



2023~ PORT  
FOLIO  
KamihiraManami



上平 愛実  
Manami Kamihira

✉ m.kamihira0122@gmail.com  
🐦 @g5d\_original  
PN かむ

名古屋デザイナー・アカデミー  
ゲーム・CG学科 2DCGデザイン専攻  
UIデザイナー志望  
人と協力して一つのものを作ることが  
好きです！たくさんの人におもしろい  
と思ってもらえるゲームを作りたいです

### LIKE

ゲーム(原神 崩壊スターレイル プロセカ ポケモン  
モンスターハンターIB)  
漫画(マッシュル ヒロアカ 魔入間)  
音楽(Guianoさん TOOBOEさん ヨルシカさん等)  
蝶の観察(飛んでる蝶の種類がだいたいわかります！)

### SKILL



★★★★★  
5年ほど使用しています



★★★★★  
アイコンやロゴを制作  
できます



★★★★★  
UI制作を主にこちらで  
しています



★★★★★  
簡単な動画が作れます



色彩検定3級



デモリールのQRコードとURLです。  
各動画はデモリール用に少し切り抜いてあるので  
フルバージョンを閲覧したい場合はお手数ですが  
各作品ページに貼ってあるQRコード、URLからご  
覧ください。 <https://youtu.be/5XTZjq8oB8>

# 海淵のアビス



プラットフォーム

iOS/Android

ゲームジャンル

コマンド制バトルRPG

ターゲット層

10代後半～20代のゲームが好きな男女

ゲーム内容

ある時を境に不可思議な災害や危険な生物があふれ出てくるようになった「海の国」。人々を苦しめる災害やモンスターは、全て深層由来だと考えられている。主人公は危険な深層に向かい、モンスターや様々な障害を乗り越え全ての謎を解き明かす物語。

アーケナイツやリバース:1999を参考に、少しダークなRPGをイメージして制作しました。色味を抑え、暗めの雰囲気を出しつつ、有彩色を入れて画面を引き締めました。ゲーム慣れている人がメインターゲットですが、初見でも分かるUI配置を心がけました。

## 簡単なコマンド戦略バトル!!

戦闘モードでは**手動**と**オートモード**が任意で選択可能です。  
仲間の行動順を決め、一定ターン以内に敵を倒しましょう。  
コマンドカードの右側にある必殺コストを必要値溜めると必殺コマンドカードが出現します。



## 暗い深層で繰り広げられる ストーリー

各々、様々な目的を持ち、深層に下りている**キャラクター達**と**交流**しながら、深層の謎を解き明かしていきます。メインストーリーだけでなく、キャラクター同士の友好ストーリーもあります。



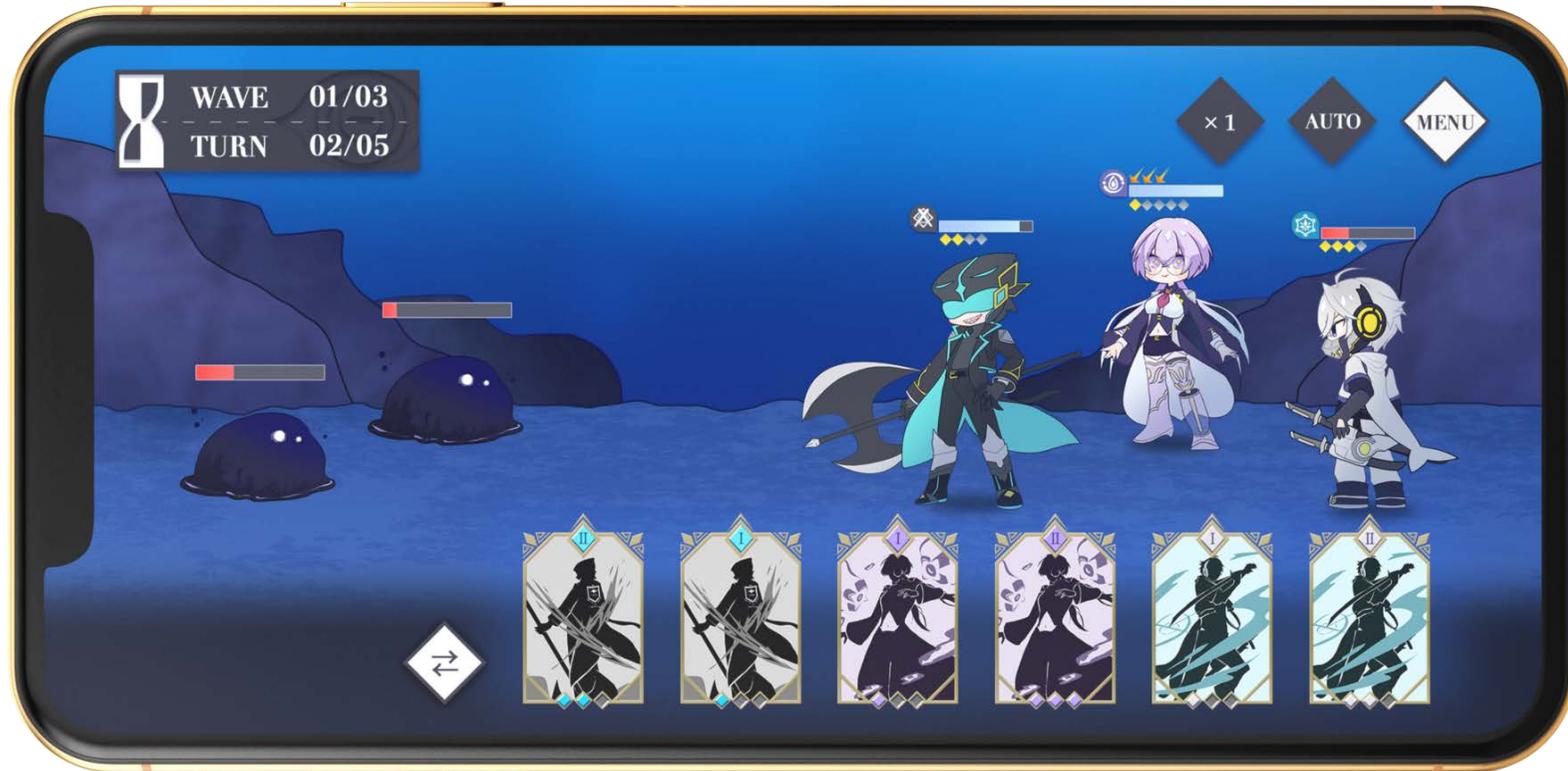
## キャラクター同士の絆を深めよう

戦闘で同じ編成にするとキャラクター同士の友好度が上がります。友好度が上がると戦闘中に連続で行動させた際、攻撃の威力が上がったり、バフの効果が上がったりと**様々な効果が得られます**。また、キャラクター同士の**特殊な掛け合い**を聞くことも可能です。

