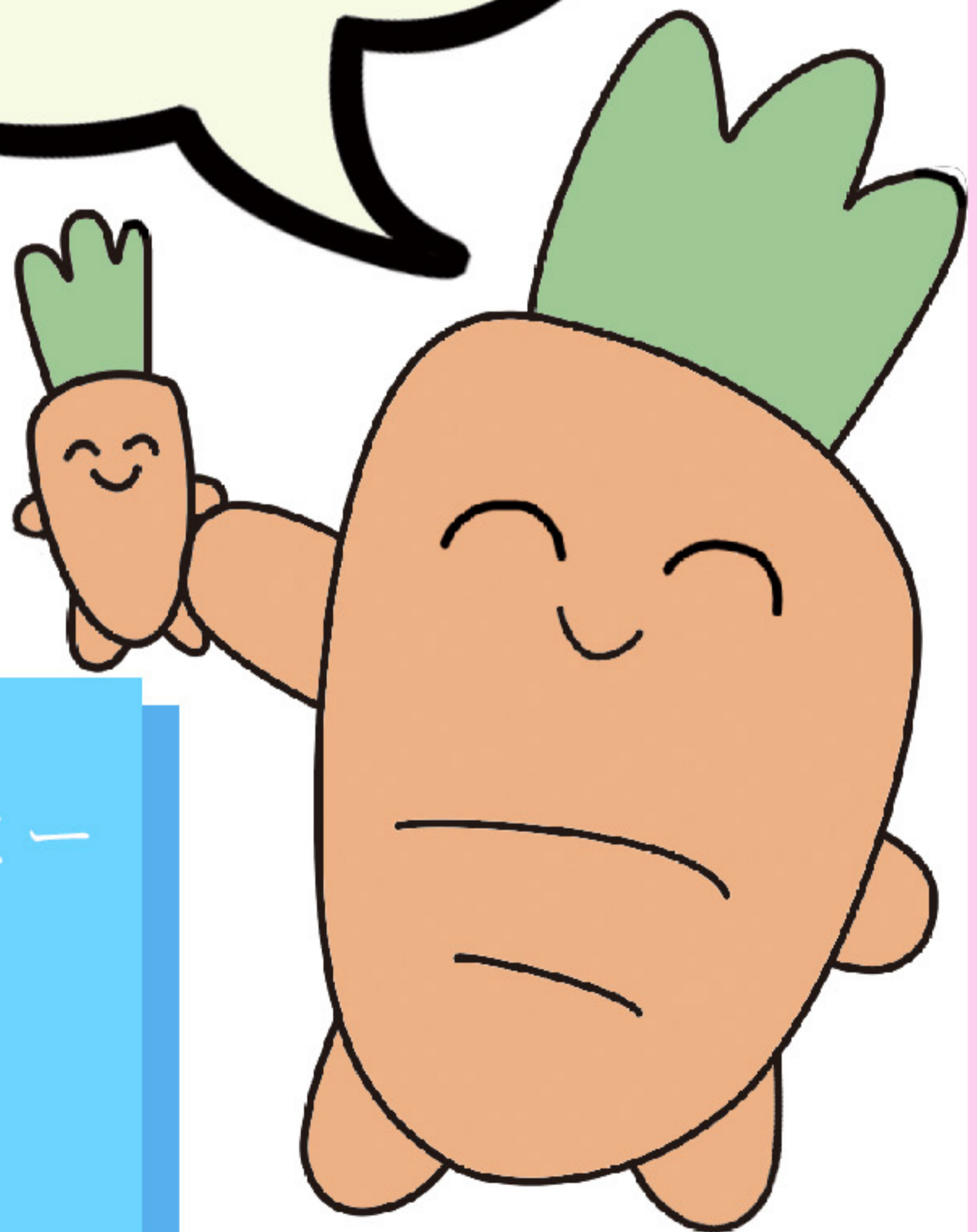


# Portfolio



ヒューマンアカデミー  
横浜校  
中塚 紅利亜

# ゲーム制作 Sorcier

## プレイ画面



## タイトル画面



## チャプター選択画面



「炎・木・水」三種類の属性を使い分け、迫りくる敵を倒しながら生き延びるファンタジーローグライクゲームです。  
キャラクターデザイン・背景デザイン・UIを担当しました。

