は日本側、外部開発会社への委託を含む）について、欧州拠点の社内チーム間の調整を担当
- マイルストーンとビルドの管理、進捗状況の可視化と共有
- Live Ops運営まわりの調整
- 日欧チーム間の認識合わせ（言語・進め方の差の吸収）

> ※ タイトル名および社内資料は守秘のため記載できません。

2021 — 2023

Kylotonn（KT Racing）

UXデザイナー

- 耐久レースタイトルにてコアゲーム体験の設計をリード。競合ベンチマーキング、ゲームプレイフロー、進行構造の改善を担当
- HUDの情報設計、メニュー遷移、プレイヤー導線の設計
- ワイヤーフレーム・プロトタイプ作成（Figma / Adobe XD）からエンジニア・アーティストとの実装連携まで
- 仕様書およびデータバランシング資料の整備によるチーム内の認識統一

> ※ 未公開タイトルを含むため、成果物は掲載できません。

2020 — 2021

Ubisoft Paris

ユーザーリサーチャー

- 認知心理学の知見に基づくプレイテストの設計・実施
- 定量／定性データの分析
- 操作感・分かりやすさについて制作チームへ改善提案

> ※ 対象タイトルおよびテスト結果は守秘のため記載できません。

2023 — 2024

チームラボプラネッツ（東京）

カスタマーオペレーション / 国際対応（ワーキングホリデー）

- 東京での就業。多言語での来場者対応と現場オペレーション
- 日本語環境での実務経験（日本の職場での勤務）

スキル・語学

業務および個人制作で実際に使用しているものに限って記載しています。

制作環境

- Figma（ワイヤーフレーム、画面遷移、プロトタイプ）
- Adobe XD
- Unreal Engine 5（Blueprint、AI支援によるC++実装）
- Unity
- Excel（データ整理・バランス検討）
- Jira / Confluence / Git

設計領域

- 画面設計・情報設計（HUD、メニュー、導線）
- 仕様文書の作成（GDD、画面仕様）
- プレイテストの設計と分析
- 既存タイトルのベンチマークと比較検討

語学

- フランス語：母語
- 英語：ビジネスレベル
- 日本語：JLPT N2（N1準備中）
- 日本での就業経験あり（東京・1年）

本資料の掲載方針について

- 本資料に掲載しているのは、個人制作・フリーランス案件・選考課題・自主スタディとして作成した資料です。
- 実務で担当した設計（Kylotonnでのコンシューマー向けUI/UX設計など）は守秘義務のため公開できません。本資料は、その代わりに同種の作業を自分で行った記録です。
- 既存タイトルを題材にした資料が含まれますが、いずれも当該タイトルの開発には関わっていません。
- 一部の案件は検討段階のまま残しています。その旨は各ページに明記しています。
- 各案件の詳細版PDF（日本語版・英語版）は https://www.doriansouc.com に掲載しています。

個人プロジェクト（販売済み）

Aös

「囚人のジレンマ」を基礎とした交渉型ボードゲーム。設計・調整・出版まで個人で担当

案件概要

4〜10人用の交渉型ボードゲーム。毎ラウンド、盤面上で隣接するプレイヤー同士がペアとなり、「協力」か「裏切り」かを同時に選択します。その利得表が影響力の経済を動かします。2016年に設計を開始し、2022年にリリースしました。

