

GAME

ILLUSTRATION

DESIGN

PORTFOLIO

シヨウ タイコウ

作品集 Presented By Static Spring



HEXIN STUDIO



HEXIN

COPYRIGHT. "HEXIN" STUDIO. THE MOST OF KING-FINAL UNIVERSE.





シヨウ ケイコウ
蒋 继淩



2022年6月
中国伝媒大学
アニメーション (ゲームアート)
卒業

2022年10月
東京ギャラクシー日本語学校
入学

2024年3月
東京ギャラクシー日本語学校
卒業

2024年4月
東京デザイナーアカデミー
コミックイラスト学科
入学



00 ゲームシリーズ開発 「Holimas O Notebook-conceived」 (2022-現在)

ゲーム紹介	04
ゲームコンセプト	05
キャラクターイメージ	06
キャラクターデザイン	07
ゲームシステム	08
開発ストーリー	09
初期設定	10
アイデアコレクション	11

01 ゲームシリーズ開発 「Holimas Z Notebook」 (2019-2021)

ゲーム紹介	13
ゲームコンセプト	14
キャラクターイメージ	15
カードデザイン	16
UIデザイン	17
ゲームシステム	18
開発ストーリー	19

02 イラスト課題まとめ 東京デザイナーアカデミー (2024-現在)

三面図	21
「チートアート」立ち絵	22
「チートアート」Live2D	23
「チートアート」道具デザイン	24
「チートアート」背景イラスト	25
「チートアート」一枚絵	26
魔法少女キャラクターデザイン	27
挿絵「ブレメンの音楽隊」	28
グラフィックデザイン	29
ファンアート&画風模倣	30
デッサン	31

03 ゲーム課題まとめ 中国伝媒大学 (2018-2022)

「Time out!」ゲーム紹介	33
「Time out!」ゲームコンセプト	34
「Time out!」開発ストーリー	35
「Winter Dusk」	36
「レストラン対戦」&「こんにちは、南極」	37
「食堂シミュレーター」&「From name」	38

CONTENTS

[目次]