# ゲーム制作 Sorcier

使用ツール…



## キャラクター

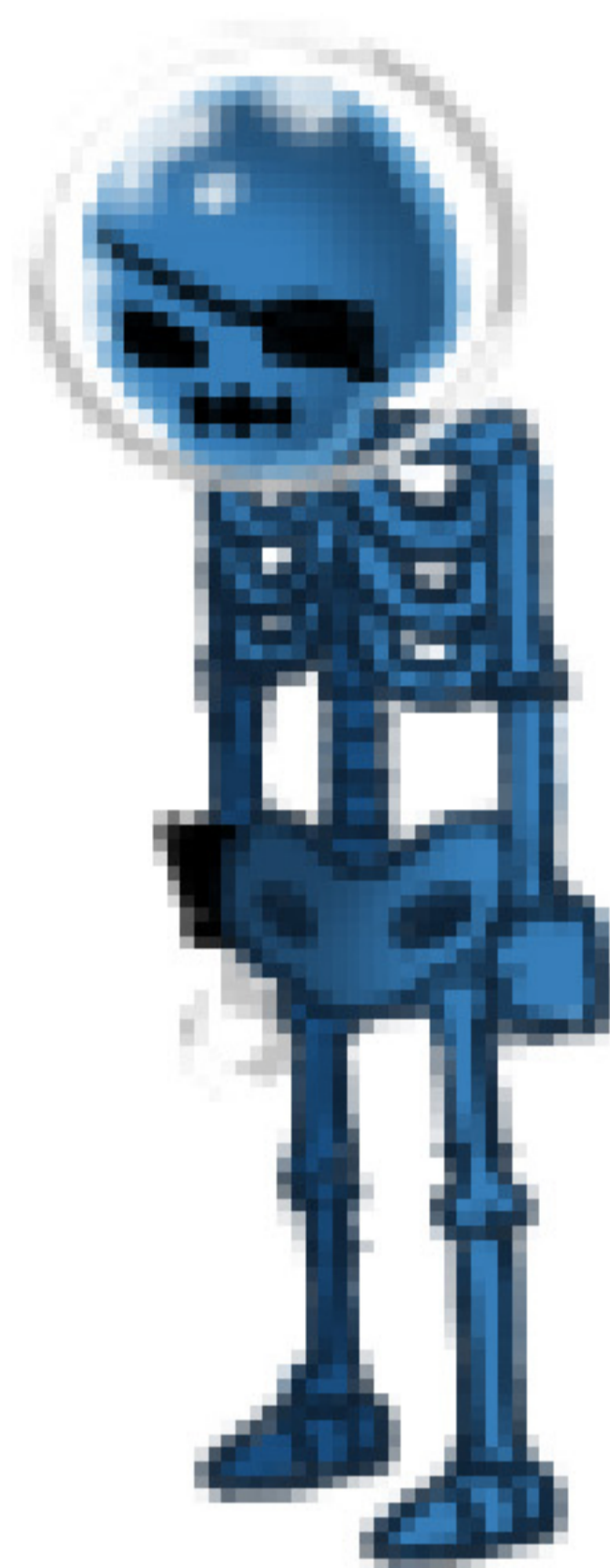