担当範囲

- ゲームデザイン、ルール設計、バランス調整
- ルールブック執筆およびレイアウト監修
- 製造進行および品質確認
- クラウドファンディングの運営と発送対応

形式・実績

4〜10人用（推奨6〜7人）／プレイ時間 約30分〜2時間

Ulule にて300部を販売。IPはすべて自身が保有。

ボードゲームである理由

エンジンも演出もコードも存在しません。ルールが体験を生まなければ、最初のプレイテストで即座に露呈します。

パーティゲームとして再定義した第2版の企画書をパブリッシャーへ提出済み。現時点では提案段階です。



登場人物とカードアート。各キャラクターは1ラウンドに一度使える固有の「アトリビュート」を持ちます。



プレイ中の盤面、トークン、イベントカード。



支援者へ発送した初版一式。

システム解説

1ラウンドの構造と、この設計を支える二つのルール。

01 同盟フェイズ ▶ 02 イベントフェイズ ▶ 03 得点とラウンド終了 ▶ 04 脱落

利得表（標準ルール）

	相手：協力	相手：裏切り
自分：協力	+1 / +1	−1 / +2
自分：裏切り	+2 / −1	±0 / ±0

相互信頼は利益を生みますが、常に破られ得ます。より厳しい上級ルール（+1/−3、+3/−3）も用意しており、判断の構造を変えずに緊張だけを高めます。

影響力トラック

0	1	2	3	4	5
回復中	開始時	安全	強制ドロー	免除	ラウンド勝利

イベントカードの強制ドローは、ちょうど3点のプレイヤーのみ。4点は免除されます。

勝利に近づくことがそのままリスクへの露出になります。しかもこれを、バランス係数を一切使わずに実現しています。プレイヤーは意図的に閾値の手前で停滞し、交渉によって他者をその位置へ押し込もうとします。

ラウンドの構造

01	同盟フェイズ	誰かが3点に達するまで繰り返す
02	イベントフェイズA	ちょうど3点の全員がカードを引く
03	追加フェイズ B・C…	3点のまま未実行の者がいる限り
04	ラウンド終了	誰かが5点に到達した瞬間

同盟が組み直されるのは、脱落者が出た場合か、相手を失った場合のみ。それ以外のペアは維持されたまま盤面を上に詰めます。

0点＝回復中

失うもの

— キャラクターのアトリビュート
— メルセナリーカード
— イベントの共同選択への参加権
— 盤面上の在席

残るもの

— すべての交渉における発言権
— 他プレイヤーへの影響力
— 次ラウンドでの復帰

0点になったプレイヤーはそのラウンドの終わりまで「回復中」となります。機械的な権限は失いますが、社会的な権限は残ります。交渉ゲームにつきものの「脱落後の手持ち無沙汰」を、この分離によって回避しています。

このシステムが生むもの

成功そのものが危険を生む
3点のゲートが前進をリスクに変える。そのために調整した係数は一つもない。

得点は「総量」ではなく「位置」
閾値の手前で停滞し、交渉で他者をそこへ押し込もうとする。

脱落は権限を奪うが、存在は奪わない
0点のプレイヤーも語り続けるため、卓が静まることがない。

すべての選択に代償がある
協力も裏切りも前進も、必ず何かを支払う。その代償は自分の判断に帰属する。



初版のルールブックとコンポーネント。

個人プロジェクト（開発中）

Forever Untold

会話の選択肢ではなく、戦闘の勝ち方によって物語が分岐するタクティカルRPG

案件概要

Unreal Engine 5 で制作中のタクティカルRPG。中心にあるのは、物語の分岐を「戦場で満たした条件」によって開くという設計です。規定ターン以内の制圧、危機に陥った人物への到達、側面の保持――分岐を決めるのは会話の選択肢ではなく、実際の戦闘の結果です。

担当範囲

- ゲームデザイン、クラス設計、バトルシステム
- 分岐モデルと章構成の設計
- UI・画面設計
- UE5でのプロトタイピング（Blueprint、AI支援によるC++）

規模・進捗

ソロ専用タクティカルRPG／メインパート12〜15時間／PC・コンソール

開発中。バトルシステムと分岐条件はプロトタイプとして実装済み。世界観・シナリオ設計は進行中で、未リリースです。

この企画の狙い

タクティカルRPGでは、物語上の決定的な瞬間の多くがカットシーンや会話選択で処理されます。同じ重みを、プレイヤーがすでに遊んでいるルールの側から生み出せないか――それがこの企画の出発点です。

設計とプロトタイピングは個人で行っており、バーティカルスライスに向けて少人数チームを編成中です。



Unreal Engine 5 での戦闘プロトタイプ。グリッド、行動順、分岐を開く条件までが実際に動作しています。



マップおよび出撃配置画面。



メニューとインベントリ。

システム解説

章がどう分岐するのか、そしてその分岐を開くためにプレイヤーが何を差し出すのか。

01 導入 ▶ 02 準備 ▶ 03 戦闘 ▶ 04 転換点

分岐モデル（1章）

R＝戦闘結果（Resolution）

第n章	戦闘	R1	規定ターン以内にマップを制圧した → 第n+1章 a
		R2	危機に陥った人物に間に合った → 第n+1章 b
		Rx	目標を達成できなかった（それでも物語は続く） → 第n+1章 x