・ CHAPTER 0 ・

ゲームシリーズ開発

「Holimas 0 Notebook-conceived」

「Holimas 0 Notebook-conceived」とは、独自開発するアドベンチャーインディゲーム。





タイトル: Holimas 0 Notebook -conceived

開発時間: 2022-現在

ジャンル: 3Dアドベンチャーゲーム

エンジン: Unity

人数: シングルプレイヤー

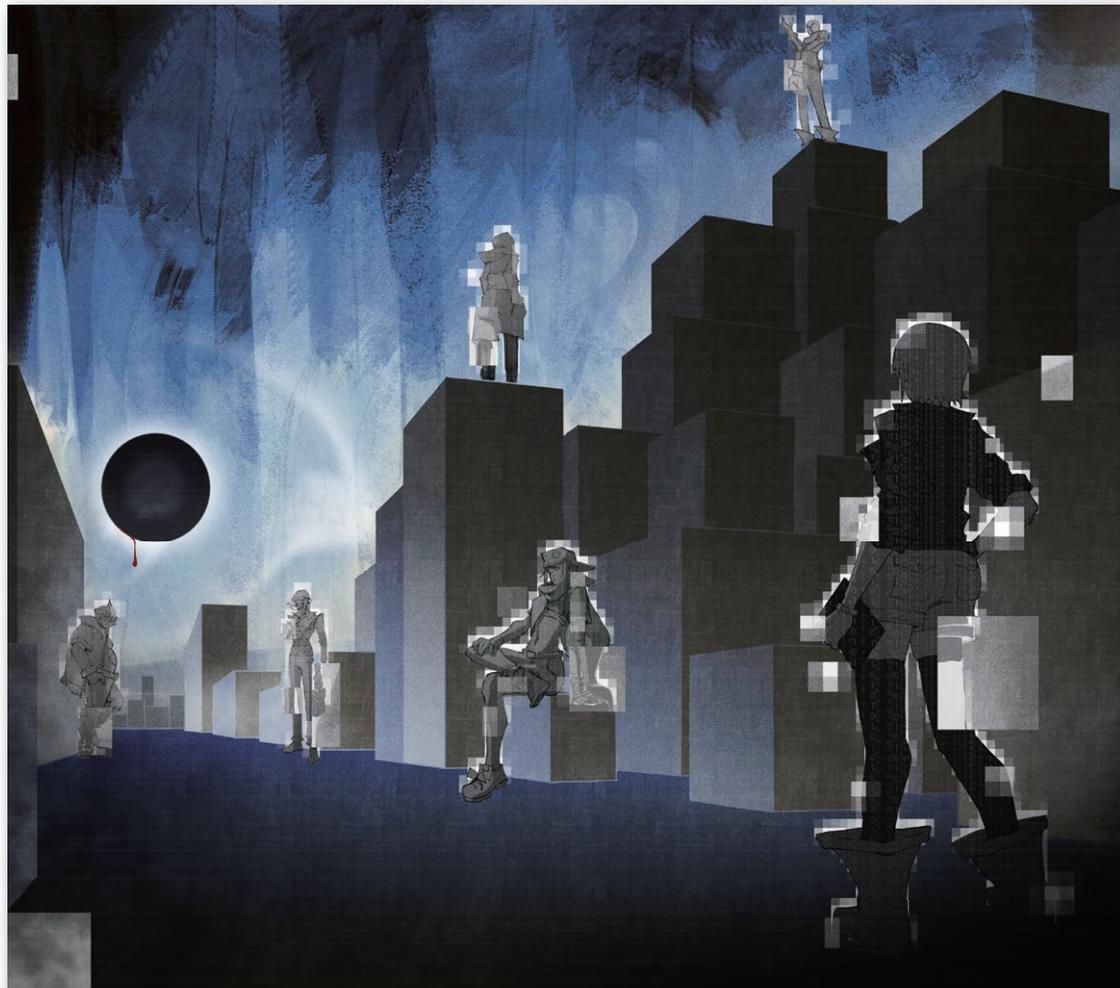
タグ: 言葉遊び 選択型進行 物語性 2D 3D 探検

役職: 企画、デザイン、プログラミング





◇2023年 月 (キーアート)
20時間



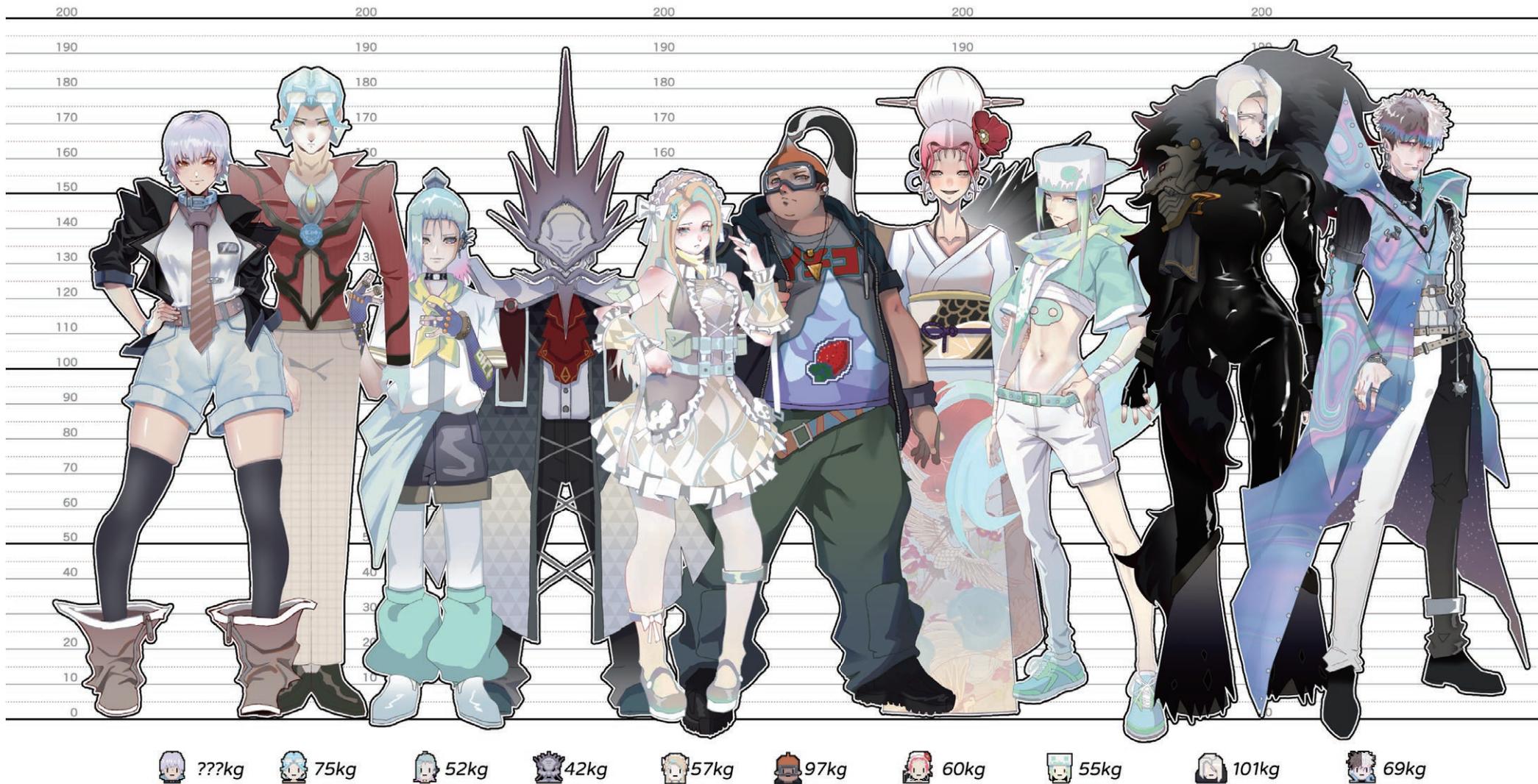
◇2024年 始まり
10時間

Unityを用いて独自に開発いたしましたインディーゲーム「Holimas 0 Notebook-conceived」です。本作は、ミステリーや推理要素を中心に、RPG要素を含んだアドベンチャーゲーム「Holimas Z Notebook」の続編となっております。

物語の舞台は、滅亡が迫る世界でございます。生き残った11人のうち、「覚醒の仮面」を手にした1人だけが、理想の新世界「新界国」へ進むことができます。各キャラクターは「覚醒の仮面」に関する特別な条件を持ち、それらすべてを満たすことで、最後の1人に向けて「新界国」への扉が開かれます。また、神使の導きと助力を受けながら、死神の追跡と殺戮を逃れることも求められます。

プレイヤーは「無名氏」と呼ばれる主人公を操作し、性格や背景の異なる9人のキャラクターと共に、協力や裏切りを繰り返しながら、世界と過去の真実を探ってまいります。神の救済を求めるのか、それとも世界を覆すのか——その選択と結末は、すべてプレイヤーご自身に委ねられております。



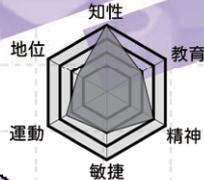


禁断の果実 ZERO

ゼロ



知らないの？
天才は最低と同じだよ。



BIOGRAPHY

国: イギリス
職業: 事務員
年齢: 26
誕生日: 12月25日
血液型: AB型
属性: ???
性格: 冷静、物知り、神秘
好き: カップラーメン
嫌い: 読書
特長: 睡眠
幸運数: 0

MR.∞

知性 教育 精神 敏捷 地位 運動

BIOGRAPHY

国: イギリス
職業: 二重スパイ
年齢: ∞
誕生日: 宇宙ビッグバン
血液型: A型
属性: 不明
性格: かわいい
好き: 食の楽しみ、ジョーク
嫌い: 笑い、笑い人
特長: フラッシュジョーク
幸運数: ∞

ZERO

知性 教育 精神 敏捷 地位 運動

BIOGRAPHY

国: イギリス
職業: 事務員
年齢: 26
誕生日: 12月25日
血液型: AB型
属性: 777
性格: 冷静、物知り、神秘
好き: カップラーメン
嫌い: 笑い、笑い人
特長: 睡眠
幸運数: 0

KURABO

知性 教育 精神 敏捷 地位 運動

BIOGRAPHY

国: タイ王国
職業: CEO
年齢: 20
誕生日: 7月10日
血液型: 不明
属性: 不明
性格: 物陰者
好き: 几帳面、高貴
嫌い: カムフラージュ、ゲーム
嫌い: 笑い、笑い人
特長: 記憶力、計算
幸運数: 0

LEE SEON

知性 教育 精神 敏捷 地位 運動

BIOGRAPHY

国: 韓国
職業: 総務、スパイ
年齢: 20
誕生日: 4月19日
血液型: 不明
属性: 不明
性格: 物陰者
好き: 笑い、笑い人、動物、料理
嫌い: フラッシュジョーク
嫌い: 笑い、笑い人、動物、笑い人
特長: 変装、料理
幸運数: 2

ALBARO

知性 教育 精神 敏捷 地位 運動

BIOGRAPHY

国: イタリア
職業: 外交官
年齢: 17
誕生日: 9月20日
血液型: 不明
属性: 不明
性格: 冷静、物陰者
好き: トランプ、子供
嫌い: 笑い、笑い人
特長: 古代語
幸運数: 3

Undo LILY

知性 教育 精神 敏捷 地位 運動

BIOGRAPHY

国: ロシア
職業: ユニバーサル学生
年齢: 22
誕生日: 4月14日
血液型: A型
属性: 不明
性格: 冷静、物陰者
好き: かわいいもの、料理
嫌い: 笑い、笑い人
特長: 歌う
幸運数: 4

STACK

知性 教育 精神 敏捷 地位 運動

BIOGRAPHY

国: カナダ
職業: 中央インテリгент
年齢: 22
誕生日: 6月7日
血液型: 不明
属性: 不明
性格: 物陰者、物陰者
好き: イヤホン、高貴
嫌い: かわいいもの
特長: 編み物、編み物
幸運数: 5

KOIZUMI YUMIKO

知性 教育 精神 敏捷 地位 運動

BIOGRAPHY

国: 日本
職業: 殺人
年齢: 26
誕生日: 6月30日
血液型: 不明
属性: 不明
性格: 物陰者
好き: 可愛い、メンヘラ
嫌い: 笑い、笑い人
特長: 編み物と怪談
幸運数: 6

LEE CHUNGAH

知性 教育 精神 敏捷 地位 運動

BIOGRAPHY

国: ハワイ共和国
職業: 探偵
年齢: 22
誕生日: 5月17日
血液型: O型
属性: 不明
性格: 冷静、物陰者
好き: 動物、動物、動物
嫌い: パリン、チップ
嫌い: 笑い、笑い人
特長: 盗む
幸運数: 7

MEI

知性 教育 精神 敏捷 地位 運動

BIOGRAPHY

国: イタリア
職業: マフィア
年齢: 41
誕生日: 5月19日
血液型: O型
属性: 不明
性格: 冷静、物陰者
好き: 笑い、笑い人
嫌い: 笑い、笑い人
特長: 暴力、暴力、暴力、暴力
幸運数: 8

SAD

知性 教育 精神 敏捷 地位 運動

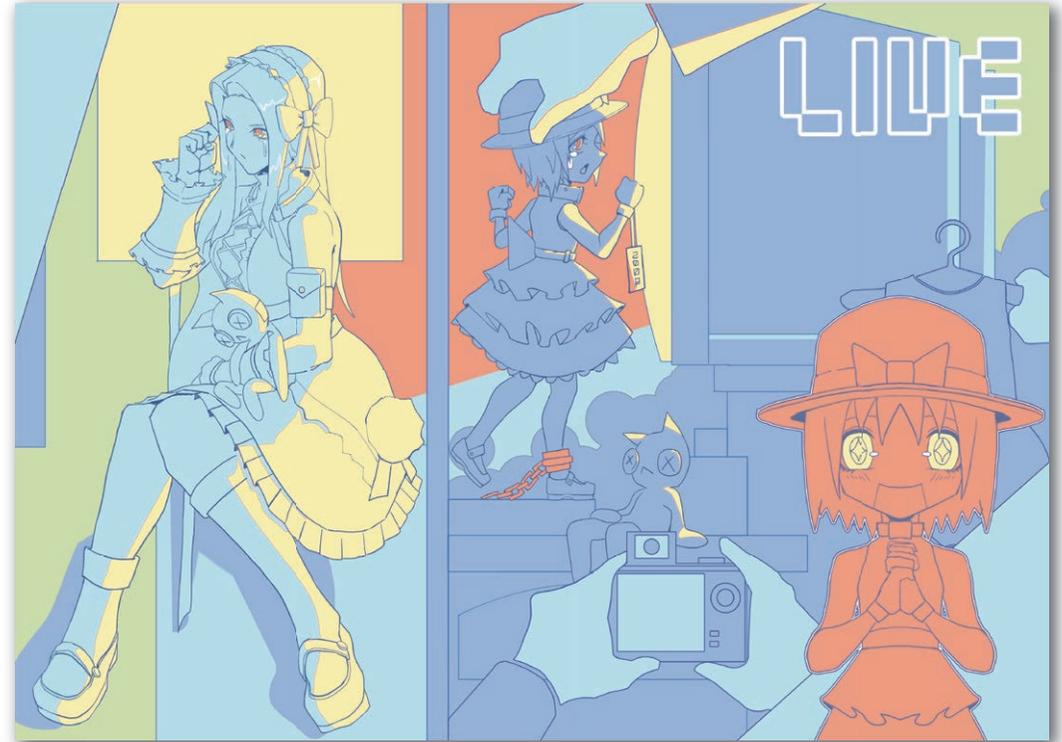
BIOGRAPHY

国: ハワイ共和国
職業: 探偵
年齢: 30
誕生日: 4月23日
血液型: 不明
属性: 不明
性格: 冷静、物陰者
好き: 動物、動物、動物
嫌い: 笑い、笑い人
特長: ハーメル
幸運数: 9





