

チーム制作

チーム制作1-1 バ美肉ですがなににか?!

ジャンル：SLG
プラットフォーム：PC
プレイ人数：1人

メインプランナーとして
チーム制作で作った作品。

☆ゲーム大賞2023 アマチュア部門応募
一次審査通過！

制作期間：

2023年2月～5月(4か月)

プランナー：3人

プログラマー：3人

CGデザイナー：4人



コンセプト

リスナーとコミュニケーションを取れる
新感覚 バ美肉シミュレーションゲーム



「バ美肉ですがなににか?!」は、美少女になりたいおじさんがバ美肉の姫苺さくらとして配信、登録者100万人を目指すゲームです。

バ美肉とは？

バーチャル美少女受肉の略。

美少女のアバターを使いつつ、その中身が男性のパターンに対してよく使う言葉。

バ美肉ですがなにか?!

バ美肉
ですが
なにか?!

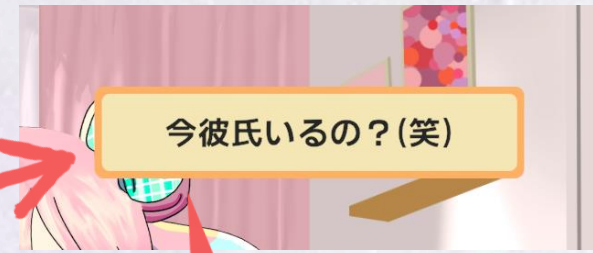
俺はおじさんだ……

バ美肉ということ隠して美少女の姿で配信活動をしていた。
しかし、ある日のことリスナーにバ美肉であることがばれてしまう……

炎上してしまった俺は、バ美肉VTuberとして転生。
登録者100万人を目指す!



視聴者のコメントに答えていこう!



コメントを選んで
どう反応するするかを選択!

Q 今彼氏いるの?(笑)



通報!



↑スパムコメントは通報!

バ美肉ですがなにか?!



おじさんっぽいところは隠そう!



くしゃみが出そうになったら
マイクをミュート!
視聴者に配慮を!



燃えた家を再び豪華に!



↑スパ茶でお金が貯めて部屋をパワーアップ!



世界観

バ美肉として配信していたらリスナーにばれた！
転生して登録者100万人を目指すぞ〜！



- ♥ 炎上しないように気を付けて視聴者と交流することを体験できる。
- ♥ 操作が簡単なので、普段PCゲームをやらない人でも遊べる。
- ♥ スパムの通報やくしゃみギミックが いい塩梅で、ゲームが魅力的に。
- ♥ 2Dの女の子と3Dのおじさんがぬるぬる動くので見ていて楽しい。
- ♥ 一連の流れのリズム感が良く、ずっと遊んでいられるゲーム。