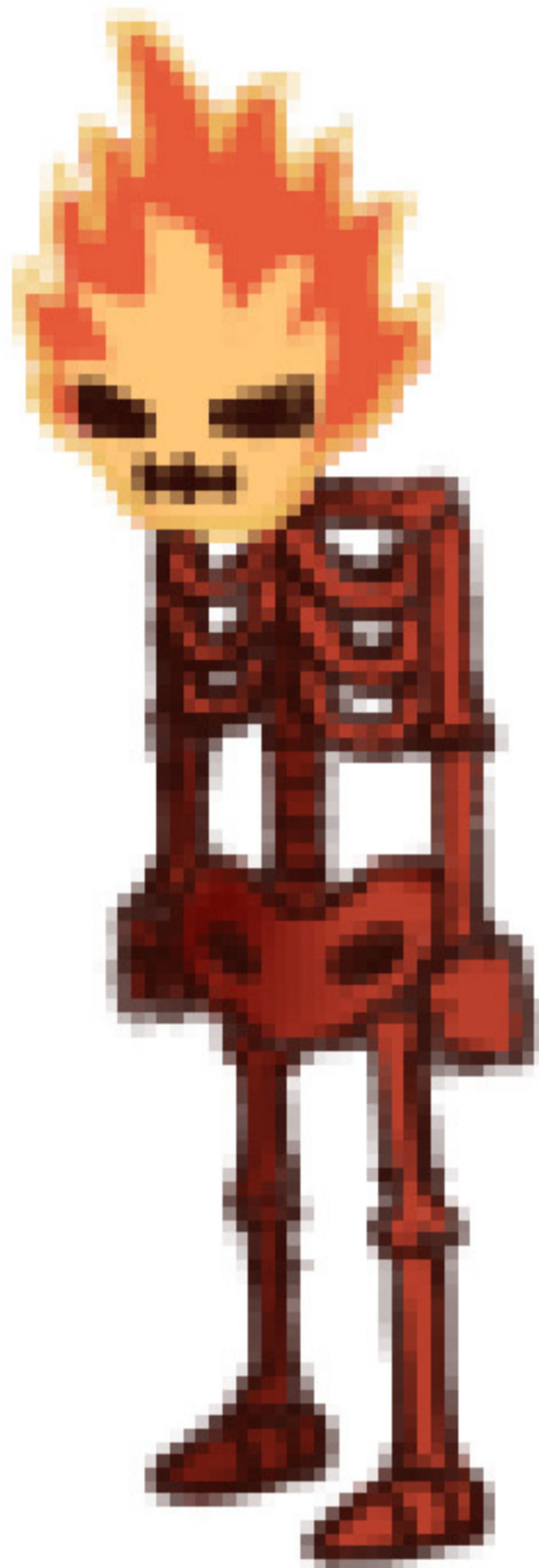
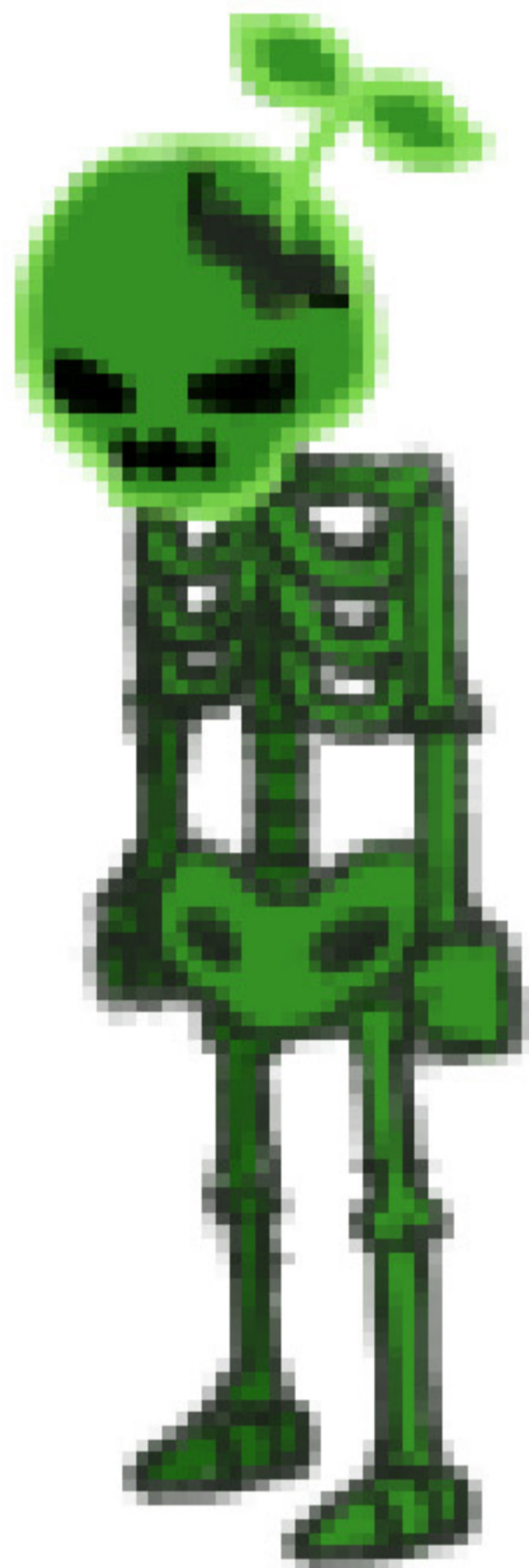