◇ラブレター 2024年
一週間



◇子供 2024年
15時間



悪



中庸



善



混沌



崇高

プレイヤーは、豊富で多彩なサブストーリーを体験できるだけでなく、多くのキャラクターと深い友情や恋愛関係を築くことが可能です。それにより、各キャラクターの背後にある物語をより深く理解することができます。

さらに、本作は「Disco Elysium」や「Dragon Age: Origins」、「Pentiment」といったRPG作品から新たなインスピレーションを得ています。物語は、異なる立場や経験を持つキャラクターたちの視点を通して進行し、それぞれのキャラクターが持つ独自の哲学的思考や社会学的議論が描かれています。



◇地下鉄 2022年
15時間



◇女性主人公「ゼロ」のイメージ変化 (左から右)



◇昔のゲームタイトル

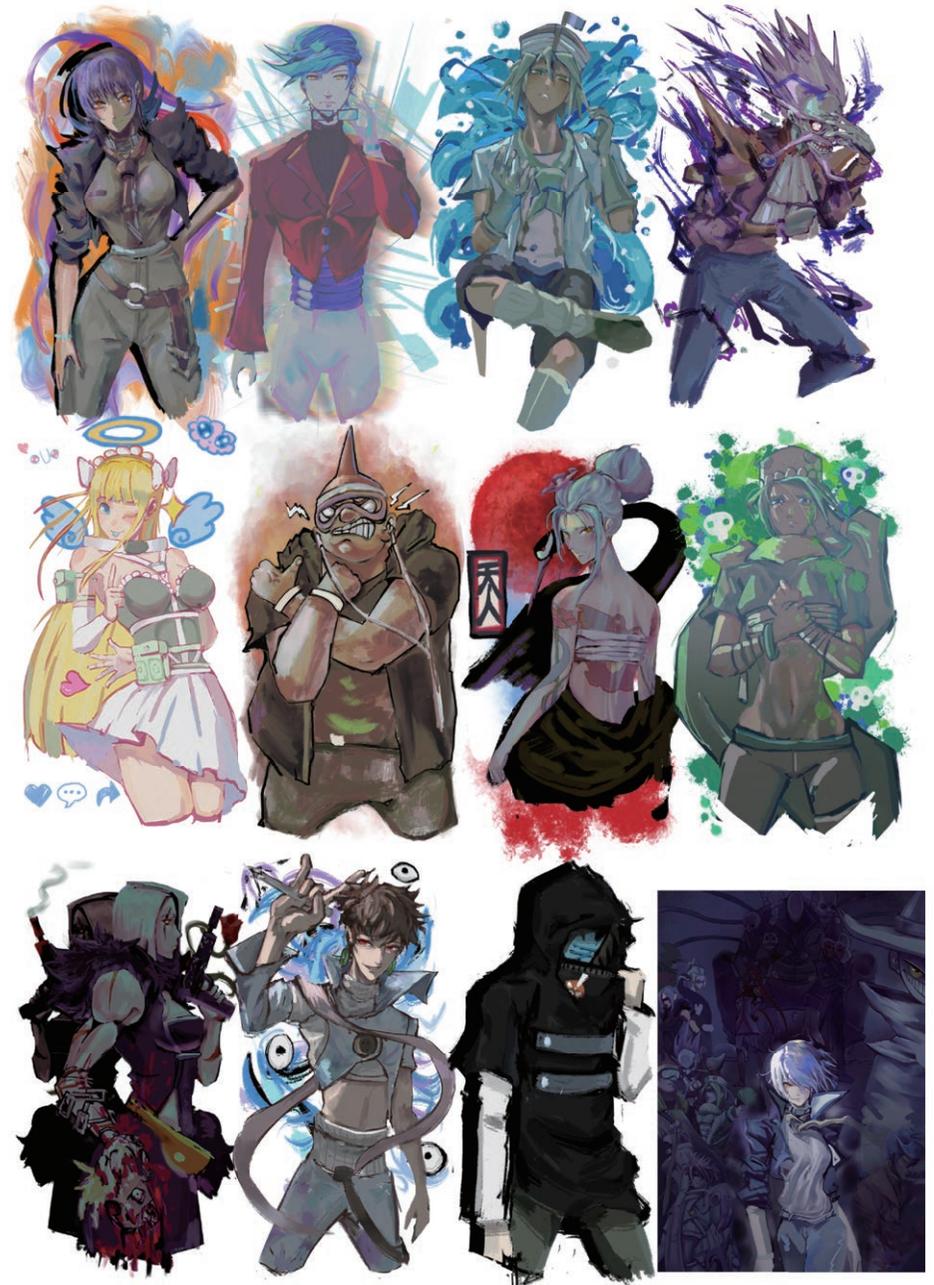
2021年に構想とデザインを開始し、その後、多くの修正や再構築を経て現在の形に至りました。「パラノマサイト FILE23 本所七不思議」や「レイジングループ」、「グノーシア」など、関連する題材のゲーム作品を多数プレイするとともに、宗教や哲学に関する広範な学習と研究を進めてきました。



設定画1



設定画2



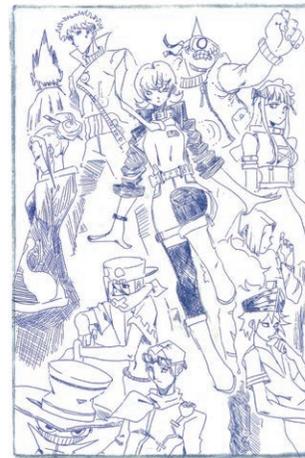


◇2022年 李晴雅



銅版画 エッチング

◇2023年 loop9world
銅版画エッチング



銅版画 エッチング

◇2023年 0-10
銅版画エッチング



◇2022年 SAD



◇2023年 UNDO LILY



◇2023年 ZERO

キャラクターのビジュアルを初めて構想する際、初期設定に基づいたラフ案を作成し、さまざまな技法や描画スタイル（版画、油彩、漫画など）を用いて自由に制作いたしました。こうした創作プロセスを通じて、キャラクターへの理解を深め、最終的にその背景や性格を確定させることができました。