システム①

配信をして登録者を増やそう！



ボーナス要素

稼いだお金で部屋をパワーアップ！



実際のゲーム画面

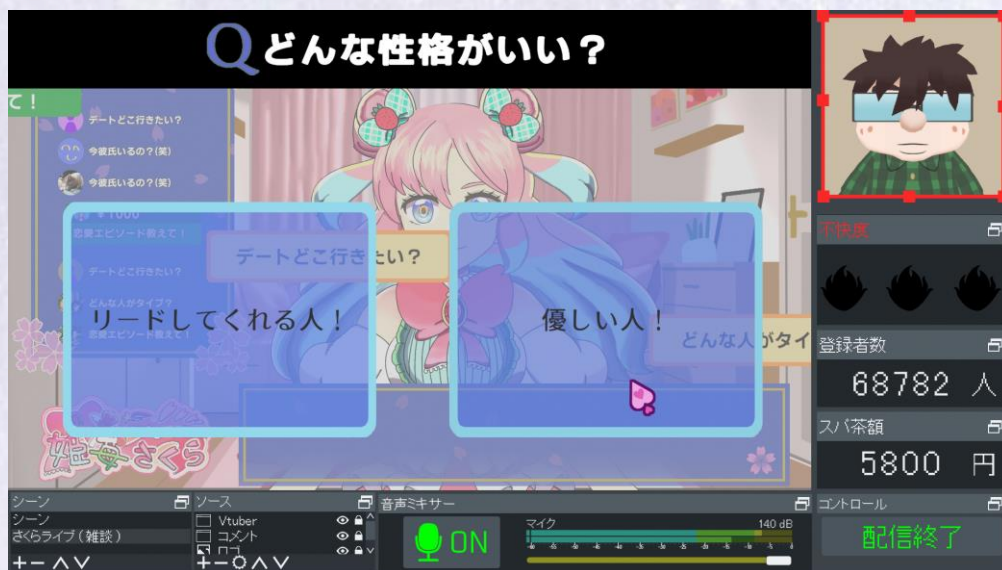
VTuberは2Dで、おじさんは3Dで制作したかったのでこのような形に。

メインゲーム画面は、実際にある色々なものを参考に、CGデザイナーと話し合っ制作しました。

メインゲーム画面



メニュー画面



仕様書

主にチュートリアルを担当。(次ページより)
他にも、操作方法のパネルも制作しましたので
下記に掲載します。

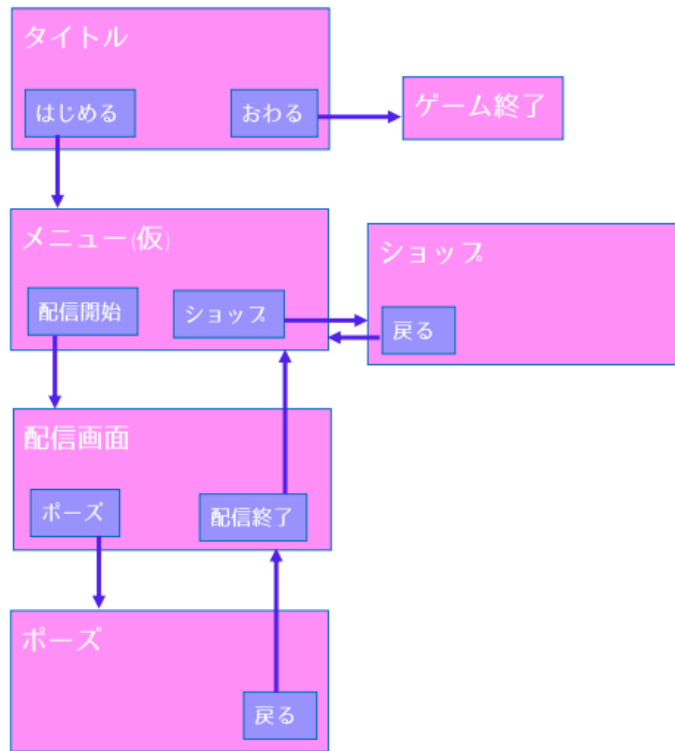
操作方法パネル



作成日: 23/2/24
更新日: 23/2/25

画面遷移

作成者: 本間杏瞳

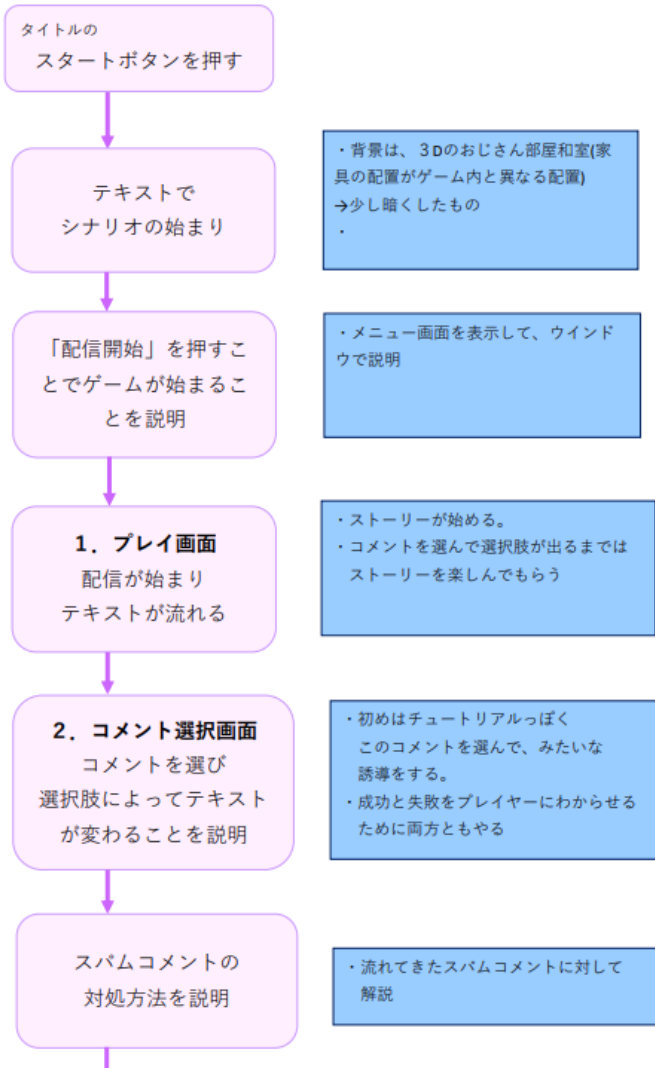


チュートリアル仕様書

作成日: 23/3/18
更新日: 23/5/2

チュートリアルフロー

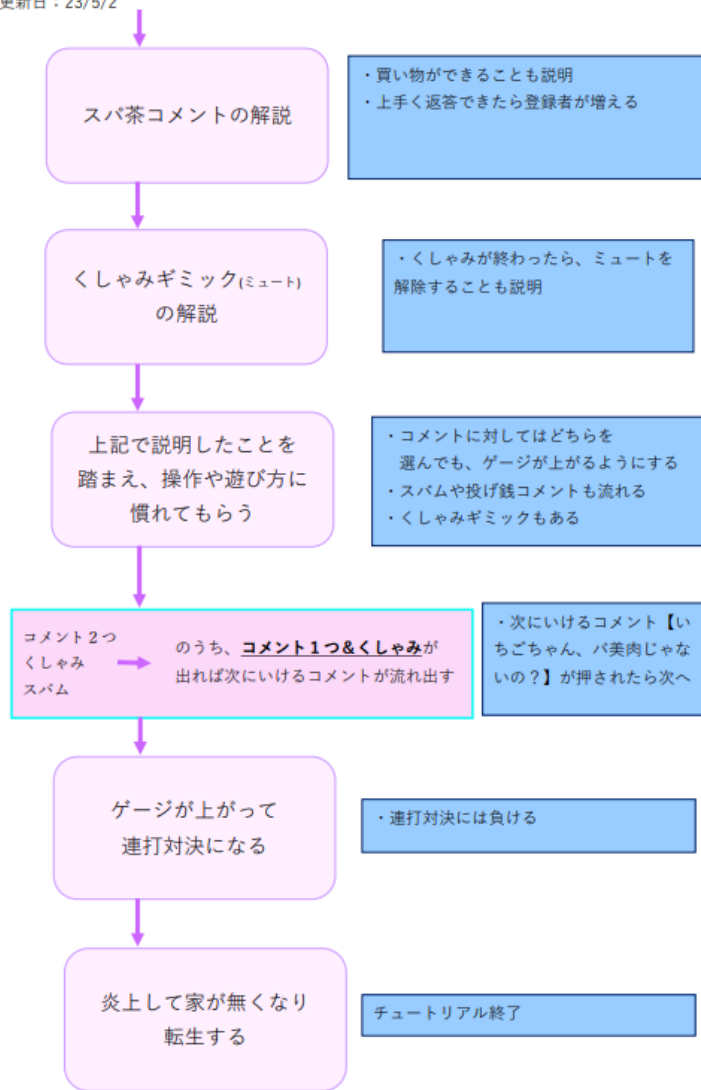
制作者: 本間杏瞳



作成日: 23/3/18
更新日: 23/5/2

チュートリアルフロー

制作者: 本間杏瞳



チーム制作1-1 バ美肉ですがなにか?!

バ美肉 ですが
なにか?!

チュートリアル仕様書

前世のお名前：わたあめ いちご

- ・バ美肉とは公表していない。「ちょっと生意気な女の子（JK）」という設定
- ・チュートリアル時点で炎上しそうなところまでいってる

◎→チュートリアルテキスト

流れてくる選択できるコメント→□

※はじめはテキストだけ出る（参考：同フォルダ内の画像）

（背景：3Dのおじさん部屋和室を、家具の配置がゲーム内と異なる配置にしてみましたものをスクリーンショットしてもらって作りたい）

オレはおじさん。▽

おじさんのモノログなんて聞きたくないって？

でもオレはそこらへんにいる普通のおじさんではない。
“バ美肉 VTuber”なんだ。▽

実質ニートのような生活をしている中
配信活動というものに興味を持った。▽

おじさんが普通に配信をしたところで人は惹かれない。
ならいっそのこと美女になりたい、とバ美肉になることにした。

リスナーには隠しながら…▽

これがまた楽しくて。
男どもが女だと思って、媚を売ってきたりするから
凄く愉快的な気分になれる…▽

今日もオレはバ美肉であることを隠して
配信を始める_____▽

（数秒真っ暗になってから、メニュー画面に遷移→配信開始ボタンで配信が始まる）

一行空けて表示したいので
▽でページ送りを想定。
分かりにくくしてスママセン

▼ここから配信画面▼

あーあー、マイクテスト～
聞こえてるかな？

わたあめのような甘い時間を
いちごと一緒に♡

(4)わたあめ いちごですっ！
えへへ…

(9)今日の話題はこれ！
「バ美肉ってどう思う？」ってことで

バ美肉について
話していこうと思うよ！

(2)お前ら、バ美肉って知ってる？

◎配信ではコメントを拾うと
リスナーと交流できる。
コメントをクリック！

【知らないーい】

説明してやろう！

自分で調べろ！

◎コメントをクリックすると
どう反応するか選べる。
今回はこちら側をクリック！

(7)「知らない」？
しょうがねーなー、説明してやろう！

バ美肉は「バーチャル美少女受肉」の
略語で、

チーム制作1-1 バ美肉ですがなにか?!

バ美肉 ですが
なにか?!

ロゴ発注書

作成日: 23/3/7
更新日: 23/4/13

ロゴ発注書

作成者: 本間杏瞳

No.	ファイル名	名称	保存形式
2	babiniku_logo	バ美肉ロゴ	png

概要

- ・配信画面に配置する「姫苺さくら」のロゴ
- ・名前のモチーフが入っていたり、フォントそのままではなく変形してほしい
- ・色味や雰囲気キャラデザに寄せてほしいです
- ・桜のモチーフや (ティアラ)、苺のモチーフを入れてほしい
→他にも連想 (ティアラ) ば詰め込んでほしいです! (魔法少女関連のものとか)

参考



完成品



作成日: 23/3/7
更新日: 23/4/13

ロゴ発注書

作成者: 本間杏瞳

No.	ファイル名	名称	保存形式
1	title_logo	タイトルロゴ	png

概要

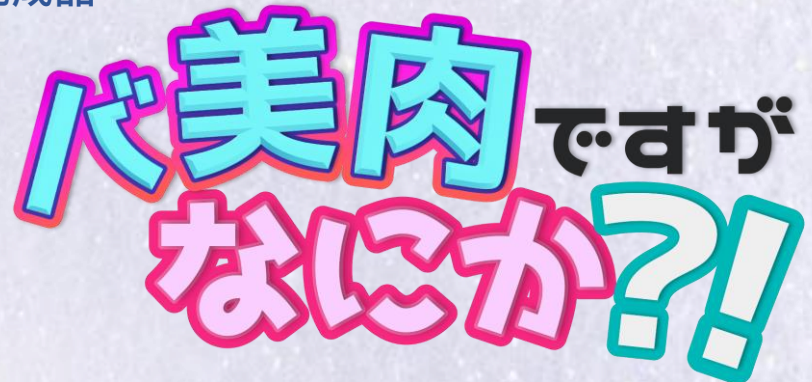
- ・タイトル画面に配置する「バ美肉ですがなにか?!」のロゴ
- ・バ美肉という特性上、癖のあるフォントがいい
- ・バ美肉のロゴ(下記)と被らないのがいい
- ・参考が丸い感じの文字ですが、かくかくした文字のほうがいいかなと思います (努力あったら両方ともみたいですが、要相談)
- ・文字と二重ふちくらいのシンプルな感じで、フォントの癖があるとよいかと

参考

※イメージ

バ美肉 ですが
なにか?!