## 製作時間…3時間

主人公です。  
それぞれに属性があり、火・水・木に合わせてケープの色や形を変えました。胸にあるペンダントも、属性によって色が変わったりしています。  
主人公感を出すために、色々な主人公を調べて研究をしました。  
また、ケープで隠れてない靴は、おしゃれに描きました。



## 敵キャラクター



## 製作時間…1時間半

骸骨です。  
一目で見たらわかるように、それぞれの 属性の色をメインカラーとしました。  
また、骸骨の頭にも属性がわかるように属性の個性を骸骨の頭にいれました。  
骨の表現を細かく表現するのではなく、デフォルメのような感じで、骨を描きました。

# ゲーム制作 Sorcier

使用ツール...



主人公 歩きモーション



主人公 待機モーション



骸骨 歩きモーション



# ゲーム制作 Sorcier

制作時間…8時間

使用ツール…  

タイトルロゴ

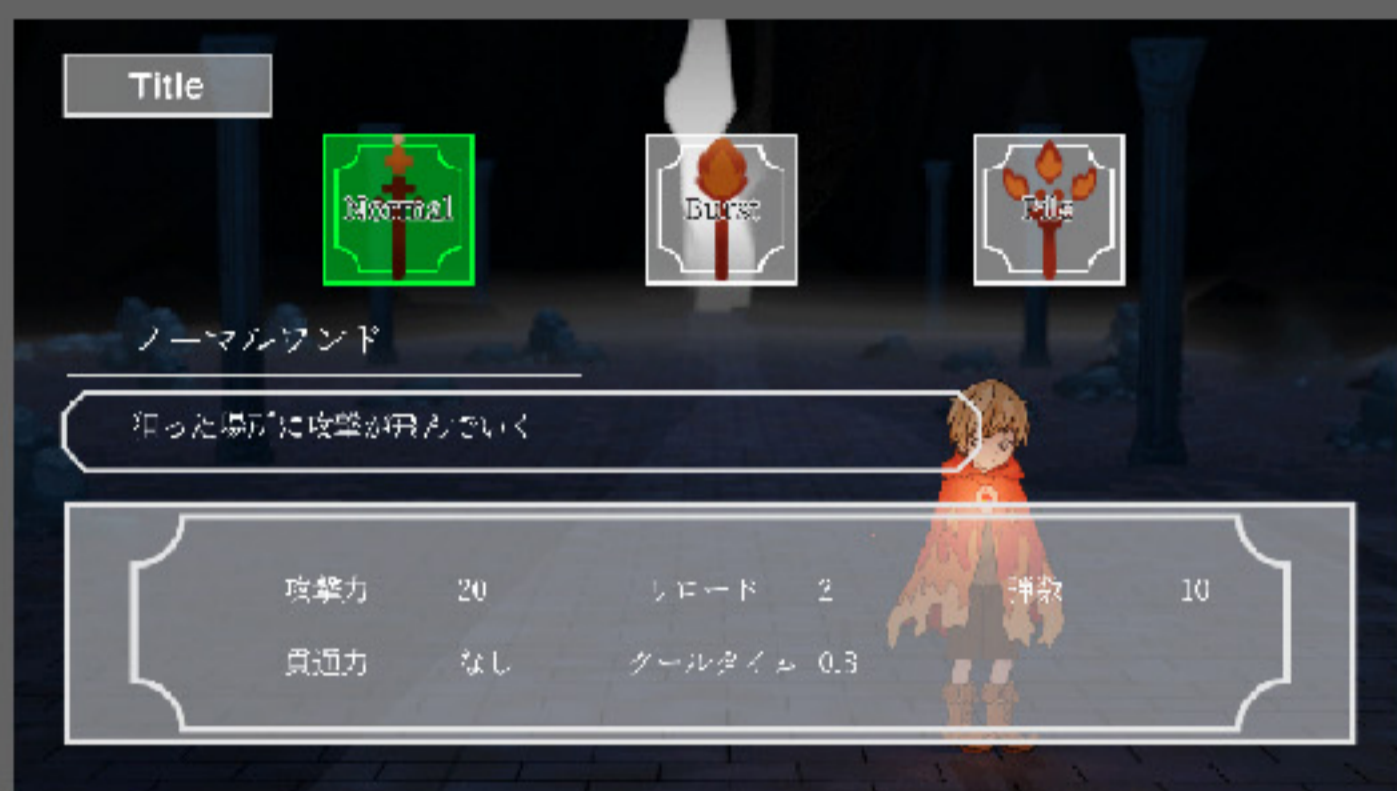


タイトル画面

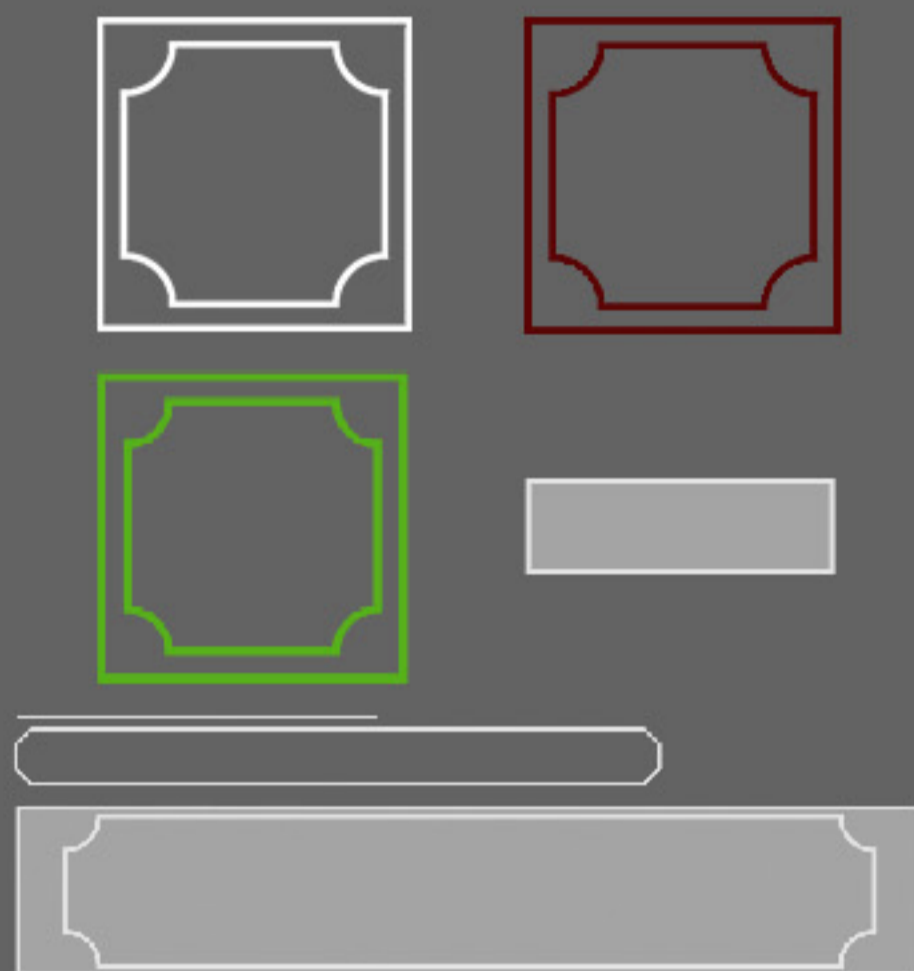