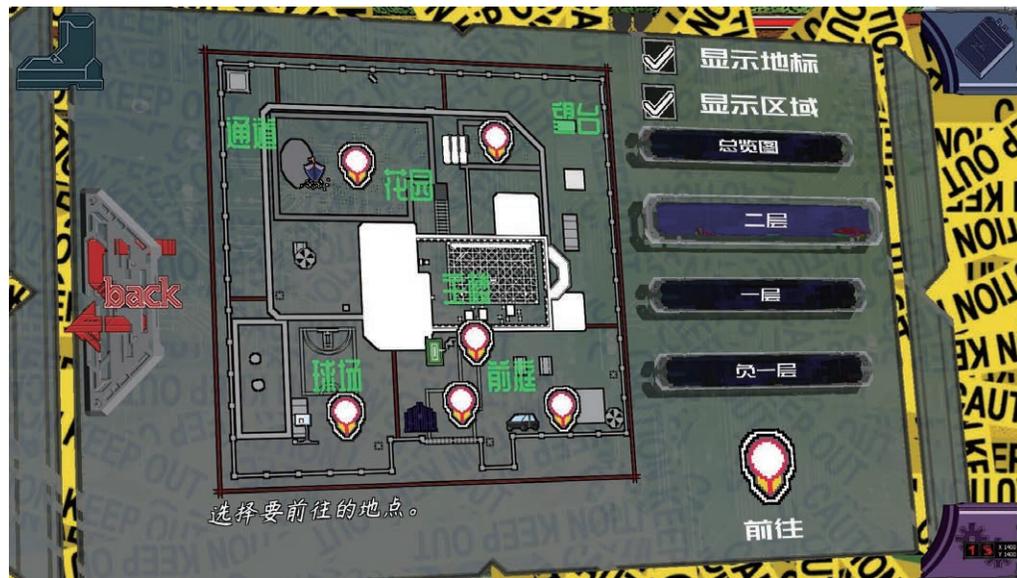
・ CHAPTER 1 ・

ゲームシリーズ開発 「Holimas Z Notebook」

「Holimas Z Notebook」とは、独自開発した推理インディゲーム。

吾光笔记

Holimas Z Notebook



タイトル: Holimas Z Notebook

開発時間: 2019-2021年 1年半

ジャンル: 2Dアドベンチャーゲーム

エンジン: Unity

人数: シングルプレイヤー

タグ: インディー パズル 探偵 言葉遊び 調査

役職: 企画、デザイン、プログラミング





◇2021年 最後の死者（キーアート） 15時間

Unityを用いて独自に開発いたしましたインディーゲーム「Holimas Z Notebook」です。クローズドサークルをテーマとしたストーリーで、犯罪者の目的を明らかにする前に、主人公は15人の仲間と命を懸けた戦いに挑まなければなりません。物語の結末では、主人公はサイバー暴力の被害者として、自らの心にある正義を選択することを求められます。

本作は、中学生の頃に執筆した小説を原案とし、「ダンガンロンパ」「ペルソナ」「逆転裁判」からインスピレーションを受け、ゲーム全体のデザインを行いました。また、ゲームの後半では一部メタ要素を取り入れることで、プレイヤーの体験をより深めるとともに、制作者としての考えを表現することを目指しております。



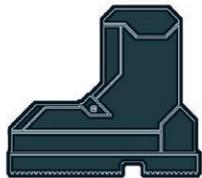
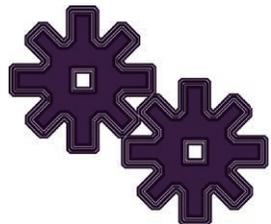
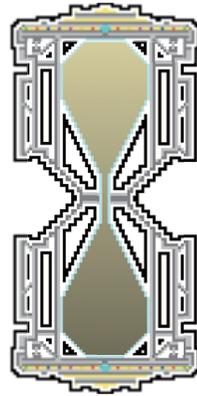




プレイヤーはストーリーの分岐を選択しながら進めていく必要があります、どのような選択をしてもタロットカードの影響を主人公が受けるシステムとなっております。(回復⁺、異常⁺、ダメージ⁺、虚無⁺、終結⁺、アイテム⁺)

また、各キャラクターには対応するタロットカードが割り当てられており、それぞれのカードがキャラクターのイメージや運命を象徴しております。







◇2022年 二重の林沫 12時間

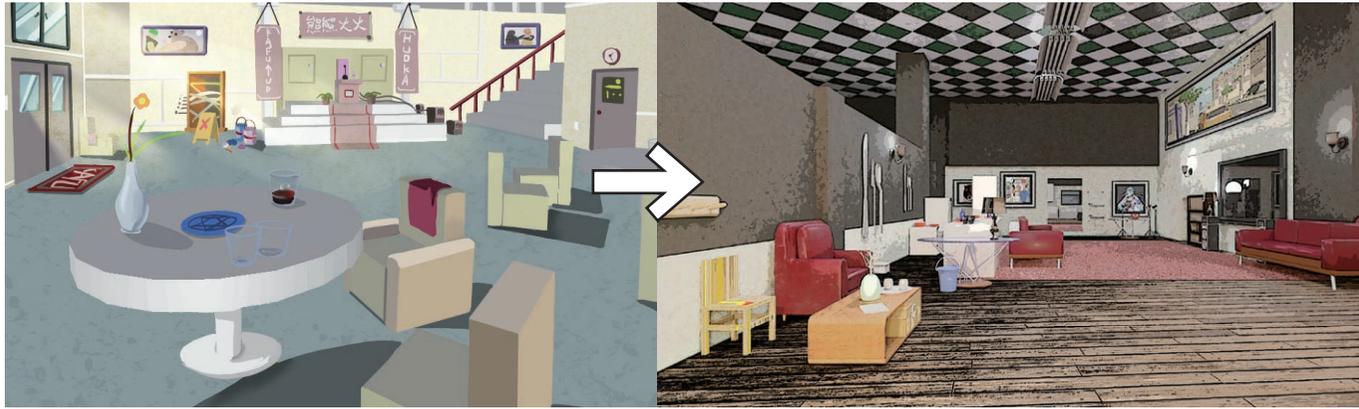


◇2019年 居間 Blender&Photoshop (モデリング部ダウンロード)



◇2019年 男性ルーム Blender&Photoshop (モデリング部ダウンロード)

本作はメインストーリー編と日常編の二部構成となっております。日常編では、キャラクターとの関係を深めるだけでなく、複数のミニゲームを通じて、より多様な体験ができる仕様となっております。また、日常編を通じて各キャラクターの個性や背景をより深く描写し、ゲームの世界観をさらに広げる役割も担っております。プレイヤーとキャラクターの絆の深さによって、物語の結末は多岐にわたり変化いたします。



プログラミングの経験が全くなかったため、UnityのプラグインであるFungusおよびPlaymakerを活用し、開発を進めました。アニメーション動画の制作、プログラムの基本的なロジック、数値設計、さらには最終的なリリースやプロモーションに至るまで、ゲーム開発に必要な知識をすべて独学で習得いたしました。

企画当初と比較し、ビジュアルや内容の面で大きく進化を遂げましたが、リリース後にはプレイヤーから貴重なご意見や改善提案をいただきました。それを通じて、自身のゲームに対する理解がまだ不十分であることを実感いたしました。その後も学習を続け、新たな作品の制作に挑戦しております。



東京デザイナー・アカデミー

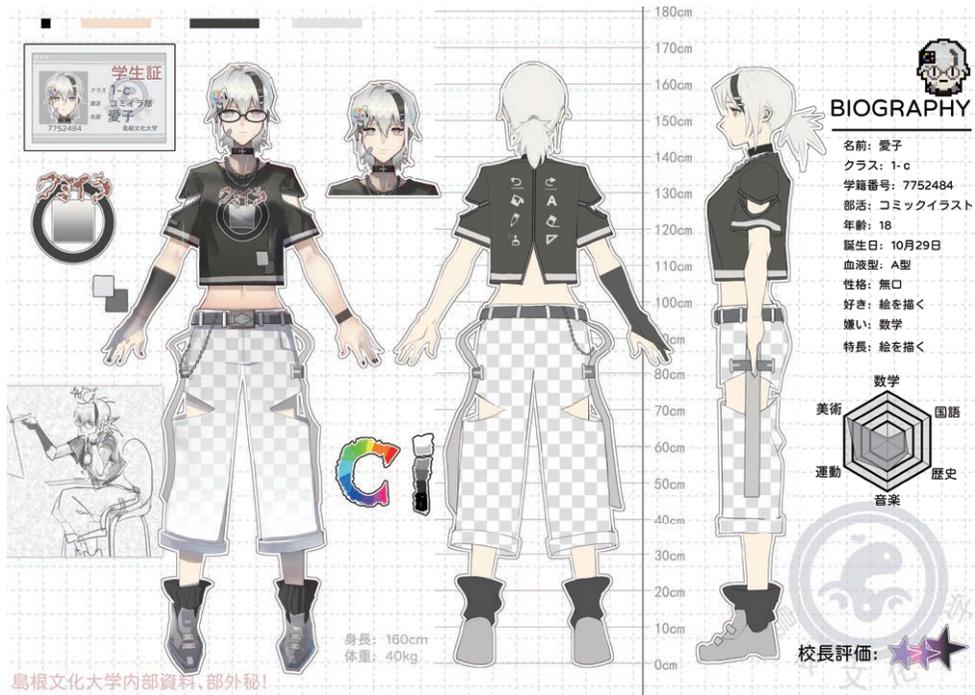
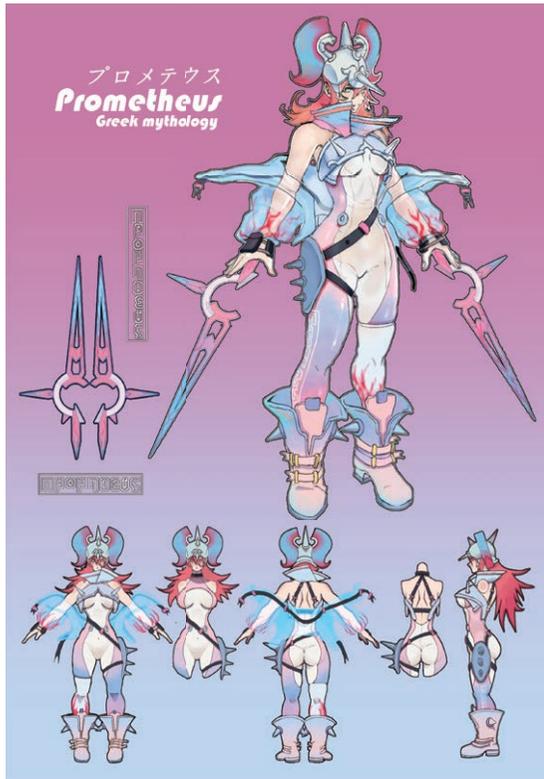
課題まとめ