完成品



UI発注書

作成日：23/3/28
更新日：23/4/18


ゲーム画面発注書 作成者：本間杏瞳

No.	ファイル名	名称	保存形式
1	comment	コメント表示欄	png

概要

- ゲーム画面上(配信画面上)の左側に表示するコメントログです。
- さくらちゃんの髪の毛の色に合わせて、水色がメイン
- コメントログの他に、バ美肉のロゴと時計も同じ所に表示したいです。(一枚目メモ参照)
- テキストボックスと同じようなデザインがいいです。
- 同じようなデザインにしつつ、桜を散りばめたり、服と同じリボンを付けたリテキストボックスよりも凝ったものがいいです。

参考



コメントログの所は四角で囲いたい。
下に、ロゴと時計を入れるスペースを確保
→ロゴは右上、時計はコメントログの下に入れます。

囲った所の上に「Comment」の文字を入れてほしい。

完成品



作成日：23/3/28
更新日：23/4/18

ゲーム画面発注書 作成者：本間杏瞳

No.	ファイル名	名称	保存形式
1	textbox	テキストボックス	png

概要

- ゲーム画面上(配信画面上)に表示するテキストボックスです。
- さくらちゃんの髪の毛の色に合わせて、水色がメイン
- テキストが全部表示された時、右下に出る点滅するものは桜をモチーフにしたい
- テキストボックス自体はあまり大きくしたくないので小さめがいいです。
- 縦に2行入れる予定

参考

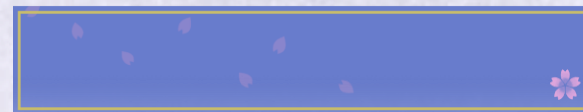


さくらは内側に入れたい



いい感じにさくらの色は決めてほしいです。

完成品



チーム制作1-1 バ美肉ですがなにか?!



シナリオ

(8)今日はアニメの話をしていくよ～ 私の趣味になっちゃうけどよろしく!				
みんなはどんなアニメ見る?				
コメントとログに表示する文字列	★正解	不正解	正解の選択をしたときのセリフ	不正解の選択をしたときのセリフ
ロボットが出てくるやつ!	★この前映画になったやつかな～?	どういのお話なんだろう…	(5)ロボットが出てくるやつか～! この前映画になったやつかな～?	(2)ロボットが出てくるやつか～! それって、どういのお話なんだ…?
異世界転生ものが好き!	★いろんなのがあるよね～	たくさんあるよね～	あれ気になってるんだよね… まずはTVアニメ見ないと～	私あんまり見ないから よくわからないな…今度教えてww
ファンタジー系!	★異世界でいいよね!	★現実逃避もできちゃう!	(5)異世界転生ものか～! いろんなのがあるよね。	異世界転生ものか～! たくさんあるよな…
たたかうやつ!	怖いなあ	暴力はよくない!	(4)私も好きだよ! どれが1番とか決められないな!	いっぱいありすぎて ちょっと飽きてきたわwww
			(6)ファンタジー系か～ 異世界でいいよね!	(6)ファンタジー系か～ 現実逃避もできちゃうもんね!
			(4)これもたくさん種類あるけど ほのほのしたやつが私は好きかな!	(4)嫌なこととかあった時は 私もよく見るよ!
			(2)戦うやつかぁ… ちょっと怖いなあww	(2)戦うやつかぁ… でも暴力はよくないよ!

盛り上げや盛り下げのコメントも考えました。

教えてよ～	そりゃそう
でもバ美肉だもんな…	こいつバ美肉だったんだ
気になる	おもんな
ひいい	中の人キッツwww
恋愛したことないんか	中の人wwwwwwww
まァ魔法少女だしな	やめろwwwwwwww
かわいい	つれえ
ほお～んwww	なんかイタイ
kwsk	

シナリオ

【配信終了】

そろそろ終わろうかな～

(1-4)配信見てくれてありがとう～！
じゃあまた！

【放置ボイス】(2つランダム)

(2-10)わあ～コメントがいっぱい...！

(2-2)どのコメントにするか
迷っちゃうな～

【10万人達成】

(2-10)わあ、登録者10万人?!
やった～！！

(2-1)みんな、10万人ありがとう～！
これからも私のことを応援してね！

【100万人達成】

(2-10)わあ、登録者100万人...?
本当？

・・・。

(2-1)みんなありがとう～！
夢が叶ったよ...！

配信終了のあいさつや、一定時間コメントを拾わなかった時に流れるテキストも考えました。

その他のテキストはチームのプランナーと協力して制作していきました。



声の収録

パフォーミングアーツカレッジ声優専攻の生徒に協力を仰ぎ、ゲームにキャラクターボイスが実装出来ました。



【ボイスリスト】

気持ち悪いおじさんのイメージです。(脂汗たれてるアキバにいそうなおじさん)

おじさんはオタクなので、かわいい女の子になれて(なりきって)、ちょっと興奮状態にある感じです。

ボイスチェンジャーを使います。なので、とんでもなく気持ち悪くても大丈夫です!

・セリフ系

1	みんな～、桜満開! 夢気分! 桃色妖精、姫苺さくら、見参! へへっ	配信開始のあいさつ(前半部分)です。 ※テキスト送りが入るので2つに分けて録りたい
2	今日もさくらちるまで語りましょう～!	配信開始のあいさつ(後半部分)です。
3	スバ茶ありがとうございます!	投げ銭コメントをもらった時のボイスです。 麦茶のイントネーション。嬉しいイメージ
4	配信見てくれてありがとうございます～!	配信終了のあいさつです。
5	わぁ～コメントがいっぱい～!	しばらくコメントを拾わなかった時に 流れるもの。 感動しているイメージ
6	どのコメントがいいかな～?	上に同じ

・アドベンチャーパートの汎用ボイス

1	ありがとうございます!	嬉しそうに
2	うーん	回答に悩む
3	ええと	回答に悩む
4	えへへ	照れ笑い
5	うん!	同意
6	やっぱり…	やっぱりコレだよね～みたいなイメージ
7	え?	ちょっとキレている
8	はぁ～?	メスがキっぽくキれる
9	今日は…	今日はこんなことをテーマに話していくよ!
10	わぁ～!	コメントがいっぱいで嬉しい気持ち

・くしゃみギミックのボイス

ボイスチェンがかからないものになります。(くしゃみはかかる可能性があります)

1	ハ、ハ、ハ…	くしゃみが出る前のボイスです。
2	ハクション!!!!	おじさんがする大きなくしゃみです。

チーム制作1-2 少女は夢のなか

ジャンル：ADV
プラットフォーム：PC
プレイ人数：1人

メインプランナーとして
チーム制作で作った作品。

☆GFF AWARD 2022に応募。

制作期間：
2022年9月～12月(4か月)