各戦闘は複数の結果のいずれかに収束し、その結果が次の章を決定します。プレイヤーがメニューから分岐を選ぶことはありません。分岐とは、その戦闘が実際にどう運んだかの記録そのものです。

コアループ（6フェイズ）

01 導入 その章で何が懸かっているかを提示する	02 準備 編成・クラス・装備を確定させる	03 戦闘 戦術レイヤー。条件を満たすか、取りこぼすか
04 決着 結果が記録される。失ったものは戻らない	05 転換点 その記録から分岐が開く	06 幕間 拠点。人物同士の関係が動く

設計を支えているのは戦闘と転換点の二つです。一方が記録を生み、もう一方がそれを消費します。

このシステムが生むもの

選択肢のない帰結

進む道を選ばされることはない。道とは、そのプレイが生んだ結果である。

喪失は取り返せない

戦闘で失った人物は物語から消え、その人物を必要としていた章そのものが形を変える。

再プレイの意味が変わる

2周目は別の選択肢を選ぶことではなく、同じ戦闘を別の戦い方で戦うことになる。

代償は事前に見えている

ターン制限、救出の猶予、保持すべき地点は、決断の前にすべて画面上に提示される。

ポジショニング



自主制作（企画書）

アセンション！

ローグライト × ボス戦。コンセプトからコアループまでを1枚にまとめた企画書

概要

自主制作の企画書です。コンセプト、コアループ、ターゲット、想定プラットフォームを1枚に収める形で作成しました。企画書のあとに、クラス選択まわりを軽く展開しています。

企画の骨子

- ボス戦のみで構成される、ターン制の四角いフィールド
- 勝つたびに自分もボスも強化される、上昇型のループ
- 倒したボスは再出現しない（毎回違う組み合わせ）
- クラスごとに固有の魔法とプレイ感
- 想定プラットフォーム：PC / PlayStation / Xbox

補足

本件はワンページャー段階の企画で、実装や詳細仕様には進んでいません。

個別PDF（全2ページ）を doriansouc.com に掲載。



企画書本体（1枚）。左にコンセプトと特徴、右にコアループの図を配置。



企画書のあとの軽い展開：クラス選択まわりの検討。

自主制作（企画書）

(リ)コンストラクション

テレキネシスを軸にした3人称アクション。パズル・バトル・ストーリーの3本柱を1枚に整理

概要

自主制作の企画書です。夢のようなファンタジー世界を舞台に、物を動かす能力でパズルを解きながら進む3人称アクションを想定し、1枚にまとめました。

企画の骨子

- パズル：能力を使って環境を作り変える、報酬のある謎解き
- バトル：敵の種類に応じて戦い方を変えるアクション
- ストーリー：レベルデザインそのものが物語を進める構成
- 能力の解放が、パズル・戦闘・物語を同時に前へ進める

参考タイトル

Control / NieR:Automata / GRAVITY DAZE — ターゲット層の整理のために併記。

補足

ワンページャー段階の企画です。詳細仕様や実装には進んでいません。



企画書本体（1枚）。左に3本柱、右にターゲット層とコアループの図を配置。

個人スタディ（自主制作）

戦闘前ユニット配置 — UXスタディ

SRPGの戦闘開始前、ユニットを配置する画面の操作と導線を比較・検討したスタディ

概要

既存タイトル3本の「戦闘開始前の配置画面」を比較し、そこから自分なりの画面遷移を組み立てたスタディです。実案件ではなく、検討段階のまま残している資料も含みます。

取り組んだこと

- 既存3タイトルのベンチマーク（Digimon / Fire Emblem / Disgaea）
- 配置操作でつまずきやすい点の整理
- 画面遷移案の作成（4段階の検討）
- 操作の分岐（決定・入れ替え・取り消し）の検討