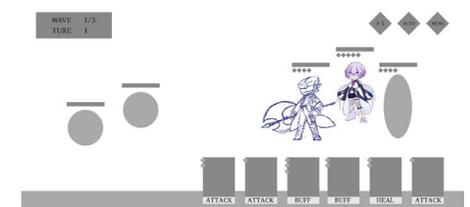


# 海淵のアビス

◆戦闘画面



- ◆2024年6月 作成
- ◆作成時間 8時間
- ◆使用ソフト Photoshop/illustrator/CLIPSTUDIOPAINT



下書き

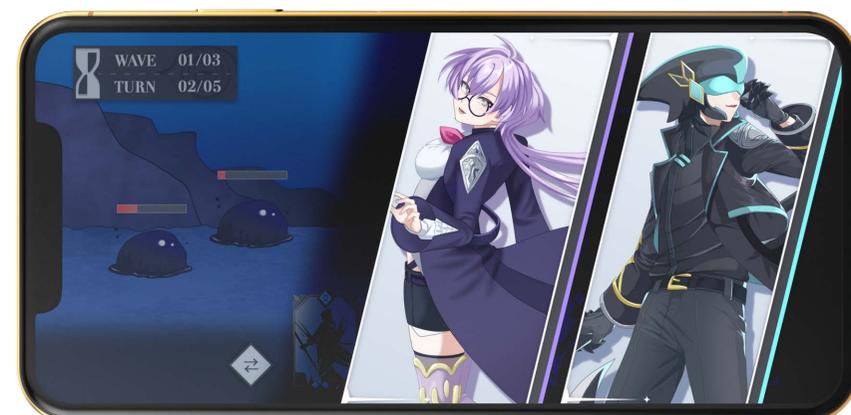


ツイステ、エリオスR、リバーズ:1999の戦闘画面を参考にしました。どのゲームにもオートや倍速ボタンがあったので取り入れました。

◆戦闘画面差分



選択画面  
順番を決めると自動で戦闘がスタートします。2番目まではカードを再タップすることでキャンセルすることができます。



特殊カットイン演出  
キャラ間の友好度が一定以上になると、連続で行動させたときに特殊カットインが入り攻撃やバフの威力や効果が上がります。

◆アイコン、HPバー、カード

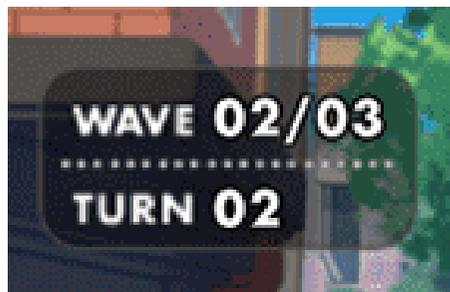


左側にキャラの属性、下は必殺ゲージ  
上にはバフやバリア、デバフの表示  
をしています。

上は非選択時、下はキャラ選択時のものです。  
枠を立体的にして、金属感を出しました。



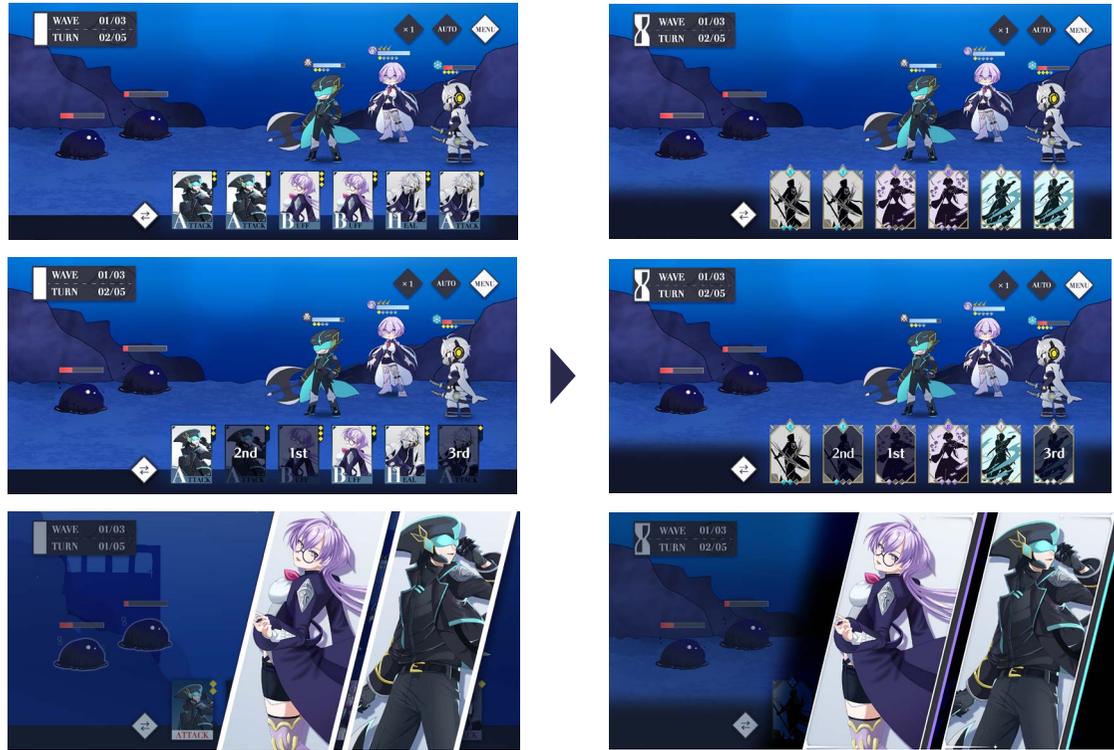
オート、倍速、メニュー、現在のウェーブ、経過  
ターンを表示するサブアイコンです。  
乗算のドロップシャドウを使用して浮いてい  
るように見せました。



参考資料



◆ブラッシュアップ/ホーム画面



背景を描きなおして、カードの枠とカットインのフチ、周りに変化を付けました。

◆遷移順



◆ブラッシュアップ/コマンドカード



キャラカードアイコンと枠を描きなおして雰囲気を変えました。

◆ホーム画面/プロフィール画面

周回コンテンツである「海流」の隣にチーム編成を置いたり、ガチャの隣にキャラ一覧を置いたりして、操作がスムーズに進むようにしました。キャラ情報画面も、右側に情報を固めて端末を持った際にボタンが押しやすいようにしました。

ホーム画面



- ◆ホーム画面
- ◆2024年2月 作成 2024年5月 ブラッシュアップ
- ◆作成時間 12時間+3時間
- ◆使用ソフト Photoshop/illustrator/CLIPSTUDIOPAINT



▲こちらを現在ブラッシュアップしています。

プロフィール1



- ◆プロフィール画面
- ◆2023年12月 作成
- ◆作成時間 9時間
- ◆使用ソフト Photoshop/illustrator/CLIPSTUDIOPAINT

人材一覧→キャラ一覧→プロフィール画面の順番で遷移します。矢印を押すとホームに戻り、×を押すとキャラ一覧に戻ります。



現在、ホーム画面の雰囲気に合わせてブラッシュアップ中です。

◆ブラッシュアップ前  
 上は23年の5月、下は24年の2月に制作したものです。  
 世界観とUIデザインを合わせるために大幅に作り直しました。



◆遷移図  
 ホームからキャラプロフィールまでの遷移順です。



キャラ一覧が挟まります。



◆アイコン/バナー  
 平坦すぎるとアドバイスを頂いたので、立体感を付けて  
 押せるパネルを目指してブラッシュアップしています。



◆ホーム画面ラフ

ラフ1



ラフ2



ラフ3



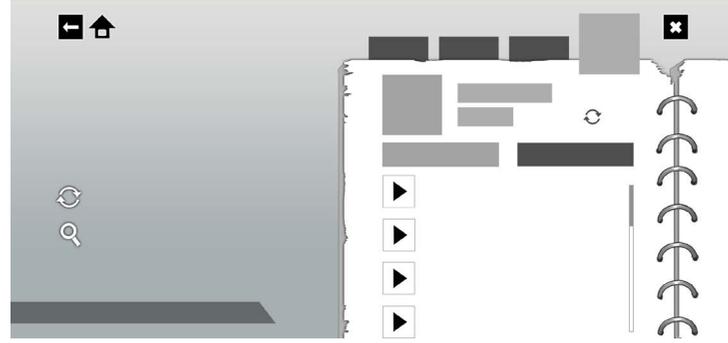
参考資料のイメージに近いラフ3をベースに制作。  
23年に制作したもののイメージも入れ込み、ブラッシュアップしました。  
右利きのプレイヤーが多いからか、右側に主要ボタンが集まっている印象だったので、自分の作品にも取り入れました。

◆プロフィール画面/ボイス画面ワイヤーフレーム

プロフィール画面



ボイス画面



リングファイル形式の資料をモチーフに制作。  
ホーム画面と色合いやアイコンの質感、グラデーションの濃さを合わせるようにしました。

◆タイトルロゴ 作字に挑戦してみました。

# 海淵のアビス

◆2024年 6月 作成

◆作成時間 6時間

◆使用ソフト illustrator CLIPSTUDIOPAINT

海淵のアビスのタイトルロゴです。

「の」は手書きです。

◆タイトルロゴラフ

① 海淵 海淵  
② 海淵 海淵  
③ 海淵 海淵  
④ 海淵 海淵  
⑤ 海淵 海淵  
⑥ 海淵 海淵

① 海淵 ② 海淵 ③ 海淵  
④ 海淵のアビス  
⑤ 海淵のアビス  
⑥ 海淵のアビス

海淵のアビス  
海淵のアビス  
海淵のアビス

海淵のみでいくつか案を出し、①③⑥をベースに書き出しました

◆制作動画



◆プロフィール画面とホーム画面の遷移動画

◆2024 2月制作 制作時間 6時間

◆使用ソフト AfterEffects

こちらのURL、またはQRコードから動画を閲覧可能です  
<https://youtu.be/ghXivUeF6h8>

◆世界観に合う効果音やBGMを付けました

まだ勉強中ですが合成音声を使用して声もあてています



◆動く立ち絵

◆2024 2月 作成

◆作成時間 6時間

◆使用ソフト AfterEffects

◆動く立ち絵を制作するため、パーツ分けをして  
 描きました

こちらのURLまたはQRコードから動画を閲覧可能です  
<https://youtu.be/K7g5alwtR08>



◆2024年3月 作成

◆作成時間 15時間

◆使用ソフト AfterEffect/CLIPSTUDIOPAINT

ホホジロザメをモチーフに描きました  
 こちらも立ち絵をパーツ分けしたので  
 動くようにしました

こちらのURLまたはQRコードから動画を閲覧可能です  
<https://youtube.com/shorts/t4rngxdO8ck>



◆2024年 6月 作成

◆作成時間 6時間

◆使用ソフト AfterEffect

バージョン更新のイベントやガチャ情報が乗っている  
 告知風動画です。

こちらのURLまたはQRコードから動画を閲覧可能です  
<https://youtu.be/k7EiYU9iEB4>



◆2023年 12月 作成

◆作成時間 10時間

◆使用ソフト AfterEffect

キャラ紹介とバージョン更新のお知らせを兼ねた  
 広告風動画です。キャラクターデザインがブラッシュ  
 アップ前のものです。

こちらのURLまたはQRコードから動画を閲覧可能です  
<https://youtu.be/nGOC4eJinCI>



## ◆海洋生物モチーフの登場人物



エト

5h 2023.12  
タコモチーフ

「海淵のアビス」の主人公  
エトはデフォルトネーム  
のため変更可能。  
謎の多い人物のため、ミス  
テリアスな雰囲気になるよ  
うにしました。  
年齢、性別不詳です。