プランナー：3人
プログラマー：3人
CGデザイナー：4人

後に改良版制作
2023年7月中旬～9月中旬

プランナー
プログラマー
CGデザイナー 各1人



コンセプト

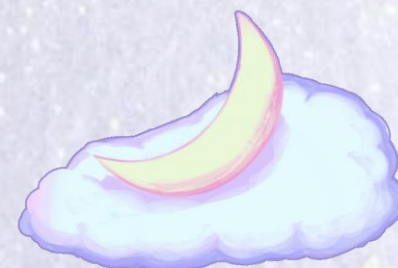
やみかわ女子と夢の世界を巡るADV

プレイヤーがご主人となって共に行動し
悪夢からの脱出を目指す！



- ♥ 謎解きが好きの人
- ♥ かわいい女の子とゲームがしたい人
- ♥ 夢の中のメルヘンな世界

「少女は夢のなか」は、悪夢の中に
囚われた少女あゆむとプレイヤーが、
協力して脱出を目指すゲームです。





システム



↑夢の力

- ♥メインはギミックとストーリー
- ♥“夢の力”を集めて、悪夢から脱出する
- ♥ギミックを解きつつ、少女はトラウマを克服していく!!
- ♥“夢の力”を3つ集めるとゲームクリア
- ♥制限時間内に夢から覚めないとゲームオーバー



ゲームフロー

START!!

夢の中を冒険する
ギミックを解いたり…

GOAL!!

“夢の力”を3つ集めると
ゲームクリア

ストーリーを楽しむ

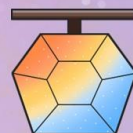
“夢の力”を探して
獲得!!



ギミック



- ♥トランポリンで高く飛ぶ
- ♥ギミックの作動に必要なスイッチ
→高さの変わる足場
時間制限付きのギミック



実際のゲーム画面

シナリオ画面は立ち絵差分を用意し、シナリオに合わせて変わるようにしました。

ギミックパートでは3頭身のキャラクターがSpriteStudioで動く形に。髪の毛の動きまでこだわりました。



シナリオ画面



ギミックパート画面





仕様書

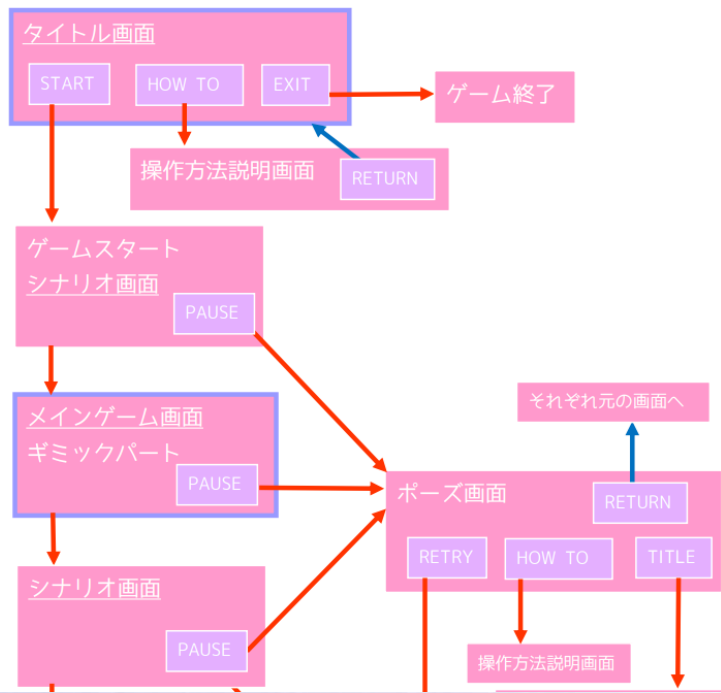
見やすい資料かつ世界観に合うように、制作仕様書を作成。

他にも、多数のCG発注書を作成しデザイナーに伝わる書類の作り方を学びました。

担当者：本間杏瞳

画面遷移

作成日：2022/10/4
更新日：2022/11/1



画面説明

作成日：2022/10/4
更新日：2022/10/10

メインゲーム画面（喜モード）



※カメラ：
プレイヤー追従
（中央にキャラ）

- ①プレイキャラ（あゆむ）
- ②夢の力進捗
- ③残り時間
- ④夢の力（3つ集める必要がある）
- ⑤空中の足場

メインゲーム画面（闇モード）



※カメラ：固定

- ⑦エネミー（敵）
- ⑧エネミーのHP
- ⑨月の欠片：闇モードで3つ集める必要がある
- ⑩月の欠片ゲージ



ロゴ発注書

作成日：2022/10/24
更新日：2022/11/22

ロゴ発注書

担当者：本間杏瞳

No.	ファイル名	名称	サイズ	保存形式
1	title	タイトルロゴ		

概要

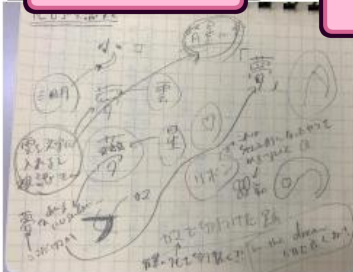
- ・タイトル画面等で使うロゴです。
- ・日本語「少女は夢のなか」をメインにできるだけ正方形に近い形に。
- ・色味はピンク(明るめ)をメインに文字は緑どり。
- ・夢っぽく紫色もほしいかも…
- ・女性向けゲームとか乙女ゲームのロゴみたいなイメージ。
- ・モチーフ(月とか)を入れたい。
- ・文字の一部をモチーフにしてみる。→下記参考を参考に

参考

イメージ

少女は
夢のなか

参考までに使用フォント(あくまで参考なのでGKに任せます)
(ゲームで使えるかの確認はしていません)
ひらがな：FK-新ゴ体 W7
漢字：解屋-ちゅと日本語に似たデザインフォント
アルファベット：解屋-ちゅと日本語に似たデザインフォント



完成品



タイトルイラスト発注書

作成日: 2022/11/1
更新日: 2022/11/1

キャライラスト発注書

担当者: 本間吉穂

No.	ファイル名	名称	サイズ	保存形式
1	title	タイトル絵		png.

- 概要**
- ・タイトル画面で使うキャラ絵です
 - ・背景は必要ないので、床とキャラと手前の小物等だけの透過画像
 - ・少女が横になっていて、眠そうなイメージ（服装や髪型はそのまま）
 - ・周りにクッションやぬいぐるみがある
 - ・頭は右側をお願いします（左側にロゴやボタンを置きたいので→完成イメージ参照）
 - ・顔がちゃんと見えるようにしてほしい。（仰向けではない方がいい）

参考（あくまで参考ですので、ポージングはお任せします。）



完成イメージ



実際のタイトル画面



チーム制作1-2 少女は夢のなか



シナリオ

作成日：23/7/14
更新日：23/7/14

開始シナリオ

作成者：本間吉暉

キャラ名	テキスト	立ち絵
なし	ここは……どこだ。	なし
???	「あ、起きた。おはようございます！ わたしはあゆむ。 あなたを夢に捕らえました。」	笑う
なし	見知らぬ地に、見知らぬ少女。 これは誘拐か！？ 声を出そうにも 口をバクバクするだけだった。	通常
あゆむ	「あなたから声を奪ったのもわたしです。 わたしを否定・非難・怒ることはできない……」	真顔
なし	この少女は少し……いや かなりおかしい。	通常
なし	一か八かでポケットに手を突っ込む。 目的のものは簡単に見つかった。 スマートフォンだ。	通常
あゆむ	「誰に連絡しようとしているんですか。 ここはわたしの夢の世界。 あなたが自由にできるはずがない。」	笑う
なし	軽快な音と共に 手にもったスマートフォンが消えた。 ……消えた？	真顔
あゆむ	「この夢の世界はわたしの世界ですから。 ふふふ、わたしの自由にできるんです。」	笑う
あゆむ	「“あなた”だと他人行儀すぎますね。 うーん……。 “ご主人”とかどうでしょうか？」	喜び
なし	……。	喜び
あゆむ	「だってあなたは将来の旦那様ですから！」	喜び
なし	……。	笑う
なし	…………。	笑う
なし	は？	笑う
あゆむ	「ご主人～？ ぼーっと立ってないで 少しこの世界を歩いてみませんか？」	笑う
あゆむ	「面白いものとか、あるかもしれないし…… ここを真っ直ぐ行ったところに、何か見えませんか？ 気になるし……行きましょ！」	喜び
あゆむ	「ここは、わたしの理想が詰まった 夢の世界なんですから…… わたしのお母さんだっているはず……」	真顔
あゆむ	「待っててね、今迎えに行くから……」	喜び