# ゲーム制作 Sorcier

## 選択画面



## 選択画面のUI



## 一時停止画面



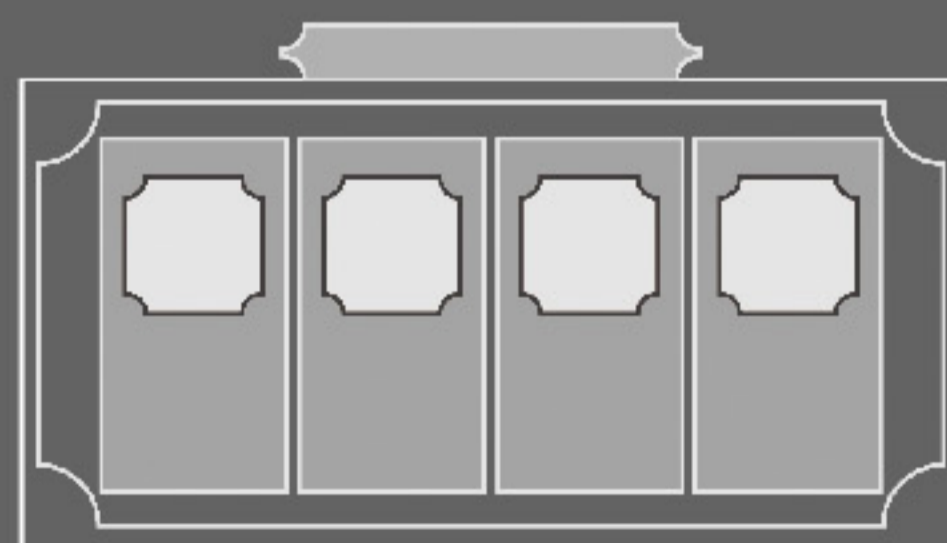
## 一時停止画面のUI



## レベルアップ画面



## レベルアップ画面のUI

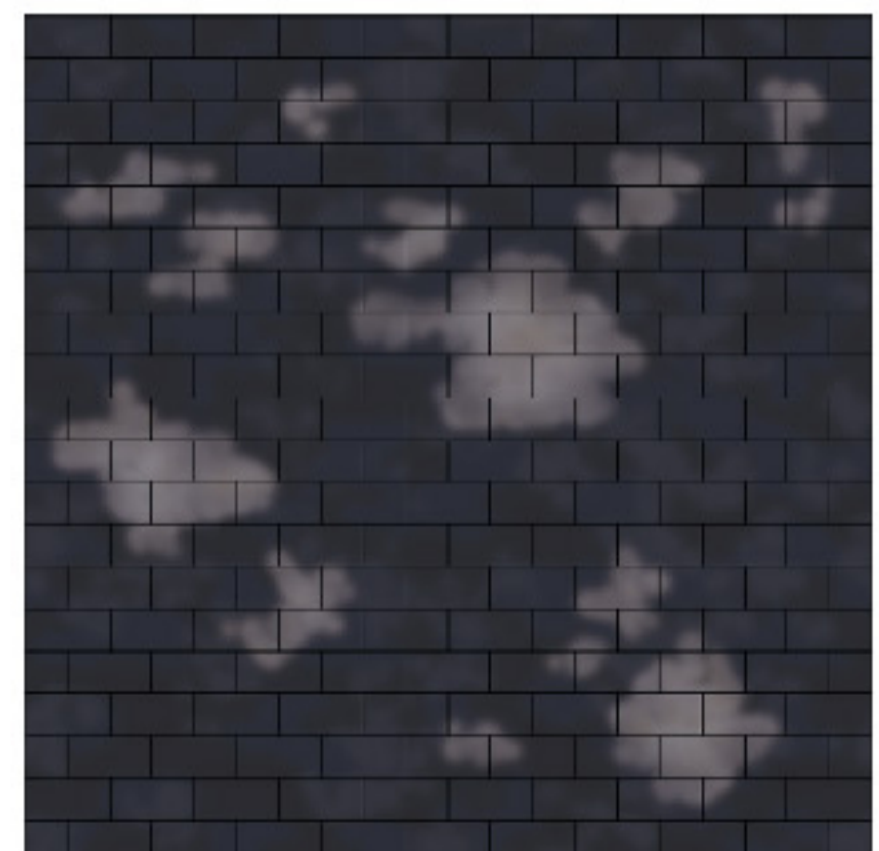
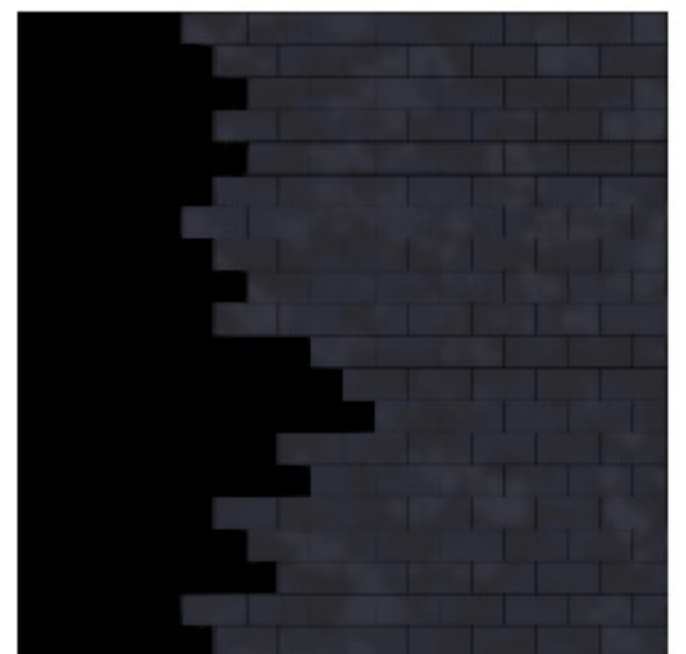
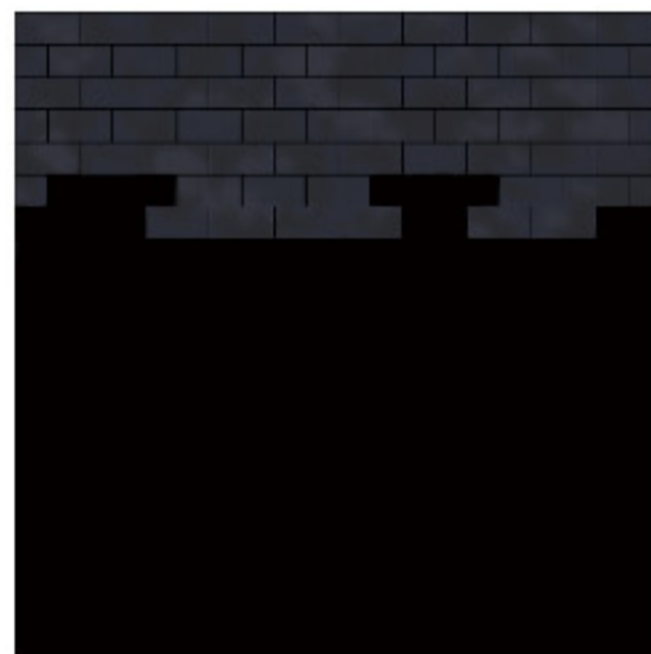