▲SDイラスト



サカマタ

15h 2024.1  
シャチモチーフ

深層所属の戦闘員。  
白と黒以外にも青を  
使って爽やかな印象に  
なるようにしました。  
シャチといえばアイパッチ  
なので、目元を隠しました。



ウミツキ

15h 2024.5  
ミズクラゲモチーフ

深層所属の研究者。  
研究者の知的な雰囲気と  
クラゲのかわいらしい雰  
囲気を両方感じられるよ  
うデザインしました。  
戦いに巻き込まれて左脚を  
無くしているため、義足です。



▲SDイラスト



クラリス

15h 2024.3  
ホホジロザメモチーフ

深層所属戦闘員  
最近深層に下りたばかり  
の新人という設定なので  
少し幼い印象にしました。  
ホホジロザメの天敵はシャチ  
なので、サカマタと対の色合い  
にしました。



▲SDイラスト

# Butterfly Memories



プラットフォーム

iOS/Android

ゲームジャンル

育成ゲーム

ターゲット層

10代後半～20代の女性

ゲーム内容

滅亡の危機に瀕している「花の国」  
花の国の運命を変えられる唯一の能力者、  
「メモリーキーパー」として召喚されたプレイヤー。  
様々な事柄やキャラクターの言動、自分の選択を  
「記録」し、国を救う道を探す物語。

魔法使いの約束を参考に、女性向け育成ゲームのUIを制作しました。紫色をメインカラーにして、大人っぽい印象を出し、フォントや装飾もエレガントな雰囲気になるように心がけました。イラスト調のアイコン制作の練習にもなりました。キャラクターは全て蝶がモチーフとなっています。

# 様々なキャラクターと紡ぐ 選択の物語

メインストーリーでは「メモリーキーパー」  
としてたくさんのキャラクターと交流をしま  
す。「選択」を重ね、メモリーキーパーとし  
ての責務をはたしましょう！



# 選択肢ごとに広がる 様々なストーリー



選択肢①  
「ふたりとも  
落ち着いて...」

選択肢②  
「はじめまして！  
花園です。」



# キャラカードを育成して キャラのことを深く知ろう！



対応属性経験値を集めてカードストーリーを  
解放し、より深くキャラクターのことを知らしましょう。

◆育成画面/カード育成画面

育成画面



- ◆2024年6月 作成
- ◆作成時間 9時間
- ◆使用ソフト Photoshop/illustrator/CLIPSTUDIOPAINT  
背景はCreativeFreaks様からお借りしました。

◆顔アイコン

ひとつあたり30分ほどで制作しています



カード育成画面(制作中)



- ◆2024年6月 作成
- ◆制作中
- ◆使用ソフト Photoshop/illustrator  
CLIPSTUDIOPAINT

◆アイコン

全体的にパステルカラーでまとめました。  
細かい質感にもこだわって制作しました。



闇 光 水 風 炎



下書きと参考資料です



◆ホーム画面/ガチャ画面

ホーム画面



- ◆2024年2月 作成
- ◆作成時間 21時間
- ◆使用ソフト Photoshop/illustrator/CLIPSTUDIOPAINT

ガチャ画面



- ◆2024年2月 作成
- ◆作成時間 14時間
- ◆使用ソフト Photoshop/illustrator/CLIPSTUDIOPAINT



- ◆ガチャから排出されるオマケアイテムをすぐにショップで交換できるようにガチャ画面からでもショップに飛べるようにしました。

◆ 遷移図



ガチャボタンを押すとガチャ画面に飛びます。



◆ 下書き 「魔法使いの約束」のホーム画面とガチャ画面、「ウマ娘」のガチャ画面UIを参考にしました。



◆ アイコン/イベントロゴ



キャラクターが蝶モチーフのため、キャラは蝶アイコンです



◆タイトルロゴ

ゲームのタイトルロゴを制作しました。「バタフライエフェクト」「記録」「選択」を題材としたゲームなので、Bを蝶に、iを万年筆にしました。



- ◆2024年2月 作成
- ◆作成時間 6時間
- ◆使用ソフト Photoshop/illustrator

女性向けゲームなので、紫と優しいピンクのグラデーションを使い柔らかくおしゃれなイメージになるよう制作しました。



修正前  
背景が明るいと視認性がもすごく悪かったので修正しました。



- ◆2024年2月 作成
- ◆作成時間 12時間
- ◆使用ソフト Photoshop/illustrator

キャラのイベントバナーロゴです。「夜」「薔薇」「毒」「妖しさ」をモチーフに作りました。



修正前  
背景の花が簡素すぎたのでディテールを詰めました。



- ◆2024年2月 作成
- ◆作成時間 12時間
- ◆使用ソフト Photoshop/illustrator

キャラのイベントバナーロゴです。「儚さ」「桜」「白」をモチーフに制作しました。

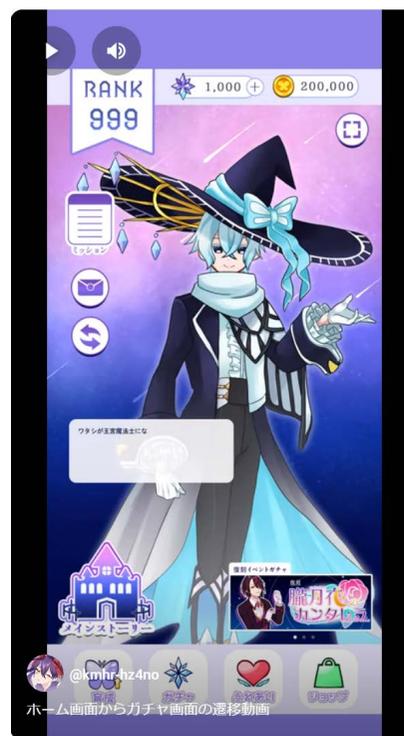


没案  
ベベルを使用したので儚さが足りなくなってしまうため没にしました。

## ◆制作動画



- ◆広告風動画
- ◆作成時間 40時間
- ◆使用ソフト AfterEffects
- ◆キャラクター紹介と広告を兼ねた動画を制作しました  
こちらのURLまたはQRコードから動画を閲覧可能です  
<https://youtu.be/h6-0ShRxtUo>
- ◆キャラクターの動きを含めて全てAEで作成しています



- ◆2024年4月 作成
- ◆作成時間 5時間
- ◆使用ソフト AfterEffect
- ◆ホーム画面とガチャ画面をつなげました  
UIの出るアニメーションやガチャを切り替えるときのアニメーションにこだわりました  
動画はURLまたはQRコードから閲覧可能です  
[https://youtube.com/shorts/ec4\\_IT5zEWs](https://youtube.com/shorts/ec4_IT5zEWs)



## ◆蝶モチーフの登場人物

ゲームのテーマに「バタフライエフェクト」が入っているので、キャラクターは全て蝶をモチーフに描きました。どの蝶も美しいので昆虫が苦手な方であればぜひ調べてみてください。



## アラン・フェルダー

5h 2024.2

アオソビキアゲハモチーフ

花の国の王宮魔法士  
スソビキアゲハ属はまだ謎が多いので不思議な雰囲気になるようにした。  
鱗粉のない珍しい翅を持っているため、少し特別な立ち位置のキャラにしました。