作成日：23/7/14
更新日：23/7/16

1つ目シナリオ

作成者：本間吉暉

キャラ名	テキスト	立ち絵
あゆむ	「この光はなんでしょう……？」	真顔
なし	拾っても特に何も起きないようだ。	真顔
あゆむ	「1つ拾っただけだとダメ！ みたいな感じですかね？ とりあえず持って進みますか？」	笑う
なし	光が少女のなかに吸い込まれ 消えた。	真顔
あゆむ	「これでOK！ ですわね！ ふふふ、なんか楽しくなってきました！」	喜び
なし	笑顔で話してくれる少女はとてもかわいい。 こんな状況でなければ、楽しめたのかもしれない。	喜び
なし	が、この少女はやはりおかしい。 イカれている。	喜び
なし	そもそもずっと夢のなかにいること自体、謎だ。	真顔
なし	しかも、声が出せない。 少女の意思で、物を消すことだってできる。	通常
なし	いったい何者なのか……。 思考を巡らせていると 少女が喋り出した。	笑う
あゆむ	「わたし、ずっと1人で…… 久しぶりに人と触れ合った気がします。」	笑う
あゆむ	「ご主人のことは、ずっと窓から見ていたんですよ？ ふふ、いつもご主人は23時にあそこにいるんです…… わたし、知ってますからね！」	喜び
なし	……？	喜び
あゆむ	「もう……きょんとしちゃって～ ご主人、かわいいところありますね！」	喜び
なし	一方的な会話をしながら、進んでいく。 この先に何が待っているかは、わからない。 が、少女の機嫌を損ねない方がいい、と思った。	真顔
あゆむ	「いったぁ～！」	焦り
なし	突然、そう突然。 少女は盛大に転んだ。	焦り
あゆむ	「わたし、結構ドジなんですよ…… いたた……」	焦り
なし	立ち上がろうとする少女に 無意識で手を差し伸べていた。	真顔
あゆむ	「あ…… ありがとうございます……」	真顔
あゆむ	「さ、先に進みましょうか！ 行きましょ！ ご主人！」	笑う

チーム制作1-2 少女は夢のなか



シナリオ

作成日：23/7/16

2つ目シナリオ

作成者：本間杏瞳

更新日：23/7/16

キャラ名	テキスト	立ち絵
あゆむ	「これは……たくさんのぬいぐるみ？ お母さんはいるかしら！」	笑う
なし	お母さん……？ 目の前にあるのはぬいぐるみの山だ。	笑う
あゆむ	「わたしのお母さん。 そうね、ご主人にも紹介しなきゃね！」	喜び
あゆむ	「ねえ、一緒に探してくれる？ 見た目はね……」	笑う
なし	軽快な音と共に、ペンとスケッチブックが現れ 少女はイラストを描いていく。	笑う
あゆむ	「できた！ わたしのお母さんです！ ふふ、うまく描きました～」	喜び
なし	そこに描かれていたのは、人間ではなく ロップイヤーのうさぎのぬいぐるみ だった。	喜び
なし	ザザザ……	真顔
なし	幼い頃に両親を亡くし、親戚に引き取られた。 母親からもらったウサギのぬいぐるみ、これが宝物だった。	
なし	おばあ様には「汚いから捨てなさい」と言われる。 これはお母さんがくれた、大切なもの。	
なし	……。	
なし	………。	
なし	それは突然起こった。 お母さんが……。	
???	「おばあ様！ やめて！ すてないで！」	
あゆむ	「何歳になったらぬいぐるみ離れするんですか…… もうやめなさい！」	
あゆむ	「やめて！ やめてよ……わたしのお母さんを取らないで！！ わたしの【たった1人の】家族なの！」	
なし	引っ張り合いになって まずは腕が……。	
なし	次は脚が……。	
あゆむ	「あ……… あああああああ！！！」	
なし	この先の記憶はあまりない。	
なし	唯一、記憶にあるのは “さっきまで生命を宿していたであろう肉塊と” “新鮮な赤”だ。	
なし	今見たものは…… 少女の過去？	焦り
なし	少女の見た目はあまり変わらない。 つまり、最近の出来事だったのか？	焦り
なし	少女に視線を動かすと 酷く動揺して……	焦り
あゆむ	「お母さんは捨てられた……？ あ、れ……？」	驚き
あゆむ	「いや、きっと間違い。 だってここに“いる”もの。お母さんが」	焦り

作成日：23/7/16

2つ目シナリオ

作成者：本間杏瞳

更新日：23/7/16

キャラ名	テキスト	立ち絵
あゆむ	「お母さんは捨てられてなんかいない。 お母さんは捨てられてなんかいない。 お母さんは捨てられてなんか……いないもの！」	驚き
なし	虚ろな目で言い聞かせるように呟く。	驚き
なし	……。	焦り
なし	少し寝ち、顔を上げた少女は すがりつくように言った。	焦り
あゆむ	「あの山から、お母さんを探したいんです。 手伝ってください……よね？」	焦り
あゆむ	「見た目はさっき描いた通りで 右足にアンクレットがついています……」	笑う
あゆむ	「わたしのお母さんを…… どうか……お願いします」	通常

ギミックイラスト発注書

作成日：23/7/13

ギミック発注書

作成者：本間杏瞳

更新日：23/7/13

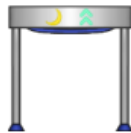
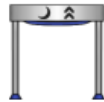
No.	ファイル名	名称	サイズ	保存形式
1	Trampoline	トランポリン	216×216	png

概要

- ・ACTパートのトランポリンです。
- ・世界観にあわせて、キノコっぽい感じにしたい
- ・かさの部分はたいらなイメージ(上であゆむちゃんが飛ぶので)
- ・差分を作って、飛んでいることをわかりやすくしたい
- きのこへこんでいる差分もほしいです！

参考

↓こんなイメージ
赤いきのこのイメージ(赤コインギミックもデザイン変えたいので、赤でいいかな)