UIです。  
魔法が主なテーマなので、それに合わせた色や、形を作りました。

# ゲーム制作 Sorcier

使用ツール…

Ps




各ステージの地面テクスチャです。  
ループ表示で、違和感のないように書きました。



# ゲーム制作 パッションクッキング

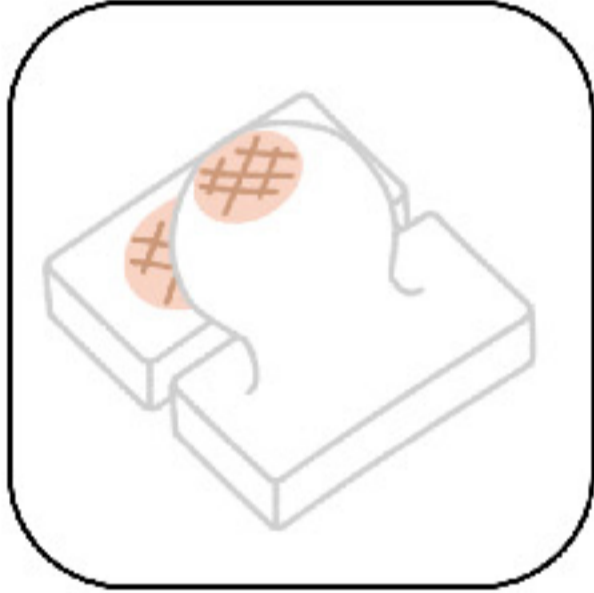
製作時間…23時間

枚数…31枚

使用ツール…



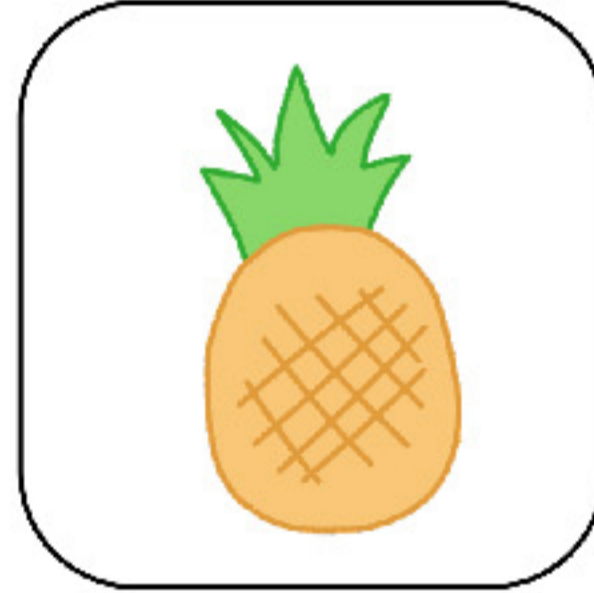
チームを組み、アナログゲーム制作で作った「パッションクッキング」です。和食陣営と洋食陣営に分かれて料理をするゲームです。デフォルメ風に描いて、かわいくみせるようにしました。一目で見たら、何かをわかるように見本をよく見て描きました。