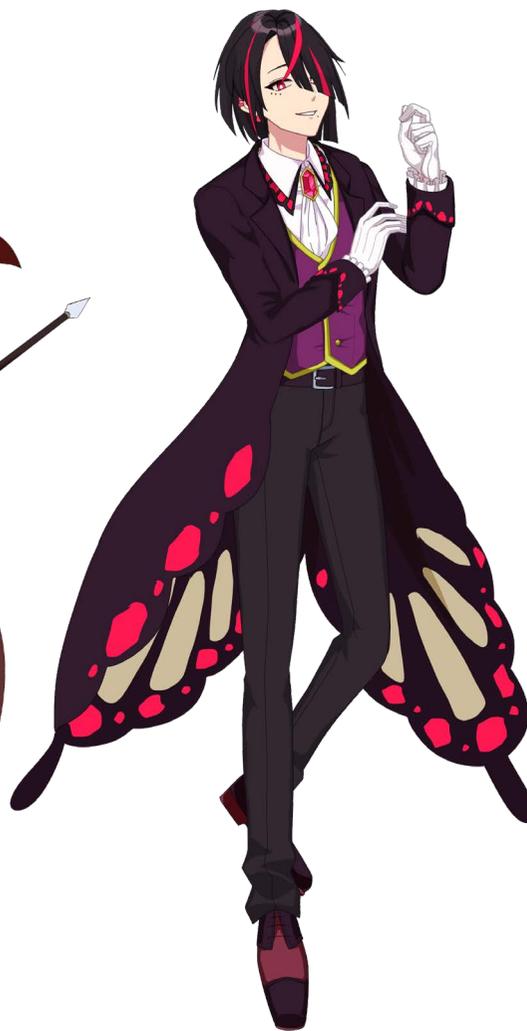


## アサギ

5h 2024.2

アサギマダラモチーフ

各国を旅する旅人  
アサギマダラは「渡り」を行う蝶のため旅人イメージでデザインしました。  
マダラ蝶系はおっとりしたイメージをもつので優しい顔にしました。



## ベナン・ストロキア

5h 2024.2

ベニモンアゲハモチーフ

とある「ファミリー」のメンバー  
ベニモンアゲハは体内に毒を持っているためキツめの顔にしました。  
黒いアゲハ蝶は独自の美学と高いプライドを持ってそうだったので一目見て怪しくて危険そうな人という印象が持てるようにしました。



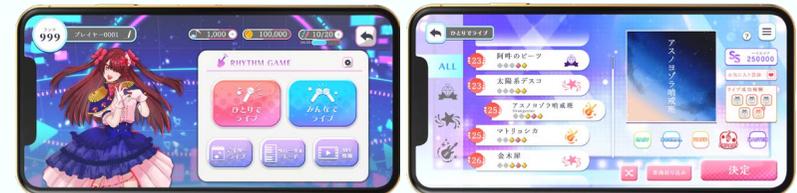
## エリス・W・シロノワール

5h 2024.2

モンシロチョウモチーフ

心優しい少年  
モンシロチョウといえば翅についている黒い紋なので、ほくろを少し多めに描きました。  
色の差が強いオッドアイにして、何かワケアリの少年になるようにしました。

# NEO アイドルIDOL PROJECT プロジェクト



プラットフォーム

iOS/Android

ゲームジャンル

リズムゲーム

ターゲット層

10代後半～20代のリズムゲームが好きな男女

ゲーム内容

個性豊かなアイドル達をプロデュース！  
たくさんのライブをこなして有名アイドルを  
目指そう！

こちらのキャラクター及び作品は、学内で行われた学科キャラクターイラストコンテストで頒布された仕様書をもとに制作しています。  
このキャラクター達は採用されなかったキャラクターのため、実際に学内で使用されているキャラクターとは異なります。

## ◆ホーム画面/楽曲選択画面

ホーム画面



- ◆2024年2月 作成
- ◆作成時間 18時間
- ◆使用ソフト Photoshop/illustrator/CLIPSTUDIOPAINT

各ボタンに付いているイラストアイコンはICOONMONO様からお借りしました。  
背景はOKUMONO様からお借りしています。

優先度の高いボタンは大きく立体的に。  
メニューやお知らせなどのサブボタンはフラットにしました。  
ポップな印象にするために大きいアイコンにはハーフトーンを付けました。



- ◆2024年3月 作成
- ◆制作時間  
選択画面 10時間/楽曲選択画面 5時間
- ◆使用ソフト Photoshop/illustrator/CLIPSTUDIOPAINT



- ◆収録楽曲や楽曲難易度はプロセカを参考にしています。

◆遷移図



ライブを押す



ひとりライブを押す



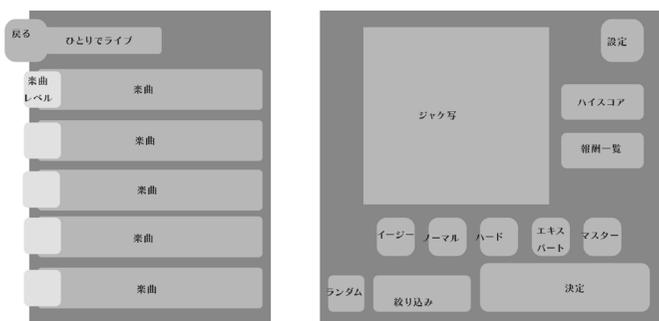
楽曲選択画面が出てくる

## ◆下書き



今まで作成したUIが平坦で色数の少ないものばかりだったので、立体的で色数の多いものを制作しました。

ホーム画面はあんスタやプロセカを参考にしています。



2パターンラフを制作しました。

下のものより上のもののほうが馴染みがあり、プレイヤーも直感的に操作が分かると思ったので上のラフで制作を進めました。

## ◆アイコン/バナー



初心者応援キャンペーンのバナーです。

遠目からでも50連が目立つようにしました。

◆遷移画面



- ◆2024年3月 作成
- ◆制作時間  
 選択画面 10時間  
 楽曲選択画面 5時間
- ◆使用ソフト Photoshop/illustrator/CLIPSTUDIOPAINT



- ◆楽曲選択画面に記載してある楽曲と楽曲難易度はプロセカに収録してあるものを参考にしています
- ◆ホーム画面から楽曲選択画面に移る遷移画面を制作しました  
 QRコード、またはURLから閲覧可能です  
<https://youtu.be/153z76OGCUY>





🌀 グランドール  
8h 2024.1  
グループのセンター  
明るく、前向きな女の子  
になるように描きました

🌀 グレイス  
8h 2024.1  
グループの歌姫  
おっとりとしていて  
セクシーな印象にな  
るように描きました。



🌀 グリッター  
8h 2024.1  
グループの末っ子  
中性的で元気な印象に  
なるように描きました。



🌀 ギルティー  
8h 2024.1  
グループの一匹狼  
クールでカッコいい印象  
になるように描きました。



🌀 グラティフィー  
8h 2024.1  
グループのお兄さん  
王子様属性なので、優しく  
柔らかい雰囲気になるように  
描きました。

# JUMP×JUMP REMIXX!



- プラットフォーム ▶ iOS/Android
- ゲームジャンル ▶ パズルゲーム
- ターゲット層 ▶ 10代～20代の男女
- ゲーム内容 ▶ 歌とダンスを制する者が街を制する / 過去に街を制した父親の影を追って歌とダンスでバトルをし、仲間を集めていく。

キャンディークラッシュやブレマイ、ツムツムのような簡単に遊べるカジュアルなパズルゲームを想定しています。  
ネオンのように明るい雰囲気になるようにすることと色数を増やしすぎずにバランスよくすることを意識しました。