制作環境・時期

Figma（ワイヤーフレーム、画面遷移）
期間：1〜2日（バンダイナムコ入社以前）

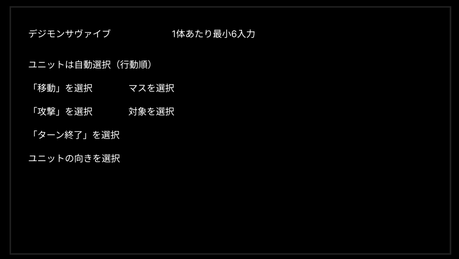
関連資料

個別PDF（全6ページ）を doriansouc.com に掲載。

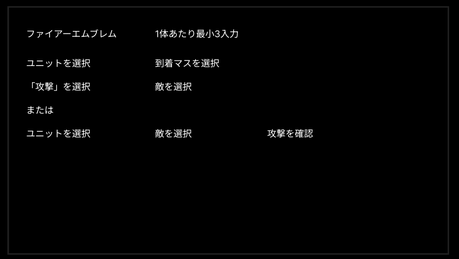
ゲーム画面のスクリーンショット © Bandai Namco / WITCHCRAFT — スタディ目的でのみ使用。



自案の配置画面。盤面・手持ちユニット・確定操作を1画面に収める構成で検討。



ベンチマーク：Digimon



ベンチマーク：Fire Emblem

検討プロセス

既存タイトルの作法を確認したうえで、操作の分岐を1つずつ潰していく形で遷移案を組みました。

01 ベンチマーク ▶ 02 初期の遷移案 ▶ 03 操作の分岐を検討 ▶ 04 遷移案の更新

ディスガイア	1体あたり最小4入力
ユニットを選択	到着マスを選択
「攻撃」を選択	敵を選択
追加	
ユニットの向きを選択	

01｜ベンチマーク：Disgaea。配置に必要な操作手順を1つずつ書き出して比較。



02｜初期の遷移案。まず画面の並びだけを決めた段階。



03｜操作の分岐を検討。入れ替え・取り消しをどこで受けるかを整理。



04｜更新した遷移案。開始までの手数を減らす方向でまとめた。

受託案件（フリーランス）

Herd

既存プロトタイプの引き継ぎから、GDDの執筆、最終UI水準のワイヤーフレームまで

案件概要

クライアントが制作済みのプロトタイプ（モバイル向け1対1のリズムバトルRPG。デッキ構築・コレクション・クラフト要素を含む）を引き継ぎ、仕様の言語化と画面設計を担当しました。

担当範囲

- 既存プロトタイプの分析と課題の洗い出し
- GDD（設計ドキュメント）の執筆
- GDDに基づくグレーボックス画面設計
- 最終UI水準までのワイヤーフレーム展開（約240画面）