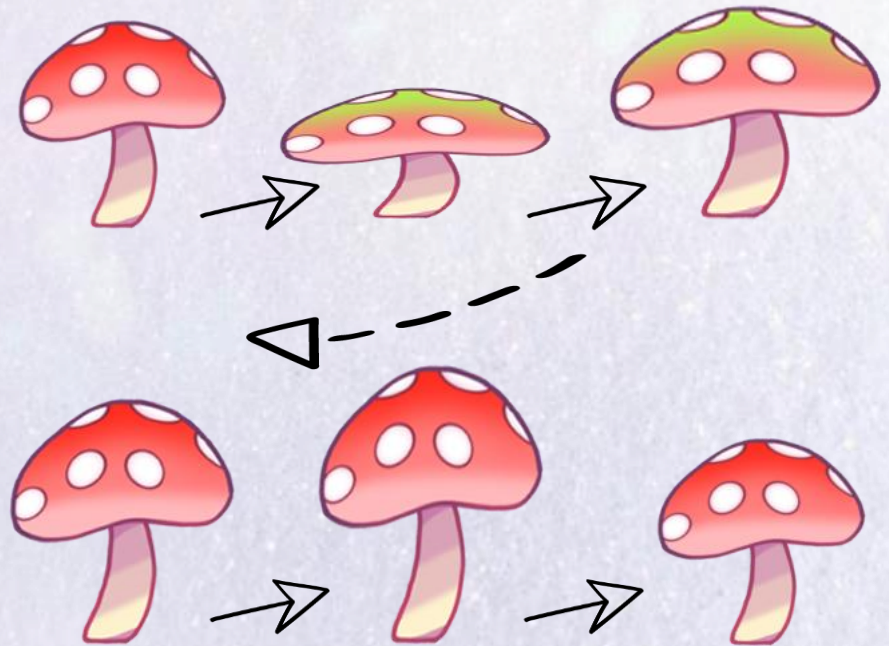


#f7f2f1	#f7f0f1	#f7f0f1
#f7e4e4	#f7e4e1	#f7e4e0
#f7d9d9	#f7d9c4	#f7d9bf
#f7c8c8	#f7c8b5	#f7c8a0
#f7b9b9	#f7b9a0	#f7b98f
#f7a9a9	#f7a990	#f7a97f
#f79999	#f79980	#f7996f
#f78989	#f78970	#f7895f
#f77979	#f77960	#f7794f
#f76969	#f76950	#f7693f
#f75959	#f75940	#f7592f
#f74949	#f74930	#f7491f

普段はこんな色で

飛べると色が薄くなる

完成品



ギミックイラスト発注書

作成日: 23/7/16
更新日: 23/7/25

三択ギミック発注書

作成者: 本間杏瞳

No.	ファイル名	名称	サイズ	保存形式
1	-	-	-	png

概要

- ACTパートのギミック、最後の三択ギミックのイラストです(下記参照)
- タイトルイラストにいるロップイヤーのうさぎをメインに、同じようなデザインで。
- 頭、体、足の3部位×3パターン の計9枚
- 細かいところは参考に書きました

参考

① 顔 (3パターン) について作成するギミックです

① 顔 (3パターン)

- ロップイヤーのうさぎ
- くま
- ふわふわのうさぎ

② 体 (3パターン) ← 1パターンを差をつける

- うさぎのしっぽ
- お尻のしっぽ

③ 足 (3パターン) 00

- アンブレラ右
- 左
- なし

↓ このギミックです。

↑ タイトル画面のうさぎ

↑ 各パーツの作成例

↑ この各パーツの作成例です。

頭
体
足

→ 各パーツの作成例

完成品



ギミックイラスト発注書

作成日: 23/7/14 更新日: 23/7/14 **ギミック発注書** 作成者: 本間吉暉

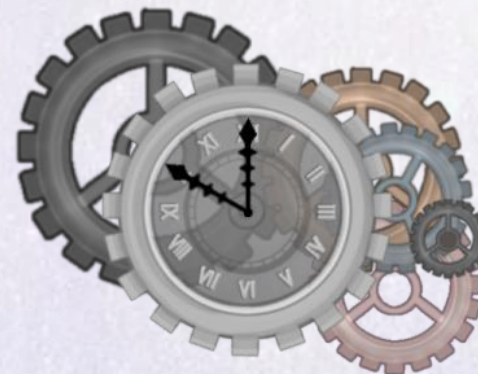
No.	ファイル名	名称	サイズ	保存形式
1	clock_small	時計小	500×500	png

概要

- ACTパートのギミックです。
- 世界観にあわせて、アンティークなおしゃれ時計のイメージ。
- 土台は歯車(こっちはくすんだ銀とか)、**時計本体**は時計大とサイズ違い分針(短い方)の三つのパーツでほしいです。
- 分針は真っ直ぐではなく、ちょっとデザイン性があるほしい(お任せします)

参考

完成品



作成日: 23/7/14 更新日: 23/7/14 **ギミック発注書** 作成者: 本間吉暉

No.	ファイル名	名称	サイズ	保存形式
2	clock_big	時計大	500×500	png

概要

- ACTパートのギミックです。
- 世界観にあわせて、アンティークなおしゃれ時計のイメージ。(小と同じイメージ)
- 土台は歯車(こっちはくすんだ銅とか)、**時計本体**は時計小とサイズ違い分針(長い方)の三つのパーツでほしいです。
- 分針は真っ直ぐではなく、ちょっとデザイン性があるほしい(お任せします)

参考

完成品



UI発注書

作成日：23/8/3
更新日：23/8/3

UI発注書

作成者：本間杏暁

No.	ファイル名	名称	サイズ	保存形式
1	gakubuti	額縁風UI	1000×1000	png

概要

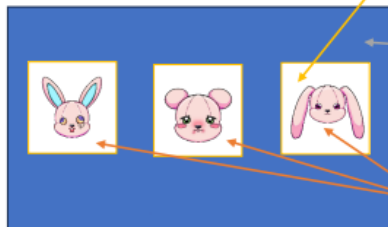
- ・ACTパートの最後のギミックのUIです。
- ・アンティークな額縁がいいかなとイメージしています。
- ・色はお任せします。個人的には、ゴールドっぽいのかくすんだ白っぽいかな
- ・額縁とその後ろの背景のところもほしいです。
- ・背景はシンプルで問題ないです！
- ぬいぐるみが映えて、見やすい感じをお願いします。