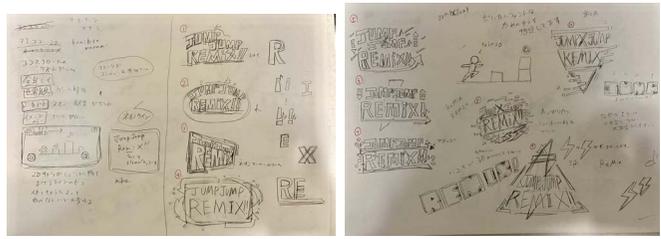
◆ロゴデザイン



- ◆2023年6月 作成
- ◆作成時間 15時間
- ◆使用ソフト Photoshop/illustrator

ネオンイメージでデザインしました。  
彩度の違う色でグラデーションをかけたのでハレーションが  
起きにくいように中間色の紫を多めに入れました。

◆下書き

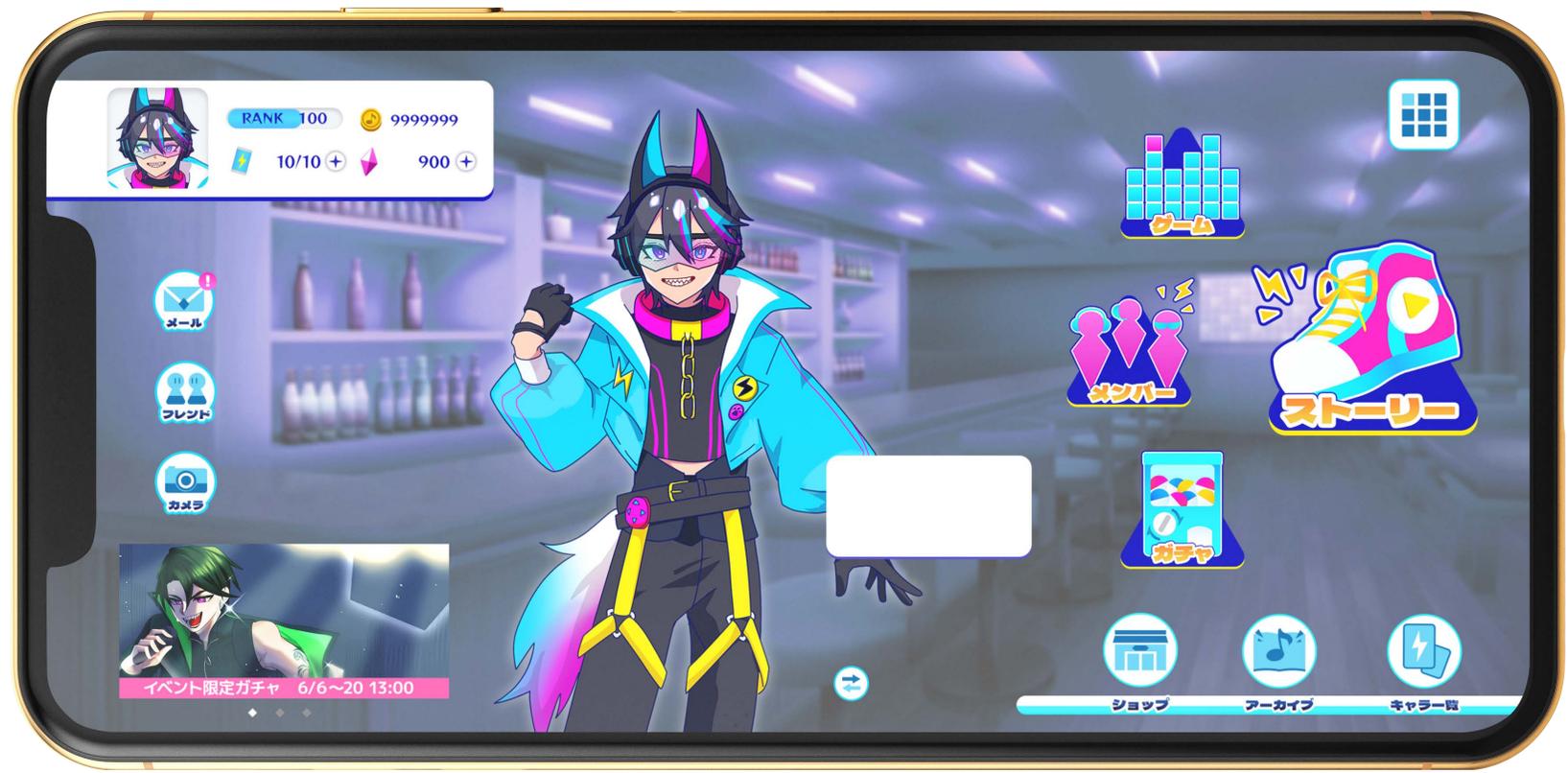


- ◆ロゴラフ  
12案出しました。おさまりが良いと感じた  
8番の案を採用しました。



- ◆白黒ラフ  
制作に入る際に稲妻の位置とグリッジの量を調節しました。  
グラデーションも中央からではなく帯状になるように変えました。

◆ホーム画面



プレイヤーは右利きの人が多いと思うので、全体的に重要なアイコンは右側に配置しました。  
スタミナとガチャ石の間隔を離して、誤タップしないようにしました。

- ◆2024年6月 作成
- ◆作成時間 12時間
- ◆使用ソフト Photoshop/illustrator

ホーム画面を制作しました。  
背景はみんちりえ様からお借りしました。

◆アイコンデザイン



- ◆2024年6月 作成
  - ◆作成時間 6時間
  - ◆使用ソフト Photoshop/illustrator  
CLIPSTUDIOPAINT
- フルカラーアイコンをデザインしました。タイトルロゴのトンマナと合うように意識しました。

◆ガチャ画面



参考資料



- ◆2024年6月 作成
- ◆作成時間 6時間
- ◆使用ソフト Photoshop/illustrator

動画制作用にガチャ画面を制作しました。

◆イベントロゴ



キャライベントロゴ  
一度その道を諦めたキャラの再起を書いたイベントを想定したロゴです。



初心者応援ガチャロゴ  
初心者応援ガチャのロゴです。遠目からでも分かるように大きく立体的に作りしました。

◆ボタン/ホーム画面

900 +

9999999



10/10 +

RANK 100



アーカイブ

ショップ

キャラクター一覧

◆ボタン/ガチャ画面

SR以上1人確定!

1日1回

10回引く

300

1回引く

有償 30



アイテム交換所

1回引く

30

SSR

[決意を歌に] ライト

ガチャ履歴

提供一覧

◆キャラクター



ライト

1h 2024.6

ネオンと真逆の落ち着いた印象にしました。



ネオン

1h 2024.5

主人公らしく明るい印象になるようにしました。



カノン

1h 2024.6

ムードメーカーで活発な女の子にしました。

◆ロゴ初期案







魔法少女・ザ・デュエル  
前期イラストコンテスト応募作品  
18h 2023.6  
オオムラサキ×花魁のイメージでデザインしました。



シャッフル課題  
15h 2023.6  
中生代/まじめで冷静/ゴミを集める能力  
上記3つの条件を頂き、制作しました。  
始祖鳥モチーフです。



魔法少女・ザ・デュエル  
後期イラストコンテスト応募作品  
16h 2024.1  
アリス×マジシャンのイメージでデザインしました。



人狼役職キャラ課題  
9h 2023.10  
オリジナル人狼カードをグループで制作  
する課題で制作しました。  
役職はハンターを担当させて頂きました。



表情差分も制作しました。  
 自分の強さに自身があり、傲慢な性格なので  
 ポジティブな表情には余裕を持たせ  
 ネガティブな表情には焦りと困惑を滲ませ  
 ました。



文化祭で販売されたグッズです。  
 左上の缶バッジと右上の缶バッジ、右下の  
 ステッカーのイラストは他の学生に描いて  
 頂きました。  
 これらの他に、ポストカードやクリアファイル  
 等が販売されました。

### 文化祭使用イラスト

9h 2023.8

文化祭で使用したイラストです。  
 とある世界の魔王様です。



🔍 動画使用イラスト  
1h 2024.6  
動画制作で使用したミツキのデフォルメイラストです。



🔍 デフォルメイラスト  
2h 2024.5



🔍 動画使用イラスト  
1h 2024.6  
動画制作で使用したイベント配布アイテムを想定したイラストです。



🔍 デフォルメイラスト  
1h 2024.4  
アクリルキーホルダーを想定したデフォルメイラストです。

## SAKAMATA

深層所属の戦闘員  
戦いぶりから「黒い死神」と呼ばれ  
恐れられている



「あんなに『死の指』を見たことがあるか？ あれは恐ろしいモノだ。一滴を逸く美しい水柱に魅了され動きを止められ最後、みんな水像になっちゃう。」

### 経歴

サカマタは約10年前に南地域の貧民街で起きた「死の指」現象の生き残りである。警察隊に捕獲された後、生命力学に特化した戦闘員の高能力を目にされ、市内各地に警察隊の施設に入れられた。彼には真のつがいがいない様子が、不自由で苦しい暮らしで二人で暮らしていることが兄妹の幸せだった。しかし、その幸せも全て10年前突如として現れた死の指によって破壊された。衝撃最中はサカマタを見失った。数日の目の前は巨大な顔なしの怪物が徘徊していた。警察隊はまたも後、彼は「死の指」の原因は深層にある、という噂を耳にした。彼は率先して深層捜査に立候補した。深層に派遣されたメンバーは深層層による精神異常を起した深層生物との戦いにお金を常とした。彼も精神異常を起したが幸運にも正常に戻ることができた。彼はまた生き残ってしまったのだ。10年前と違うのは、彼ももう幼少期の研究員が貰っていたということだ。

AGE 23~25  
HEIGHT 179cm

## 譜 厳



### ミズキ

「海月」で働く真面目でまっすぐな青年。エチゼンのことをものすごく尊敬しており、彼が引退するタイミングでミズキも警察隊をやめ、海月の運営に参画する。戦闘ができるため主に護衛や強行手段を取るときに出る。真面目すぎるがゆえに前の仲間から嫌われ味方だった自覚もあるので積極的に他人と仲良くならうとはしない。