主にイラストやキャラクターデザインの課題



21世紀アカデメイア
Akademeia 21st Century

CHAPTER 2





◇2025年 李凌 25時間

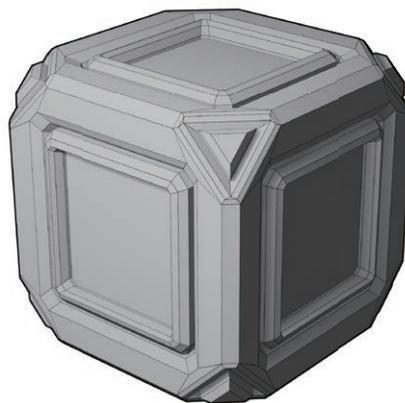
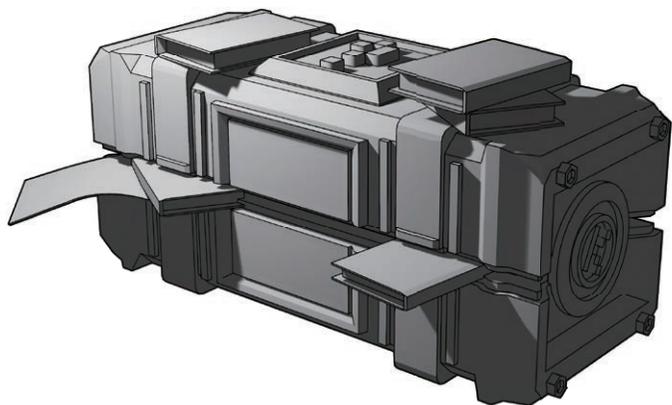


◇2025年 愛子 20時間





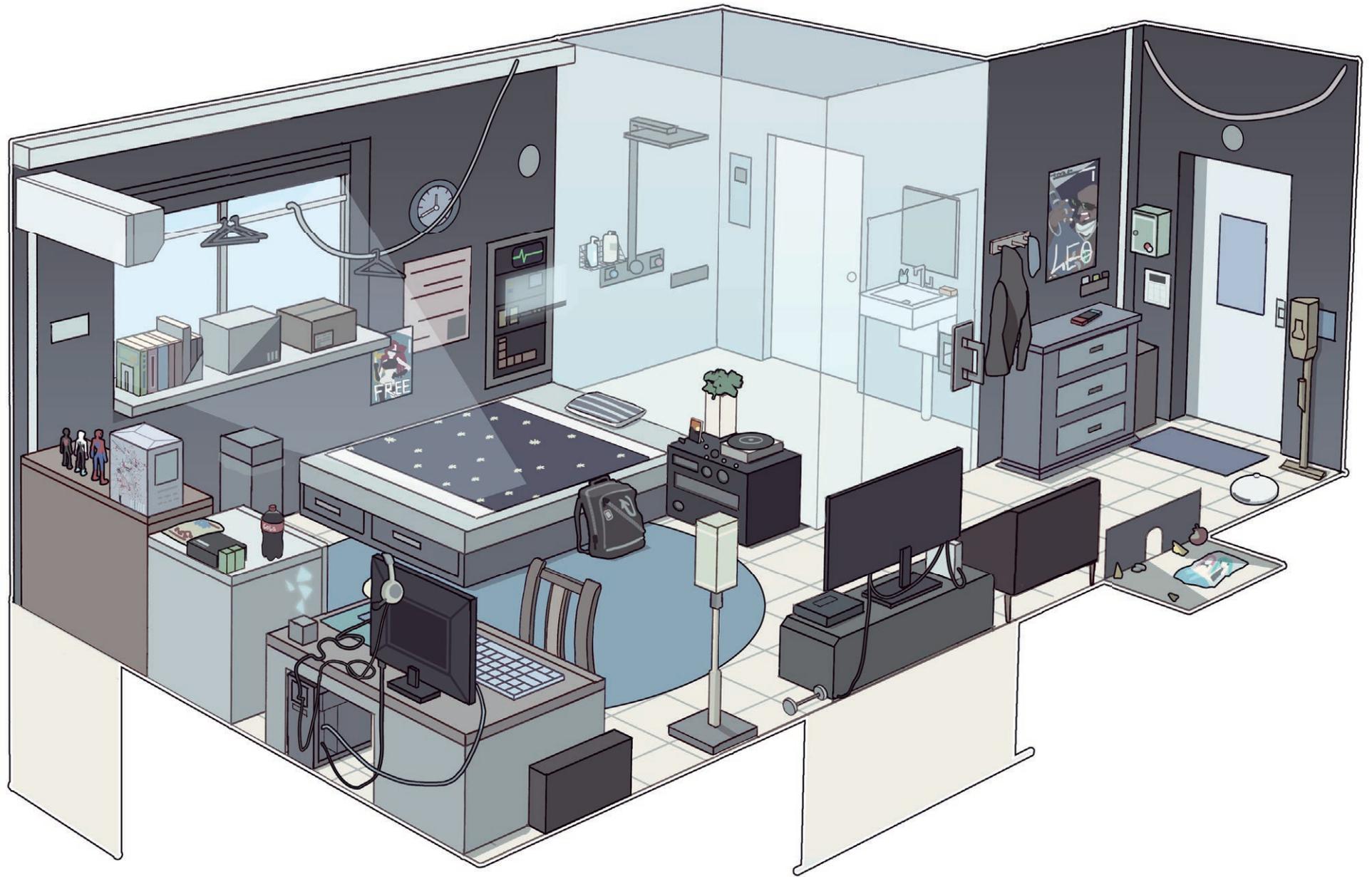
チート アート



◇2024年 宝箱 Blender&Clipstudio 10時間

◇2024年 強化装置 Blender&Clipstudio 8時間

◇2024年 基礎銃 Clipstudio 5時間







◇完成作(まとめ21時間)



ラフ1
(30分)



ラフ2
(3時間)



線画
(5時間)



色 & 武器
(7時間)





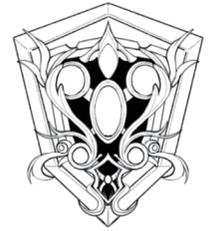
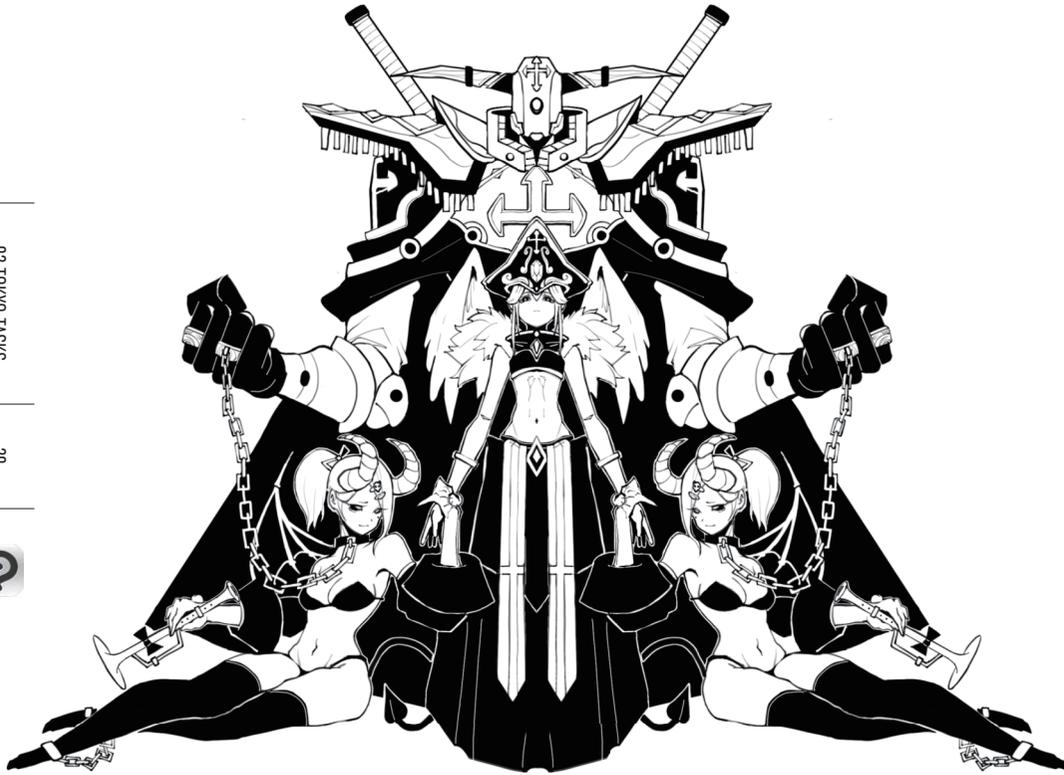
◇完成作(20時間)