参考

↓こんな感じのちょっと複雑なUIになっています



画面イメージ

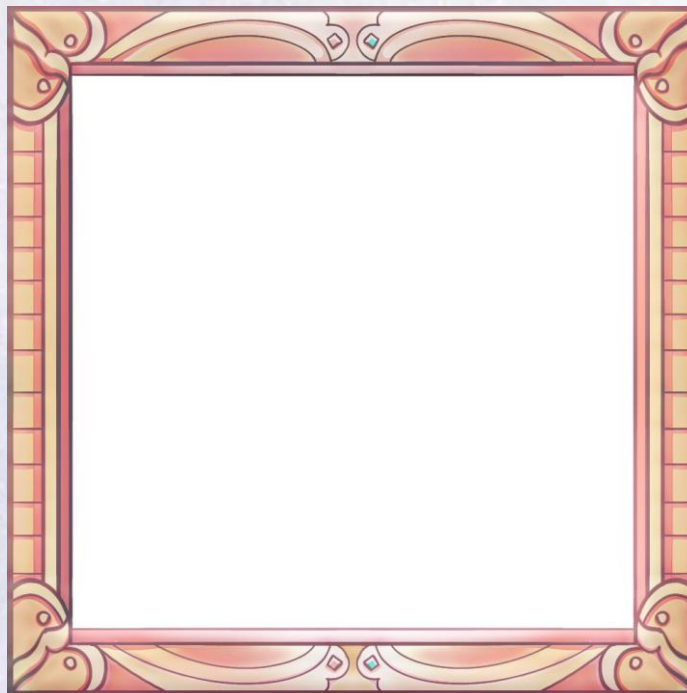


今回はこの部分！

ギミックパートが黒っぽくなって
ちょっと透けて見える。

ここに作ってもらった
パーツで3択クイズになります

完成品

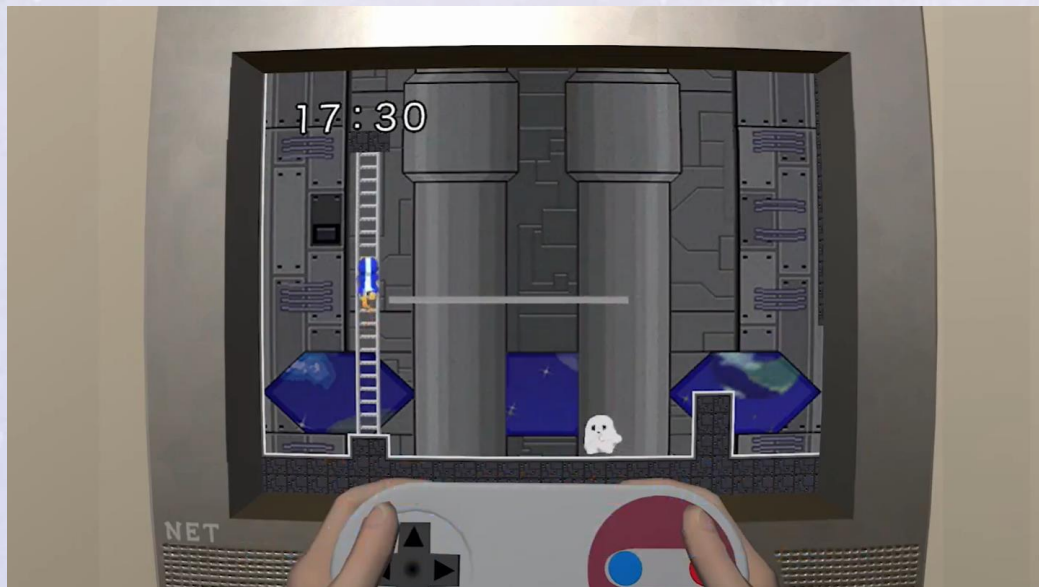


チーム制作1-3 Tube Traveler

ジャンル：ACT
プラットフォーム：PC
プレイ人数：1人

サポートメンバーとして
チーム制作に携わった作品。

制作期間： 2023年9月～12月(4か月)
プランナー：3人
プログラマー：3人
CGデザイナー：4人



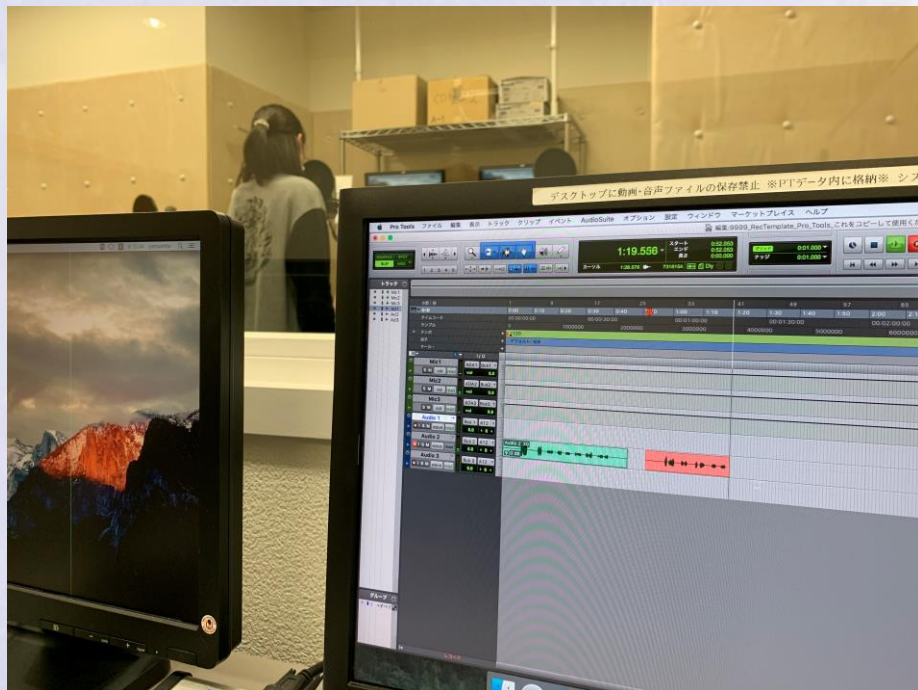
「Tube Traveler」は、“テレビを叩く”
“チャンネル切替”等のブラウン管テレビ
ならではの操作を活かし、ゴールを
目指すゲームです。

ものに
当たらないの！



声の収録

バ美肉に引き続き、声の収録も行いました。
パフォーミングアーツカレッジの学生との
やり取りや資料、Pro Toolsを使用しての
レコーディング、音声編集などの工程を
1人で担当しました。



TT 声資料

作成者：ゲームカレッジ PL2年 本間吉輝

更新日：10月24日

◆ ゲーム概要

ゲームタイトル：Tube Traveler(チューブトラベラー)

ジャンル：2D横スクロールアクション

コンセプト：「観る側」「観られる側」…二つの視点から取られてしまったテレビの世界を取り戻せ！



プレイヤーはゲームをする子供で、
ブラウン管を叩いたり、敵を倒したり
するゲームです。

◆ キャラクターイメージ

プレイヤーのお母さんの声です。

ゲーム画面に直接出て来ません。ブラウン管(テレビ)を叩くプレイヤーを叱ったり、敵を追い払ったりします。

声はちびまる子ちゃんのまる子のお母さんっぽい、肝っ玉母さんのイメージ。

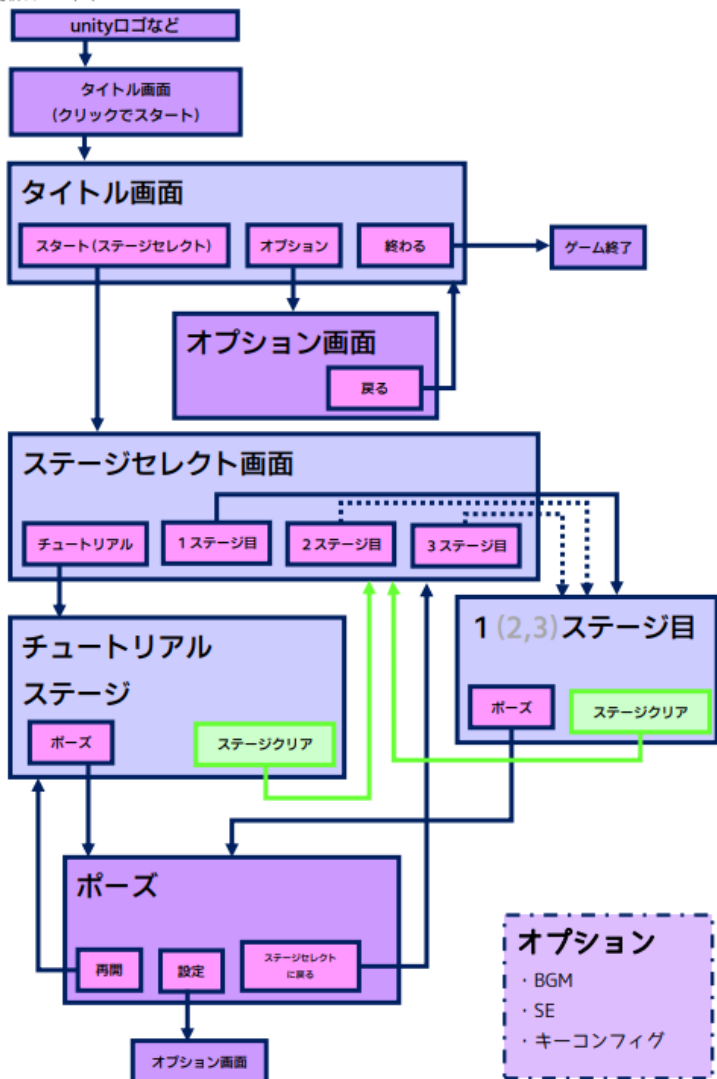
典型的な昭和の怒ってくるお母さんを想像していただければ大丈夫です。

仕様書

作成日：23/9/19
更新日：23/9/26

画面遷移

作成者：本間杏瞳



キャラクターやステージのイメージをまとめ、CGデザイナーに伝える資料も作成しました。

キャラクターイメージ



- 髪は後頭
(頭に装飾をいれてステージごとの違いは出し)
- ・色は青(明るめ)
 - ・赤は入れない
 - ・全身タイツにするか、衣装にするかはどちらでも
→ヒーローっぽさは絶対に入れる