「この依頼は危険です。僕に任せてください。心配ありません、必ずやり遂げて見せます。」

### 「海の国」

表層から深層の4層に分かれている。表層は東西南北と中央の5つのエリアに分かれており文化や住んでいる人も様々。中層までは一般人の出入りも自由だが、深層からは特別な許可が必要。下2層には行けど「深層層」が大きい。常人が深層に行くと精神異常を起して戻れない。深層には超常現象や度々現れる深層生物の謎があると言われており、たかさんの研究者や戦闘員が派遣されたが、帰ってきた人は数人はおぼろげにない。

### 「中央地域」

警察隊の本拠地兼通商施設がある地域。下層に向かうための出入口はこの地域にある。数年前に深層へ部隊を派遣して、深層の謎解明に力を入れている。各地に付いた瞬間、周りを凍らせて超常現象「死の指」の被害を被った南海地区への支援も行って、その間に発展になってしまった子ども施設へ送るなどしている。

### 「南海地区」

サカマタの出身地。昔から超常現象の被害を受けやすく、市の船は貧民層、浪浪や犯罪者のたまり場にもなっているため治安は最悪。中央から派遣されている警察隊の人間が活躍しているが、ここへの派遣は左遷扱いのため、やる気のない人が殆ど。最悪。

## NEIS

サカマタとツギの先輩。6年ほど前に深層に下りていたが帰郷が出来なくなったため上層の本署では失職している。両腕が義手であり、常にヘルメットを着用しているため顔を見ることが出来ない。顔が不明なため、警察隊や製菓店はニュースが作った顔がいろいろと、昔から数々の付いたネッパレスを受けている。深層層の後退層で幼児と結婚している。

「さすがの上層も、僕のことは死んだと思ってたんだ！僕が生きてるって知ったら、どんな顔するんだろうね。」

AGE 35  
HEIGHT 178cm

## SEIJIRO

クラスと同僚の機械工。鬼船城出身で双子の兄がいる。実家の製菓用を立ち直すために金が必要でで試験で深層に下りてきた。自らが「死の指」の特徴「死の指」だったことをクラスに知っているため、同時に深層に下りた際にもおぼろげに記憶が、サカマタの記憶からクラスとの記憶を思い出して一番知っている。

「エト！直前に頼むって何度も言うてるだろ！おい！話を聞け、このイカレタコが……」

AGE 21  
HEIGHT 188cm

## Lamproptera meges



### アラン・フェルダー

花の国の王宮魔術師。メモリーキーパーを召喚した張本人。「選択」を記録できる特別なノートとペンを護る。常に笑みを浮かべており、穏やかな雰囲気だが何を考えているのかわからない不気味なところもある。

MEMO  
紅茶を愛する  
その習慣。定期的には王宮内でお茶会を開催している。

「これが貴方の『選択』なのですね。ふふ、ツタジの目に狂いは無かったようです。」

### その他情報

- サカマタはうらららエトのことが苦手。初対面時、エトから人ではない何かの気配を感じ取り、反射で武器を構えようとした。エトはこれ以外の人外であるとの証明を求められたと勘違いし、自ら刺さるに行く結果として人外であることの証明になったがサカマタは刺すつもりが全くなかったため大いに焦った。
- ミキは同期が全員死んだ日、生き残ったサカマタを見て「あんなに死んで、これ以上私に地味を見せなくてあなたが死んだら、私も死ぬから！止まない最悪な約束を持ちかけている。サカマタも泣きながら訴えてるツギに死んだ妹を重ねて、それを承知している。ただ、お互い難儀状態だったためこの時の記憶はぼやいている。
- ニュースの「婚約者」は同業の女性。ニュースと同じ時期に深層に下りている。彼いわく「これは合わなかったみたいで、今は表層にいるんだ。」「けどだが、表層に彼と同じ指輪を持っている女性はいない。彼の婚約者は深層でニュースを産み、死んでいるからである。ニュースが見る幻覚は彼女関連のもの。
- クラスの顔が少し散らかっているのは幼い頃から、世界で暮らしていたから。関わる大人もクラスではなく、彼の強さしか興味を示さなかったため。ただ強さというだけじゃなくクラスという人物を構成しているはずも信じている。素の態度や口調が少し幼いのは強さ以外の自分を見てもらえなかった寂しさから来ている。
- 双子の兄がいる。青治郎と違っておっとりして優しい人だが、それを青治郎に言うアレが嫌い？何かの間違いか……法ドク引かれる。実家の製菓所が経営難なも青治郎の旅行のせいと思われがちだが実家の原因は兄の奔放な行動のせい。同期も兄も先輩もみんなヤバい。職場に来てしまった苦勞人

呼ばれる人	サカマタ	ミツキ	クラス	エト	ニュース	青治郎
サカマタ		ミツキ	クラス	エト	ニュース	青治郎
ミツキ	サカマタ		クラス	エト	ニュース	青治郎
クラス	サカマタ	ミツキ		エト	ニュース	青治郎
エト	サカマタ	ミツキ	クラス		ニュース	青治郎
ニュース	サカマタ	ミツキ	クラス	エト		青治郎
青治郎	サカマタ	ミツキ	クラス	エト	ニュース	

※「エト」はツギに文学や科学を教えているため、先声と呼ばれている。  
※はじめはみんな「青治郎」が良く聞き取れては「エト」が「エト」呼びだった。今は違っている。  
※「ニュース」はニュースが付けただけで、サカマタが知っているのと一致するコース以外はない。  
※青治郎が「エト」を呼び替えているのはエトが機械の修理を必要とする前日にしているから。完全にエトのせい