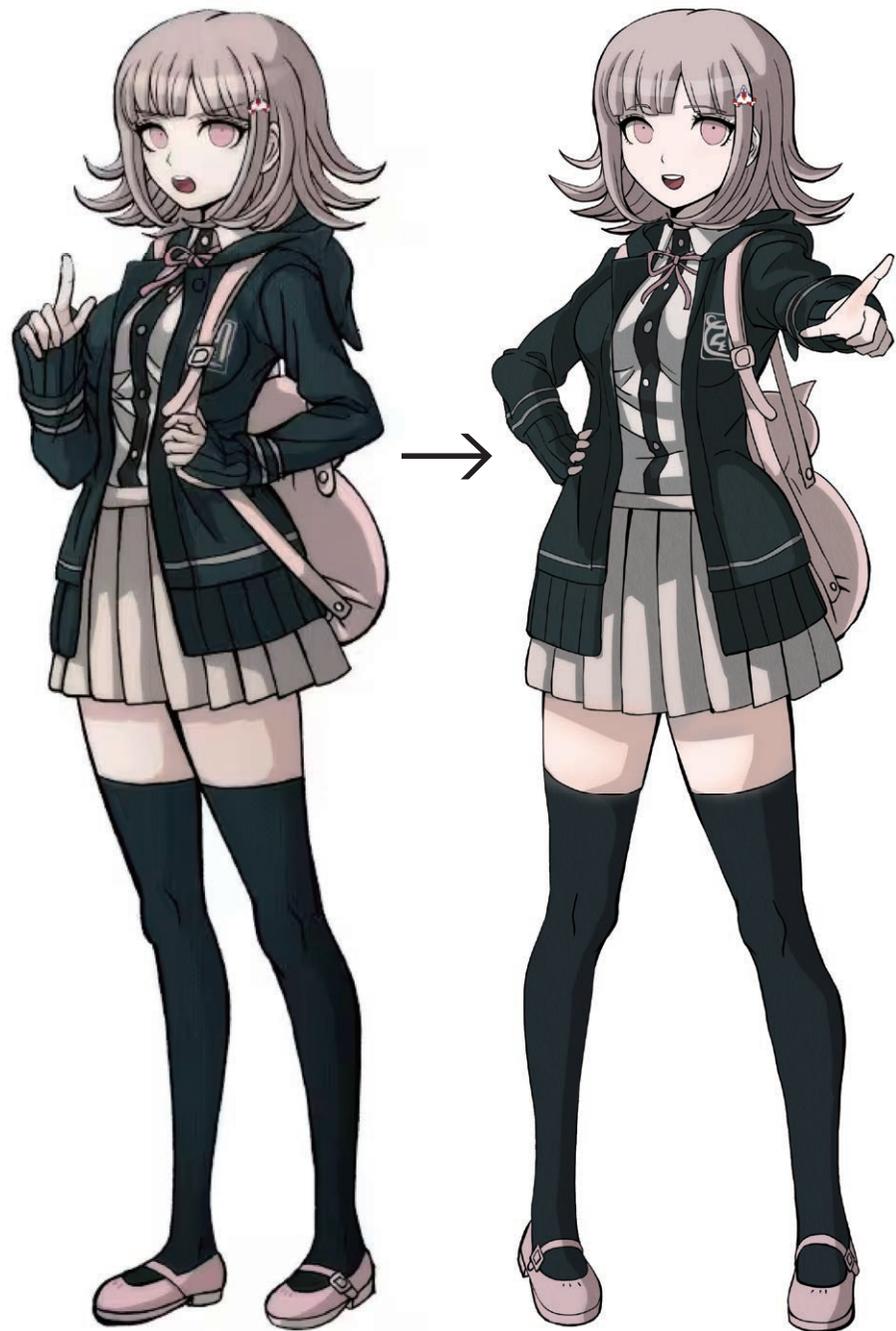
泥棒はその声に驚き、
窓に映った動物たちの影を見て、
化け物が出たと叫んで
逃げ出して行った。