制作環境・期間

Figma（ワイヤーフレーム、画面遷移）

期間：約3ヶ月

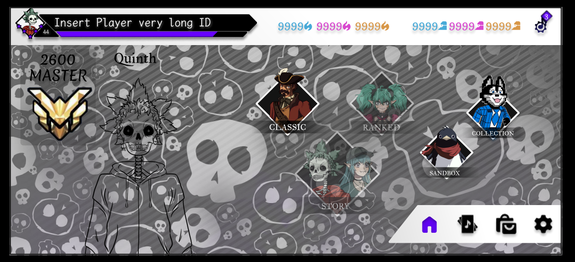
関連資料

個別PDF（全27ページ）を doriansouc.com に掲載。本紙は要約版です。

本案件の後にプロジェクトは方針転換・リブートされ、現在はSteamで配信中です。本紙の画面は当時のモバイル版のものです。



バトル画面のHUD構成。ラウンド情報・5つの音楽カテゴリ・相手の状態を一画面に収めた最終UI水準の画面。



ホーム／ランキング画面

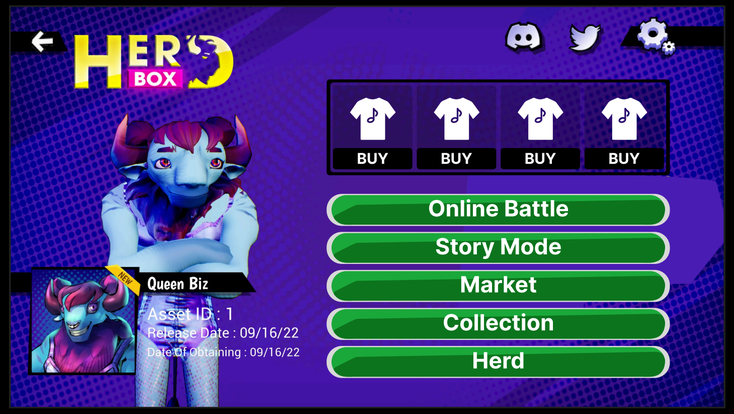


デッキ編成画面

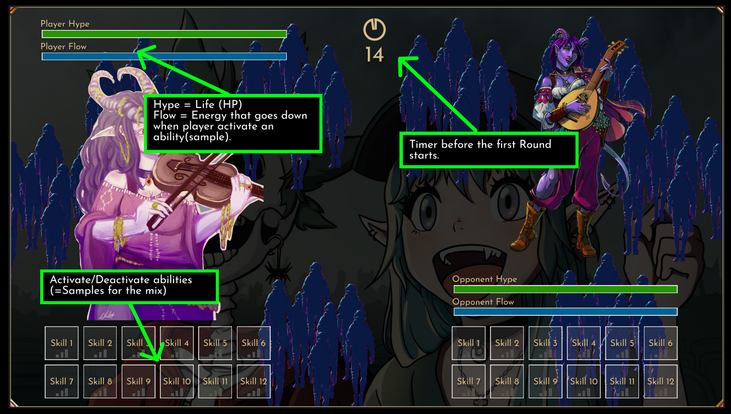
設計プロセス

既存の遊びを壊さずに仕様を言語化し、そこから画面へ落とし込む流れで進めました。

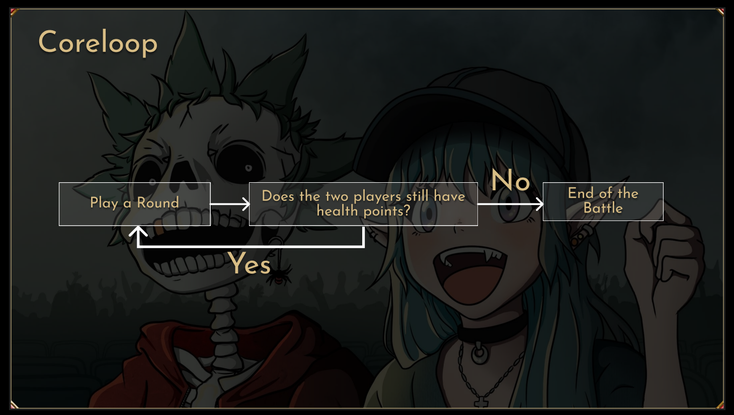
01 既存プロトの分析 ▶ 02 GDDの執筆 ▶ 03 グレーボックス設計 ▶ 04 最終UI水準へ展開



01｜引き継いだ既存プロトタイプ。ここから遊びの構造と課題を整理しました。



02｜GDDで定義したバトル画面の構成と、画面上に出す情報の整理。



03｜GDD内で整理した進行と状態の遷移。実装側との認識合わせに使用。



04｜GDDをもとに展開した最終UI水準の画面（クラフト）。

2人体制での自主制作 ｜ リリース済み

Kanji Rush

ひらがな・カタカナ・部首・漢字を扱う日本語学習ゲーム（旧称 Projet K）の画面設計

案件概要

日本語学習を題材にした学習ゲームの画面設計一式です。部首と構成要素から学ぶ方針のもと、学習範囲の分割から出題画面の情報設計、自由選択モード、進行記録までを担当しました。2人体制で制作し、2025年3月にitch.ioで公開しています。

担当範囲

- 学習範囲の構成（常用漢字2,136字を810デッキに分割／復習関門）
- モード選択画面の設計（5モード＋自由選択）
- 出題画面の情報設計（誤答・タイム・成功数・難易度）
- 進行記録画面（達成度・レベル・累計時間）
- 明暗2テーマの切り替え対応