## 解決！ よろず屋 カイゲツ

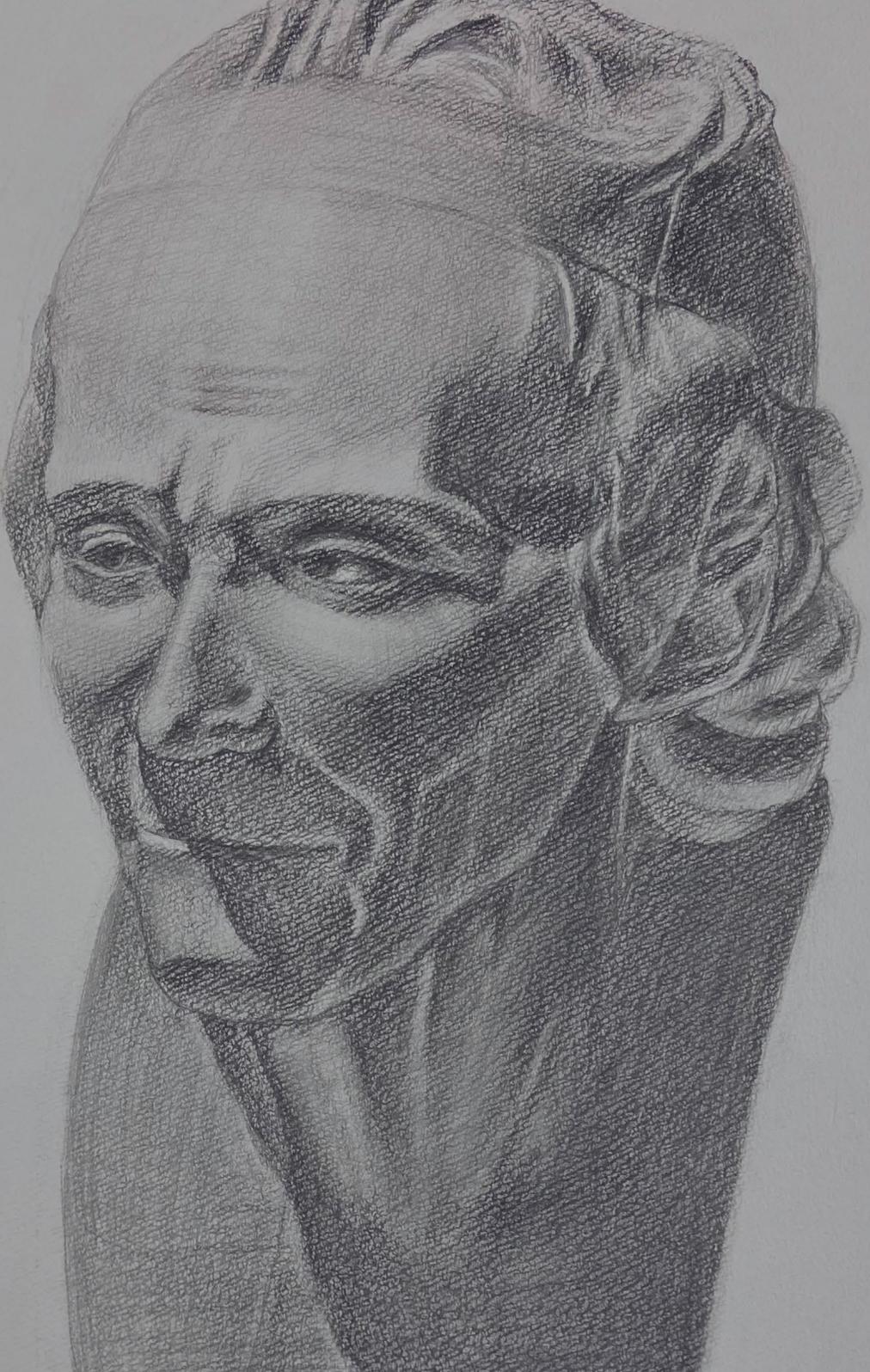
# 海月

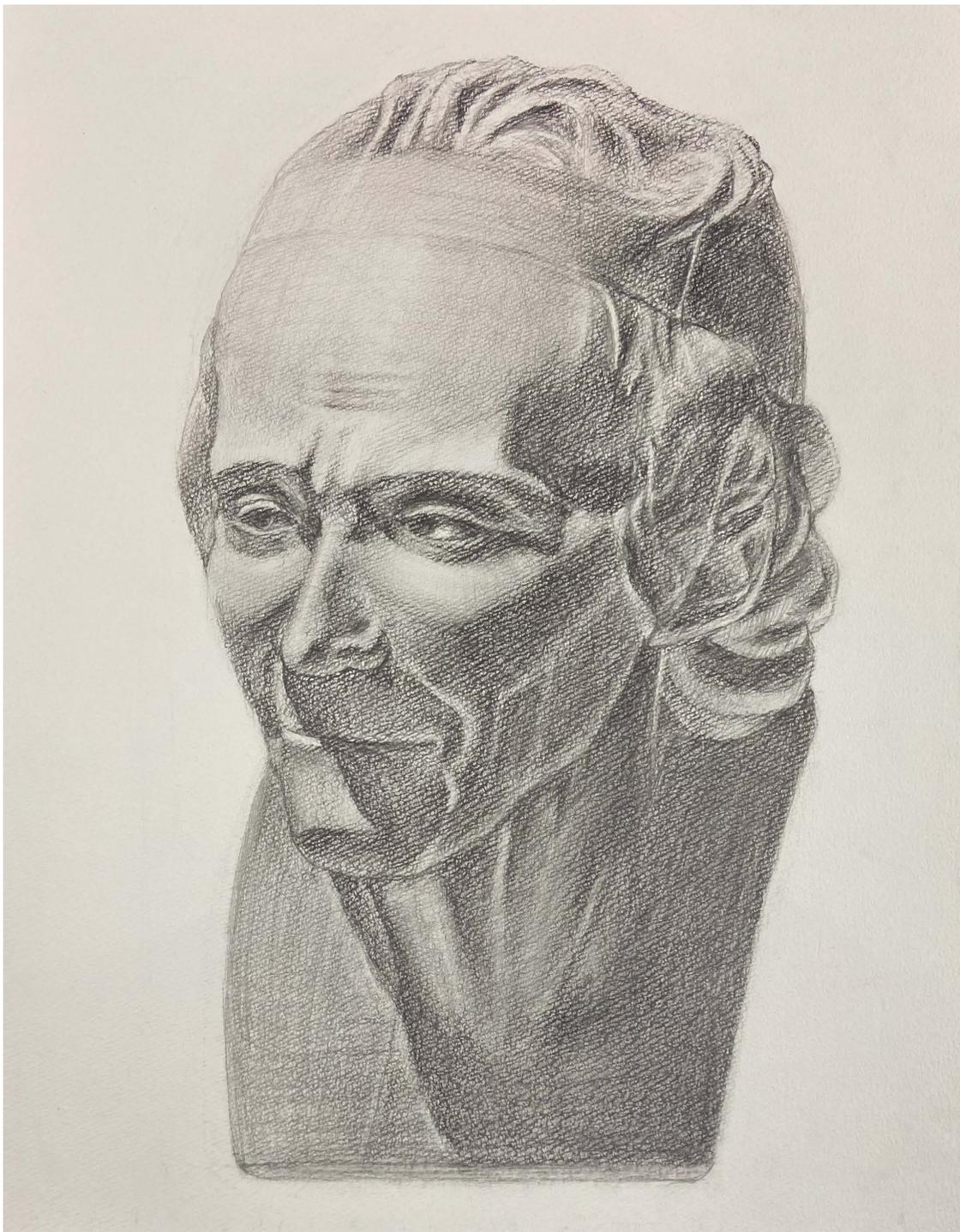
大小さまざまな事件の起きる西海街  
そんな街にあるよろず屋「海月」  
少しくせのある従業員たちがいろいろな  
悩み事や事件を調べ、解決していく