ブレーメンの 音楽隊



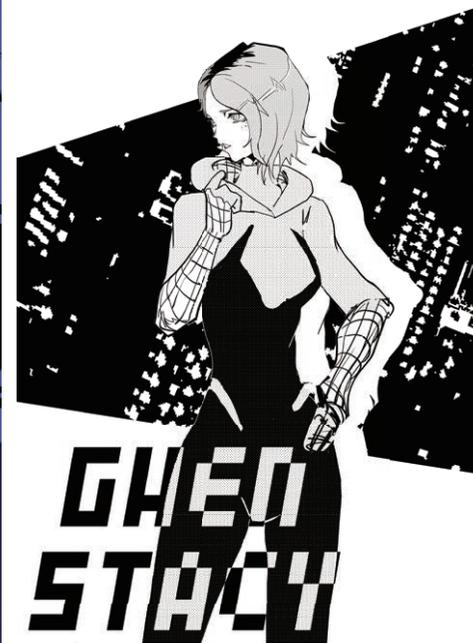




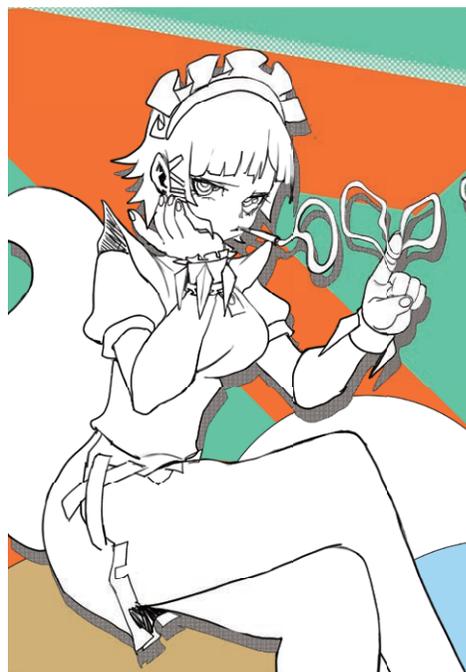
◇画風模倣
スーパーダンガンロンパ2 七海千秋



◇ファンアート
鉄拳8 麗奈



◇ファンアート
グウェン・ステイシー



◇ファンアート
ゼンゼロ エレン



◇依頼
メイド



◇2024 A4 写生 4時間



◇2024 A3 写生 3時間



◇2024 A3 写生 6時間

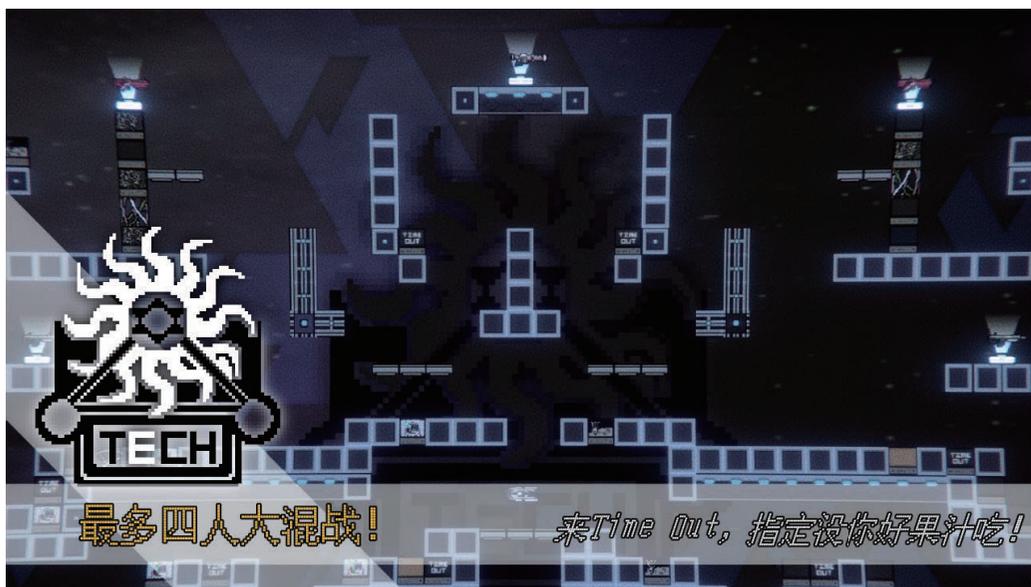


中国传媒大学

課題まとめ

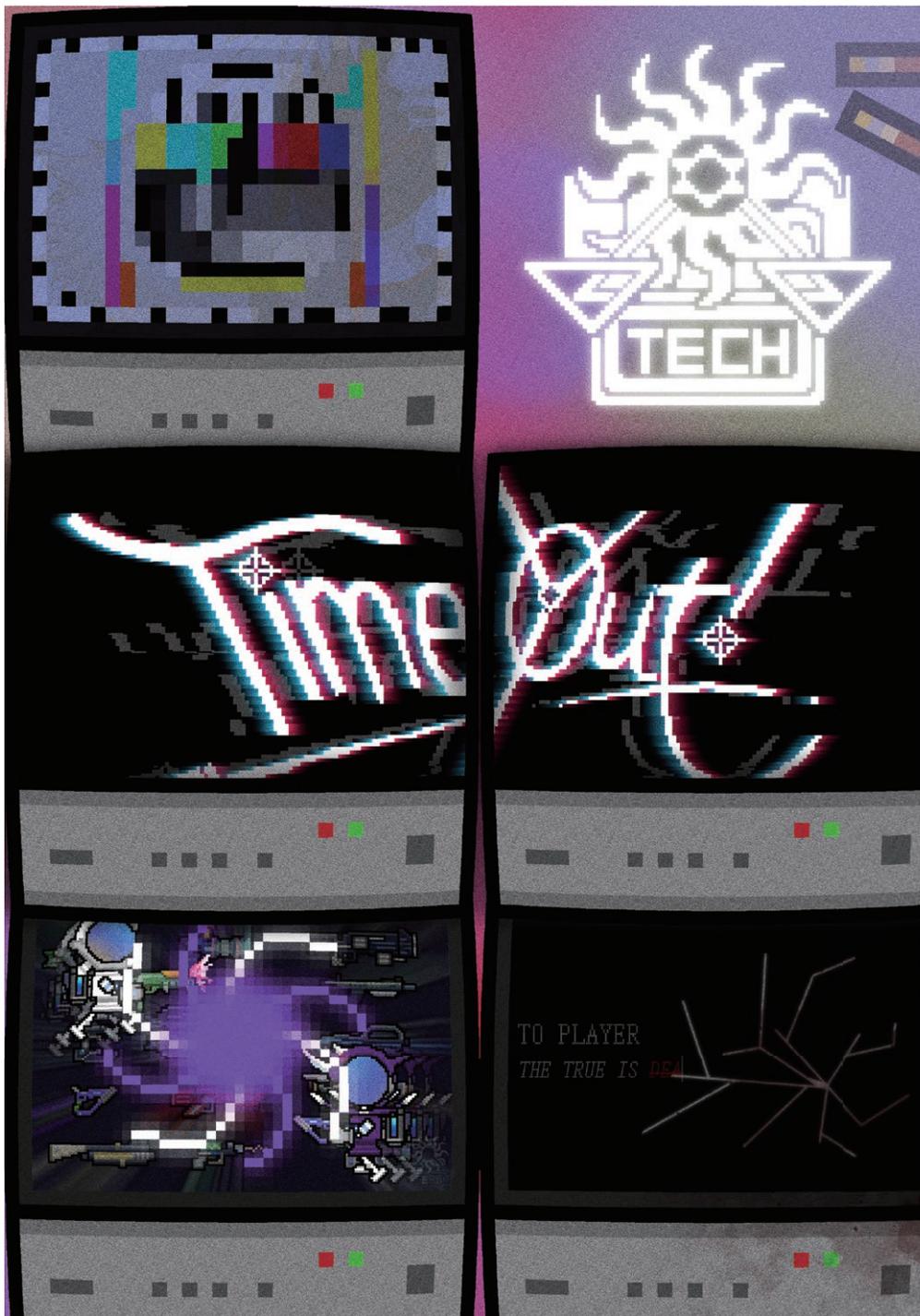
主にチームワークの方でゲーム開発する課題





タイトル: TIME OUT!
開発時間: 2021-2022年 4ヶ月
ジャンル: 2Dシューティングゲーム
エンジン: Unity
人数: 1-4人
タグ: ピクセル 宇宙 対戦型
役職: デザイン、TA



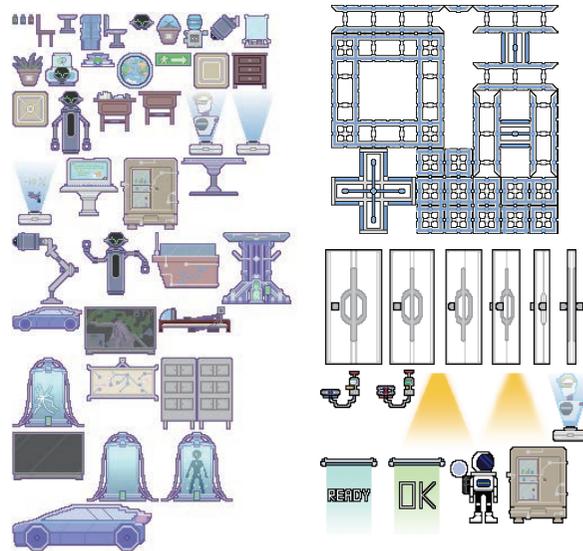
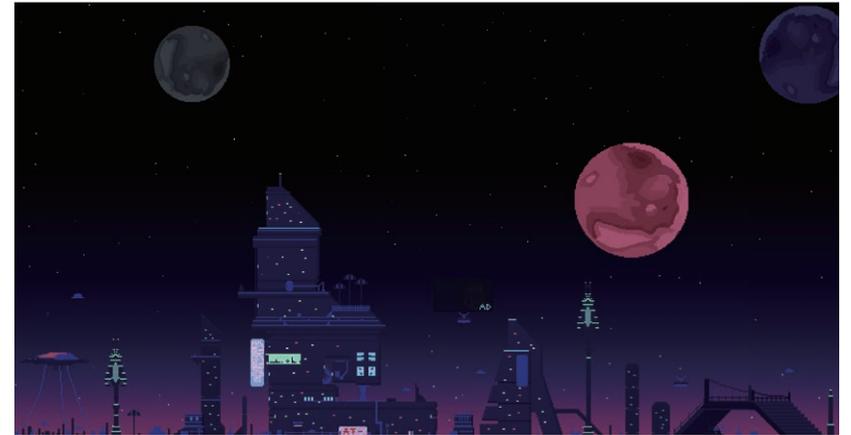
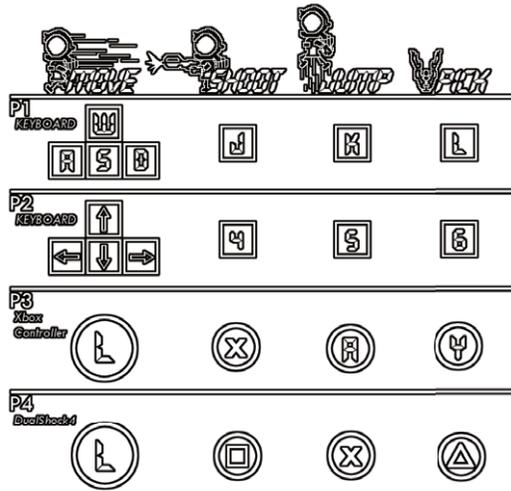


デザイナーとして、1名のプランナーと2名のプログラマーと共に開発した大学卒業作品の2Dシューティングゲーム「TIME OUT!」です。

この作品のプレイスタイルは、任天堂の「スマッシュブラザーズ」を参考にしており、4人のプレイヤーがそれぞれキャラクターを操作し、1台のPC上でバトルを行い、最後に勝者を決定する形式となっております。タイトルである「Time Out!」の通り、本作の特徴的なシステムは「時間」です。各プレイヤーにはカウントダウンタイマーが設定されており、タイマーがゼロになると脱落いたします。武器を使用して相手を攻撃すると、相手の残り時間を減らすことが可能です。また、カウントダウンが少なくなるほど、プレイヤーの移動速度や弾丸の速度が上昇し、戦況に予想外の変化をもたらします。