制作環境・期間

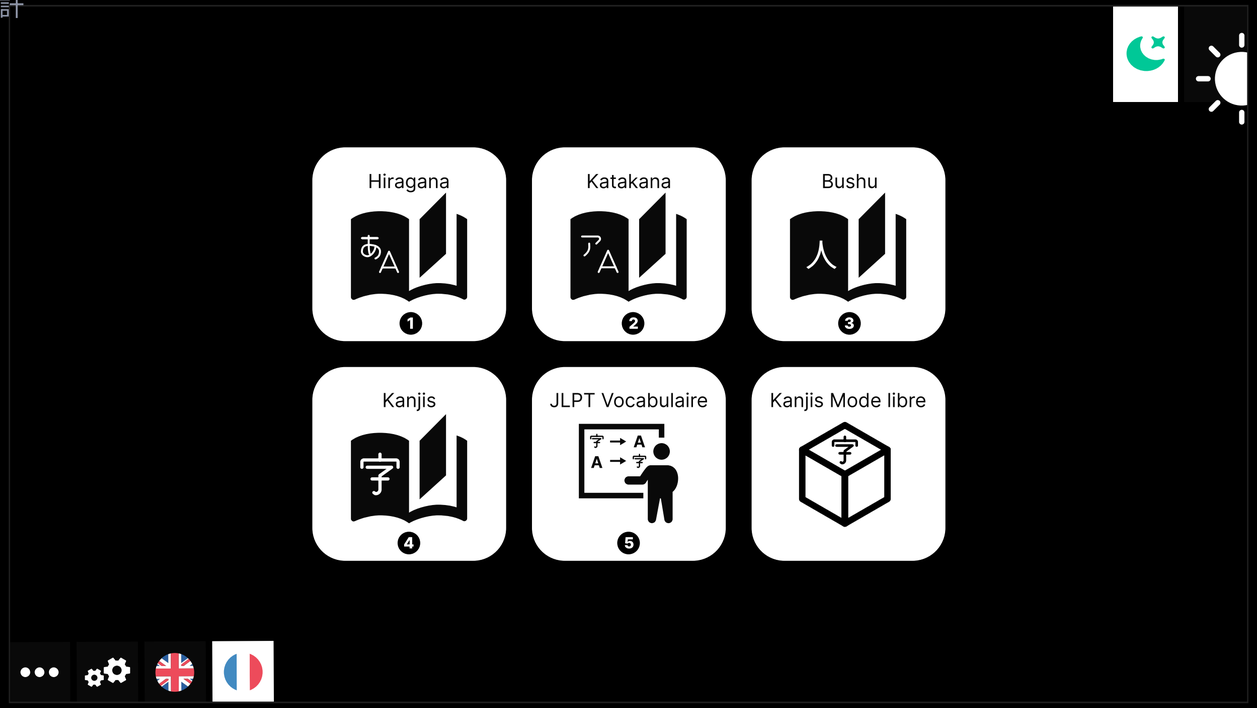
Figma（ワイヤーフレーム、画面遷移）

期間：約6ヶ月

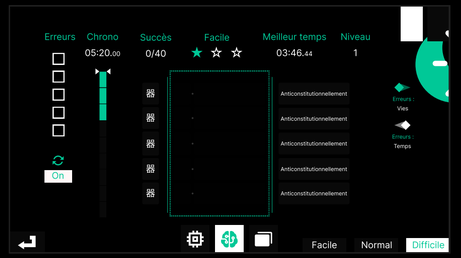
関連資料

個別PDF（全10ページ）を doriansouc.com に掲載。

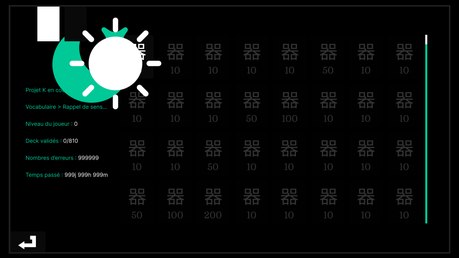
プレイ可能：fleaurian.itch.io/kanji-rush



モード選択画面。ひらがな／カタカナ／部首／漢字／JLPT語彙の5モードに加え、範囲を自分で組む自由選択モードを用意。



出題画面。誤答・経過時間・成功数・難易度・自己ベストを常時表示。

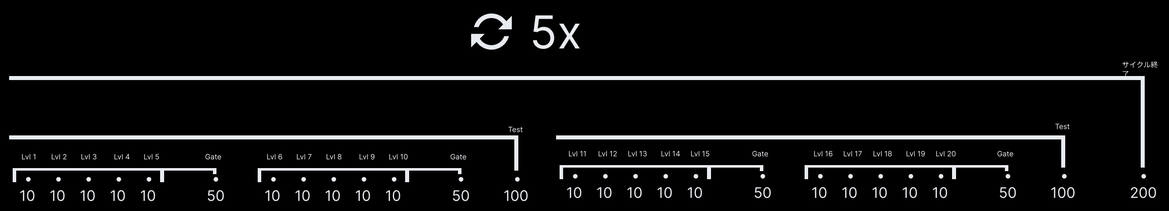


進行記録画面。達成度・レベル・誤答数・累計時間を一覧。

設計プロセス

全体の地図を先に作り、そのうえで1画面ずつ落とし込む順序で進めました。

01 画面構成の整理 ▶ 02 主要画面の設計 ▶ 03 モード別の導線 ▶ 04 見た目の検討

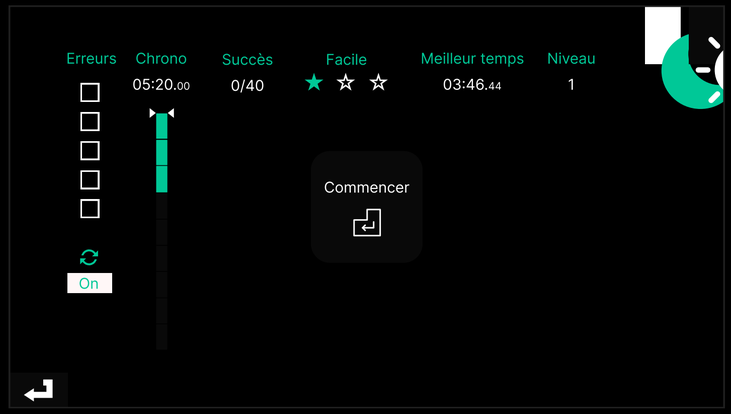


第1部の挑戦：最初の1,000字