## イラスト本

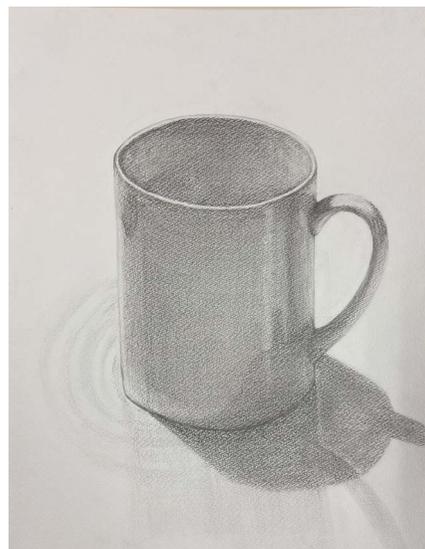
各2h 2024.6

個人的に制作しているイラスト本のデザインです。本のノドに当たるところを避けているため、ページによって左に寄っていたり右に寄っていたりしています。





約12時間



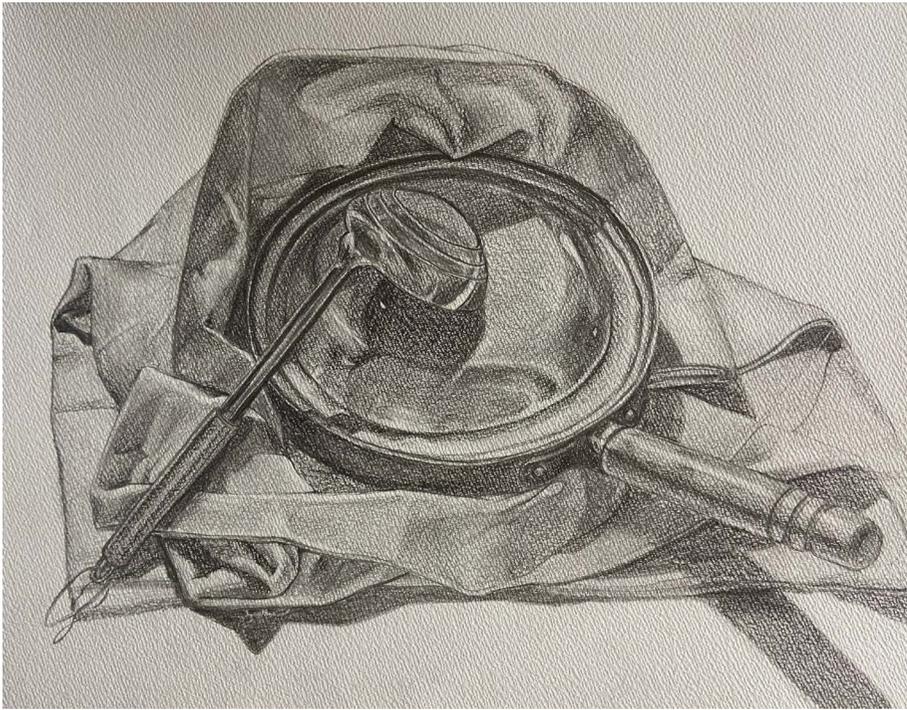
3時間



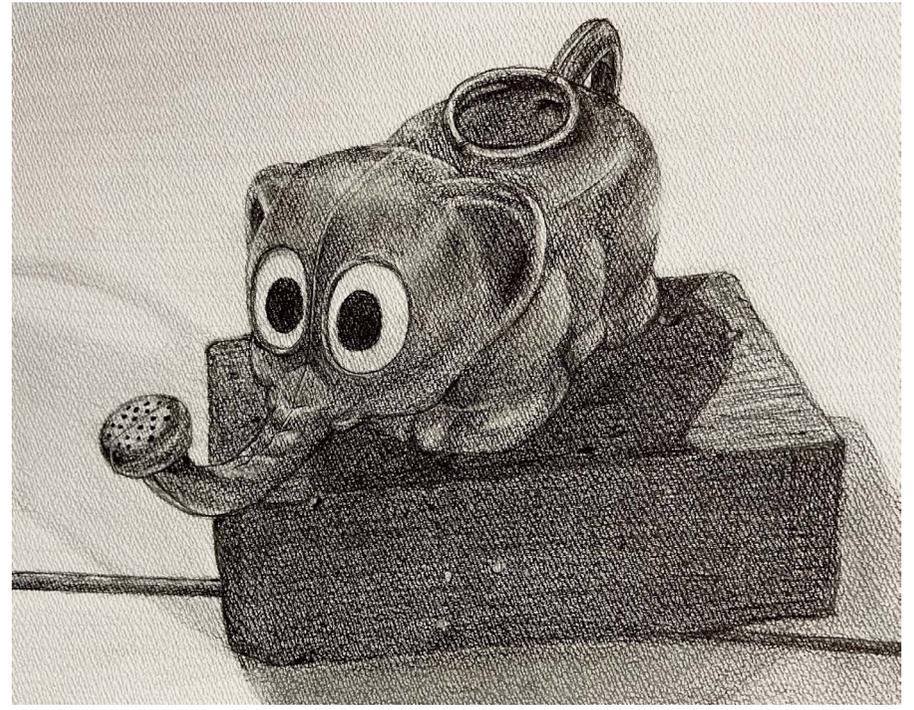
約9時間



約9時間



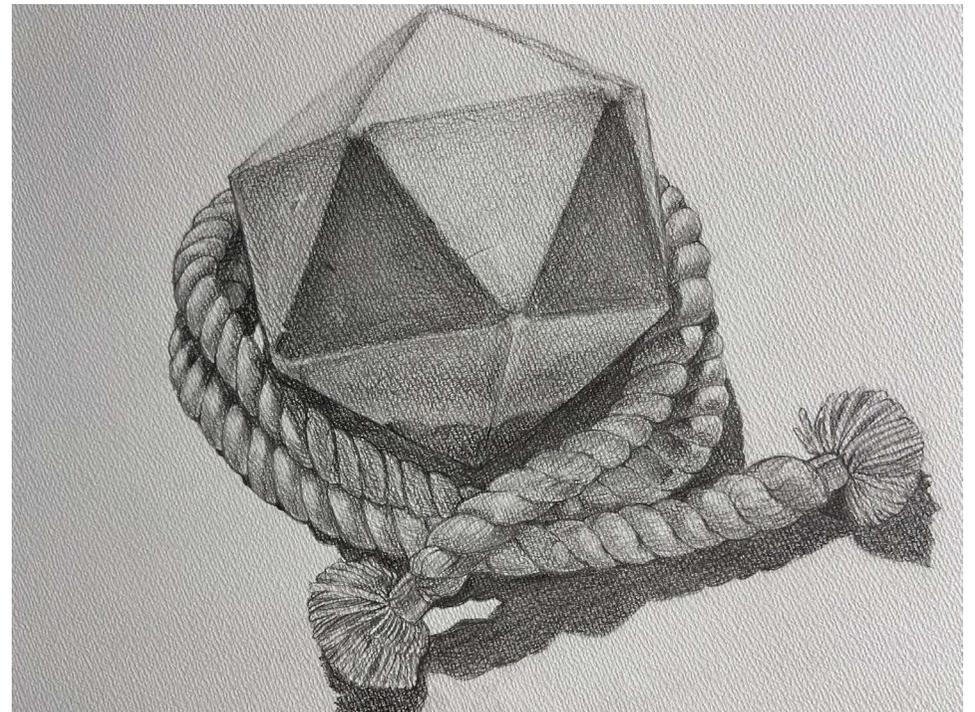
9時間



約10時間



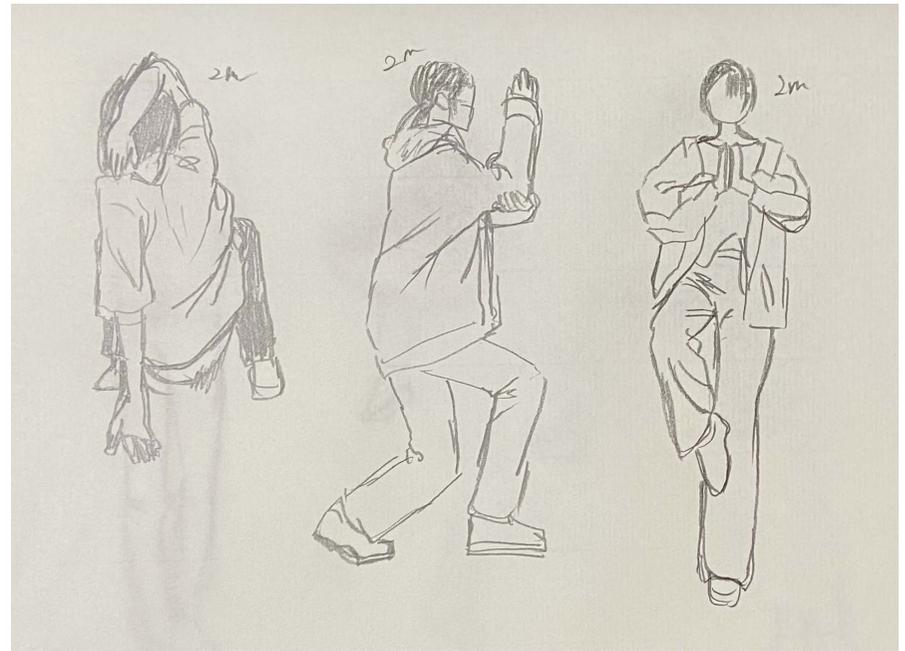
9時間



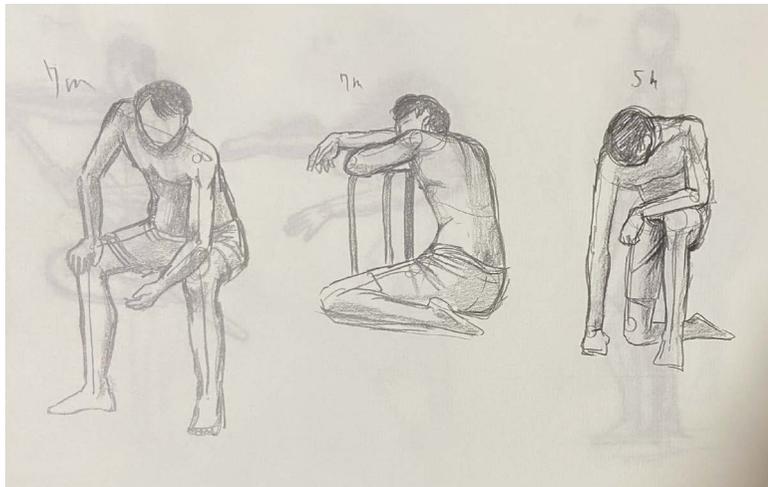
7時間



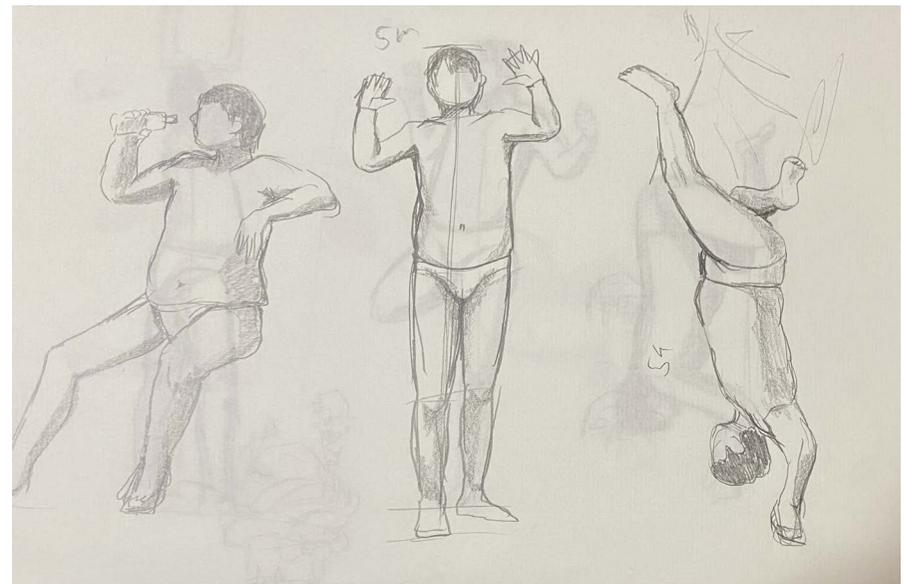
6分



2分



左2ポーズ7分 右5分



5分

HAPPY BIRTH DAY!



閲覧ありがとうございました!!

 [m.kamihira0122@gmail.com](mailto:m.kamihira0122@gmail.com)

 [@g5d\\_original](https://twitter.com/g5d_original)