私は主にゲーム内のアートデザインを担当いたしました。チームに参加する前に、プランナーが約100ステージと30種類以上の武器を含む詳細な企画書を作成していましたが、過去の個人開発の経験を活かし、ステージ数の精査およびピクセルアートスタイルでの制作を提案いたしました。この提案が採用され、最終的にゲームに反映されております。



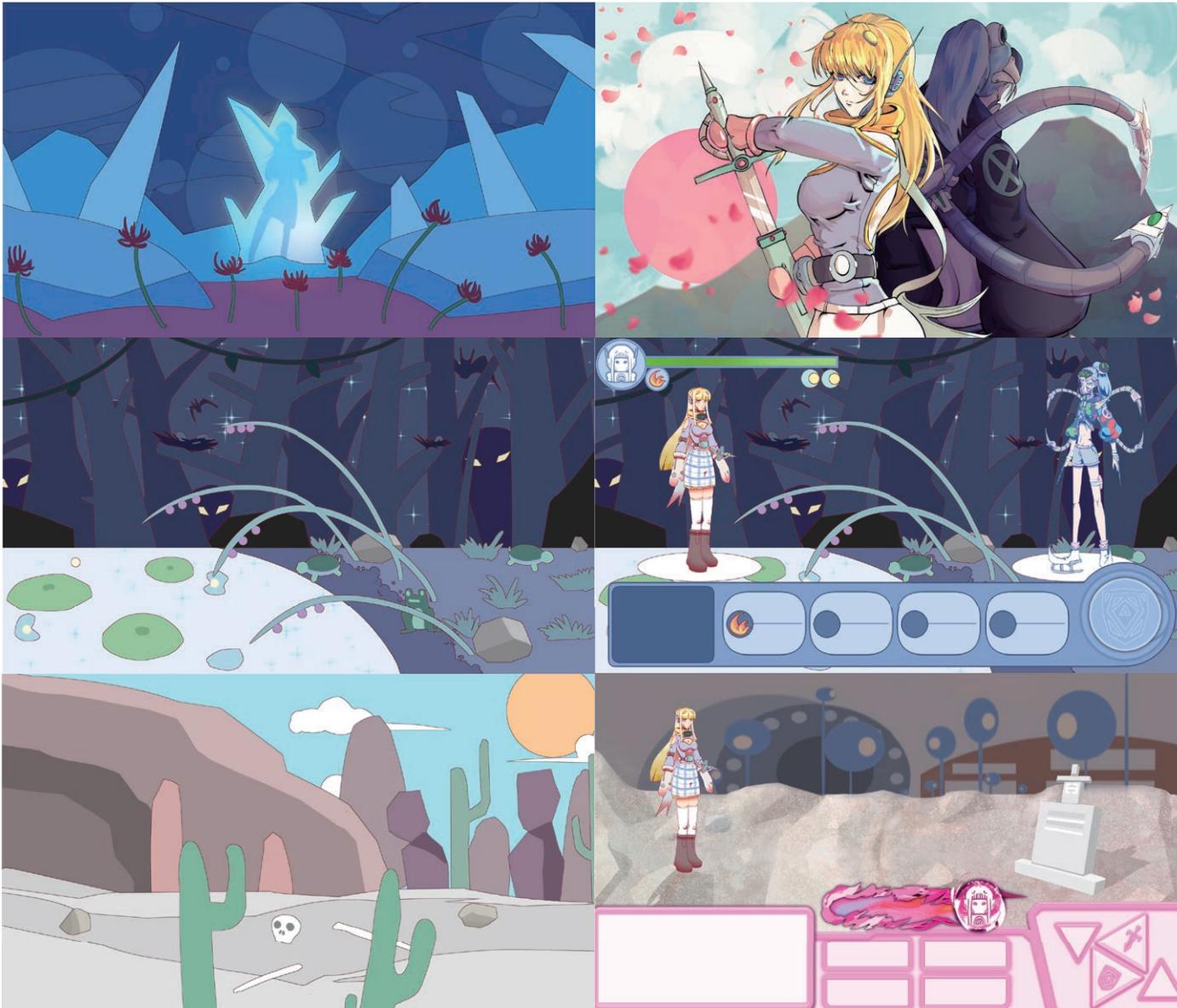


ゲームに登場するすべての武器は、チームの4人全員でアイデアを出し合い、細部まで綿密に設計いたしました。参考にしたのは「Apex Legends」や「オーバーウォッチ」といった既存のゲーム内の武器だけでなく、「ガーディアンズ・オブ・ギャラクシー」などの映画作品に登場する武器も含まれております。

また、他のメンバーは完成度の高いゲームを開発した経験がなかったため、美術素材の使用方法やエンジンに関する問題について、私の提案を多く取り入れていただきました。プログラムがほぼ完成した段階で、Post ProcessingやUnity内蔵のアニメーション効果を活用し、ゲーム全体のビジュアルを大幅に調整・最適化いたしました。その結果、この調整後のバージョンは先生から高い評価をいただきました。

しかし、自身の協力経験やスキルの不足により、開発中に多くの美術素材が採用されず、使用されなかった部分もございました。そのため、最終的なビジュアルは自身の理想には及ばず、今後の課題として残っております。





タイトル: Winter Dusk
 開発時間: 2021年 1ヶ月
 ジャンル: 2Dターン制ゲーム
 エンジン: Unity
 人数: シングルプレイヤー
 タグ: ターン制 アニメ調
 役職: 企画、デザイン



デザイナーとして、1名のプランナーおよび1名のプログラマーと共に、3名で共同開発を進めておりました。

しかし、プランナーが背景ストーリーを完成させた後、体調不良により休学されたため、その後のプランニング作業を引き継ぎ、その他の要素も私が担当し、完成させました。

この作品を制作するにあたり、プログラマーがプログラミングを学び始めたばかりであったこと、また、課題として与えられた開発期間が短かったことを考慮し、ターン制のゲームデザインを採用いたしました。さらに、キャラクターアニメーションにはDragonBonesを使用し、Live2Dのような演出を制作いたしました。



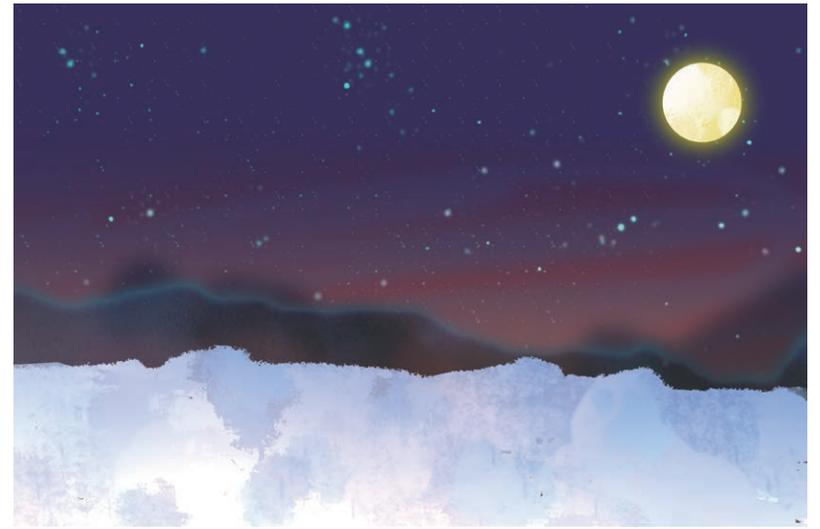
WINTER DUSK





タイトル: レストラン対戦
 開発時間: 2022年 1ヶ月
 ジャンル: テーブルゲーム
 エンジン: なし
 人数: 2人
 タグ: ピクセル 対戦型
 役職: 企画、デザイン、実物制作

餐厅对决



タイトル: こんにちは、南極
 開発時間: 2019年 1ヶ月
 ジャンル: シミュレーションゲーム
 エンジン: Unity
 人数: 1人
 タグ: サバイバル
 役職: デザイン

你好，南極





タイトル: 中蓝食堂シミュレーター
 開発時間: 2020年 1ヶ月
 ジャンル: シミュレーションゲーム
 エンジン: Unity
 人数: 1人
 タグ: ピクセル シミュレーション
 役職: デザイン



タイトル: From name
 開発時間: 2018年 1ヶ月
 ジャンル: マンガ
 タグ: 現代 ファンタジー
 役職: ストーリー、マンガ



T H A N K Y O U !