おもち



ジョロキア



パイナップル



ナマコ



ハブ



はし



フォーク&スプーン

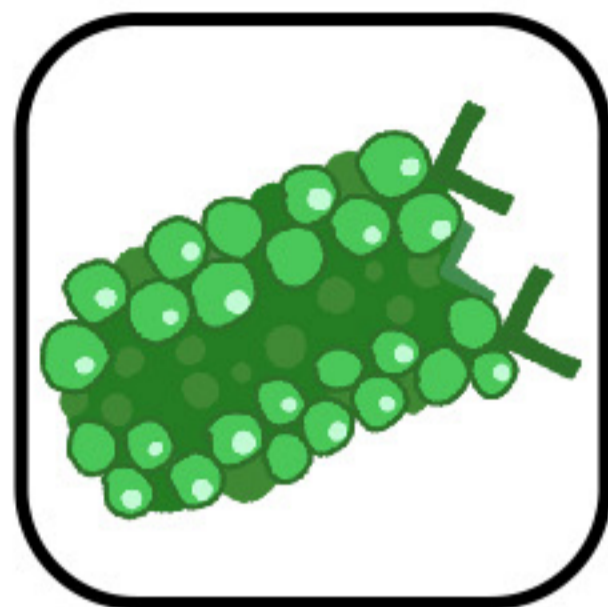


酢飯

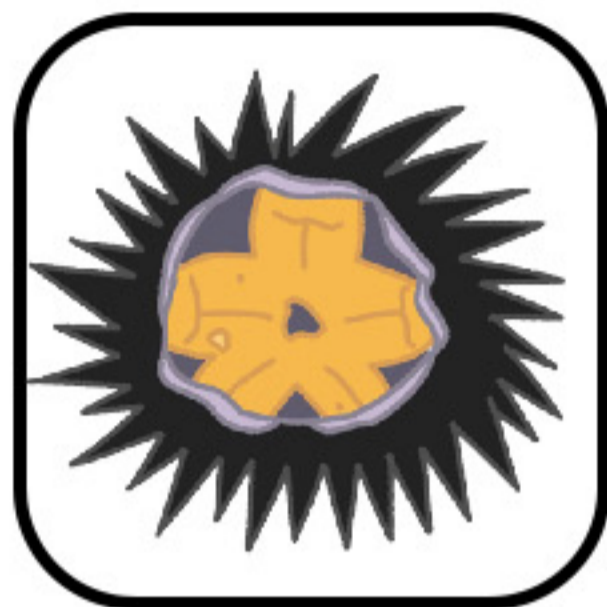
# ゲーム制作 パッションクッキング



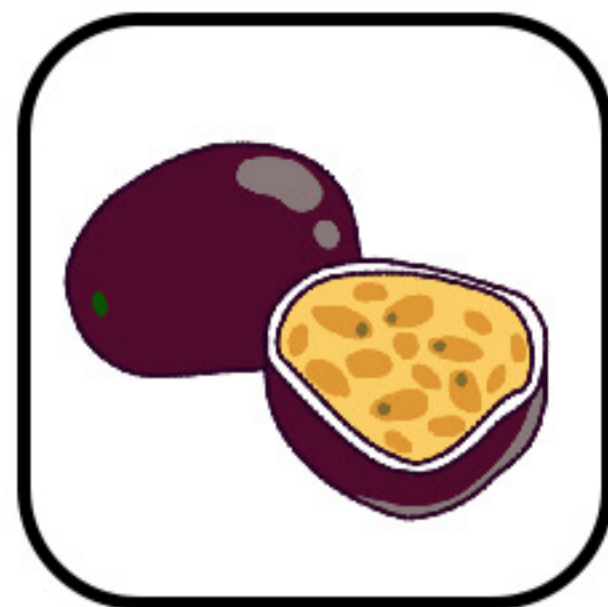
フランスパン



海ブドウ



ウニ



パッションフルーツ



わさび



納豆



すっぽん



ビーフジャーキー



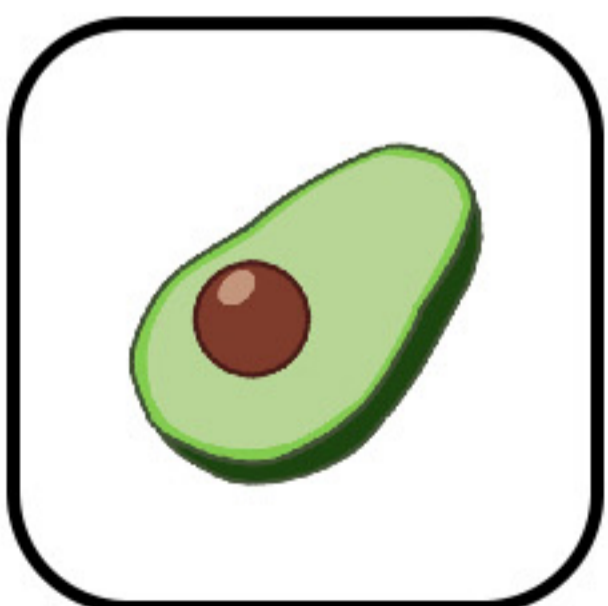
キャビア



はちみつ



養命酒



アボカド

# ゲーム制作 パッションクッキング



サルノコシカケ



熊の右手



イソギンチャク



やがら



ふぐ



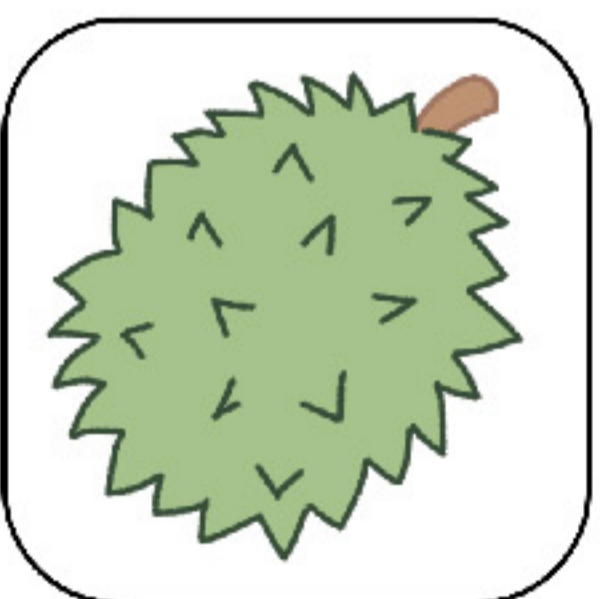
パパイア



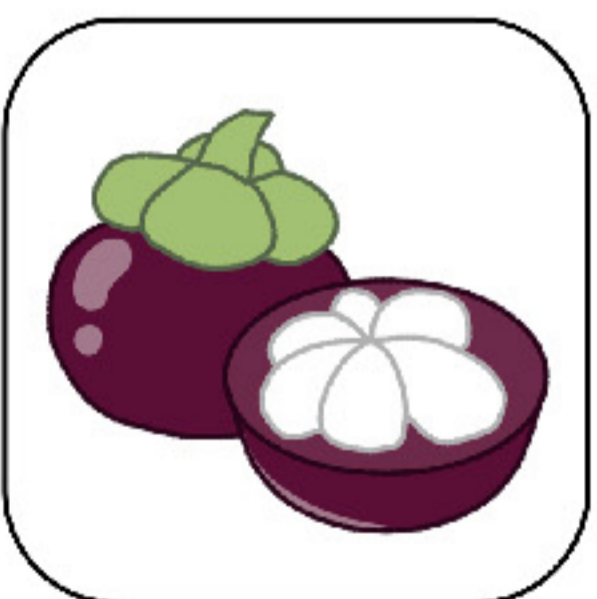
ピクルス



ホヤ



ドリアン




マンゴスチン



ひじき

2D

制作時間…8時間

使用ツール…



2Dのイラスト作品です。  
奥行きを出すために、描き込みを薄くしたり、パースを意識しながら描きました。

Thank  
you