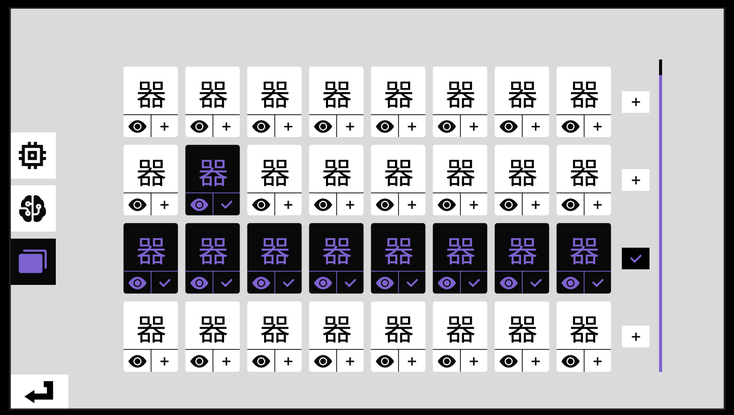
第2部の挑戦：さらに1,054字

ゲームクリア：2,054字

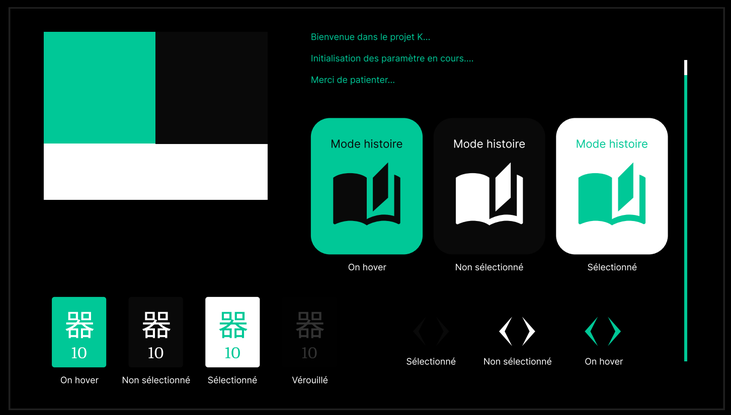
画面構成の全体像。どの画面がどこにつながるかを先に固定した。



開始前の確認画面。直前に必要な情報だけを残す方針で整理。



自由選択モードの画面。条件を自分で組み立てる導線。



見た目の検討（暗いパターン）。明るいパターンも同一構成で作成。

選考課題（技術テスト）

艦船設計画面（Warden）— UXスタディ

モジュールを組み合わせて艦を設計する画面。静止画ではなく、Figma上で操作の挙動まで作成。

案件概要

Amplitude Studios『Endless Space 2』の艦船設計画面を題材とした技術テスト（選考課題）です。静止画のワイヤーフレームに留めず、Figmaのプロトタイプ機能でホバーや選択時の挙動まで作り込みました（案1で54要素、案2で55要素にホバー状態を設定）。

担当範囲

- 課題文の解釈と、画面に必要な情報の洗い出し
- レイアウトと情報の優先順位の設計
- モジュール操作まわりのインタラクション設計
- Figmaプロトタイプによる動作確認
- UI要素のスタイル定義

制作環境・期間