宇宙ステージ



ジャングルステージ



3D素材発注書

作成日: 23/10/3
更新日: 23/10/10

コントローラー発注書

作成者: 本間杏瞳

No.	ファイル名	名称	保存形式
9	controller	コントローラー	3D

概要

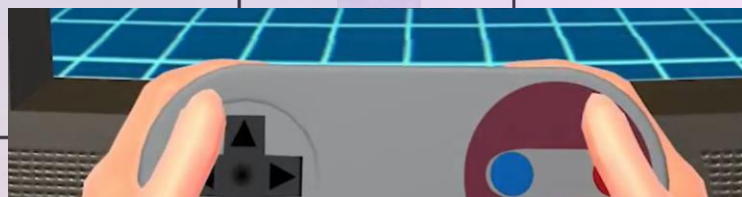
- ・7で発注した手が握るコントローラーです
- ・スーパーファミコンの形でボタン配置はファミコンのようなもののイメージ
→十字ボタンとABボタン、LRボタンがあればOK→無くていいです
- ・実際にプレイする時は上部しか映らない可能性があります
- ・サイズ感はある感じの問題ないです。
→手が入ると少し大きいかないくらいイメージ

参考

スーパーファミコン ファミコン



実際の画面



作成日: 23/10/3
更新日: 23/10/10

手の発注書

作成者: 本間杏瞳

No.	ファイル名	名称	保存形式
8	hand_nigiru(LorR)	にぎる手	3D

概要

- ・コントローラーをにぎっている手です (リアルなイメージです!!)
- ・小学5年生の女の子の設定なので、小さめの手
- ・文学少女なので日に焼けていない、白めの手
- ・コントローラーの発注書(No.9)も合わせてご覧ください
→手とコントローラーは別でほしいです。あと、**左手右手も別でください!**
- ・ひじから肘まで見えます

参考



↓実際には上の方が見えなくなるかもしれません……というイメージ



まだ未定なので、手首くらいまではちゃんとしたテクスチャーがいいかもしれません。

タイル発注書

作成日: 23/10/17
更新日: 23/10/17

ジャングルタイル発注書

作成者: 本間杏瞳

No.	ファイル名	名称	サイズ	保存形式
1	t02_00 (下記記載)	ジャングルタイル	30×30 px	png

概要

・ジャングルのステージで用いるタイル

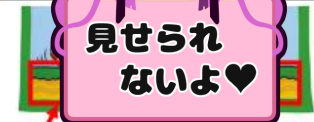
- ・葉っぱの緑と土の茶色の二層で構成、宇宙と同じくドット風味
- ・色数制限あります(参考に置いておきます)
- ・一背景と色味が揃うようにお願いします。
- ・最悪、色の組み合わせにしないで大丈夫



★タイル種類★

- ①床(基本)→t02_a1
- ②床(右角)→t02_a2
- ③床(左角)→t02_a3
- ④床(右壁)→t02_a4
- ⑤床(左壁)→t02_a5
- ⑥天井(基本)→t02_b1
- ⑦天井(右角)→t02_b2
- ⑧天井(左角)→t02_b3
- ⑨中→t02_c

参考



©1989 Nintendo Licensed by Nintendo

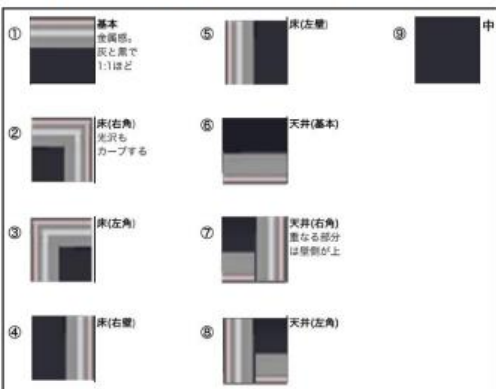
こんなイメージです(実際は正方形のタイルですが)ドット絵風にしたいので、直線的なデザインにしてほしいです。

↓使える色

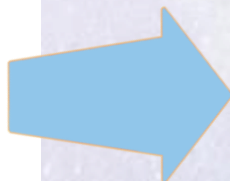
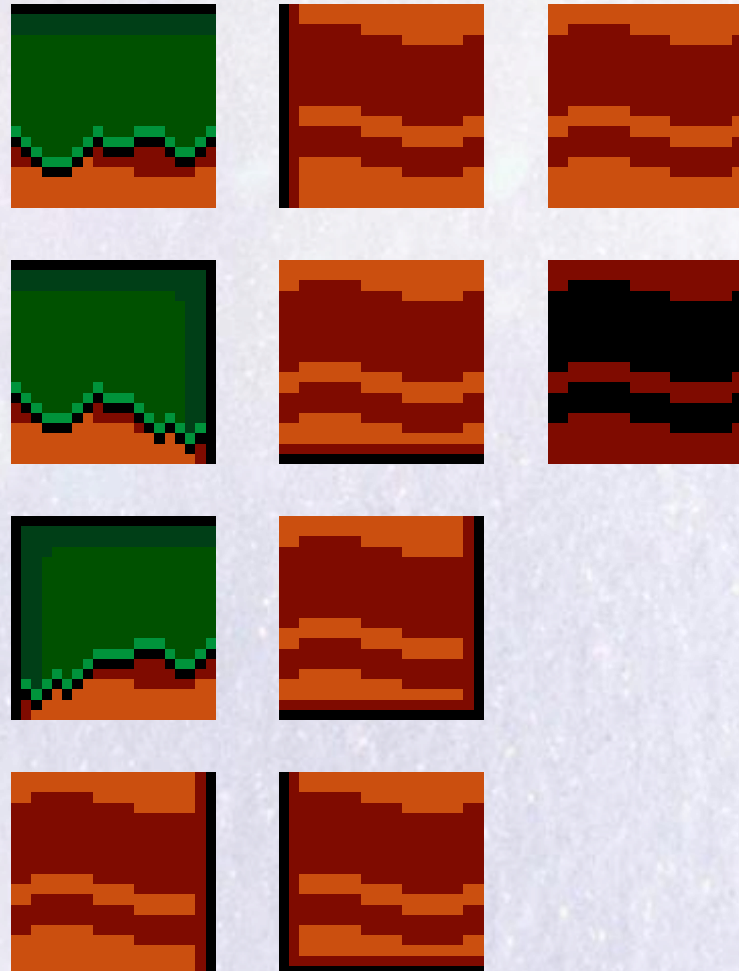


色は□の色のよう上のイメージよりも彩度明度低めをお願いします。

↓タイルパーツの参考(宇宙ステージのものからコピー)



完成品



ブラウン管テレビ発注書

作成日: 23/9/12
更新日: 23/9/19

ブラウン管発注書

作成者: 本間杏瞳

No.	ファイル名	名称	保存形式
1	buraunkan	ブラウン管	3D

概要

- ・主人公がゲームプレイするブラウン管です。
- ・全体的にくすんだ赤の色味 (右下の参考画像みたいなイメージ)
- ・画面のフチは細く、電源ボタンとチャンネル切替はゲームに使うので【大きく】【目立つように】作ってください。
- ・音量とスピーカーは飾りなのでシンプルをお願いします。
- ・画面の中には980×780pixel (およそ5 : 4) のプレイ画面が入ります。

参考



※分かりやすいように色を変えています

ここはゲームには関係ないので飾りのイメージです。

↓こんなイ



構想当初の発注書です。
後にプレイヤーの見え方や操作感に考慮し、
形が変更されました。

実際の画面