Figma（ワイヤーフレーム＋プロトタイプ）

期間：1週間（技術テスト）

関連資料

個別PDF（全8ページ）を doriansouc.com に掲載。

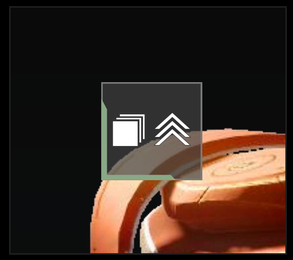
艦船モデルおよび世界観 © Amplitude Studios / SEGA — 選考課題の成果物として掲載。



第1案。左に艦のプレビュー、右にモジュール一覧を置き、選択と結果を同一画面で確認できる構成。



艦体上に配置されたモジュール枠



枠にホバーしたときの表示

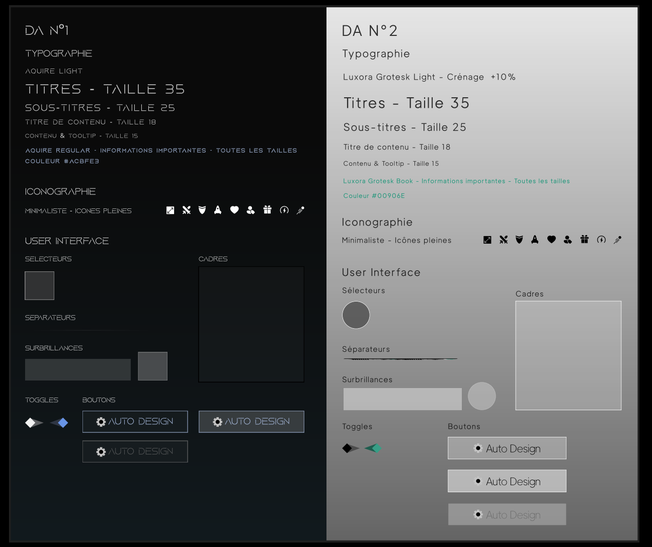
設計プロセス

「触ったときに何が起きるか」を先に決め、そのうえで見た目と表現を詰める順序で進めました。

01 課題の解釈 ▶ 02 レイアウトの検討 ▶ 03 インタラクション設計 ▶ 04 スタイルの定義



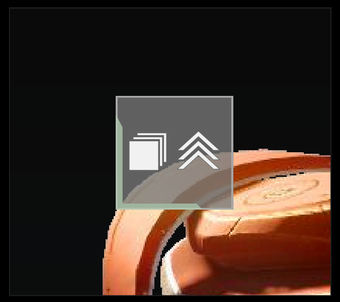
情報量と配置を変えた第2案。同じ課題を別構成で作り、比較できるようにした。



UI要素のスタイル定義（配色・文字・アイコン・状態）。



補助アクション「AUTO DESIGN」ボタンの状態（1）。



同じモジュール枠の別状態（拡大）。状態ごとに見え方を作り分けている。