

PORTFOLIO
Character
Design
Illustration

山本有樹



2022 - 2023

イラスト・キャラクターデザイン

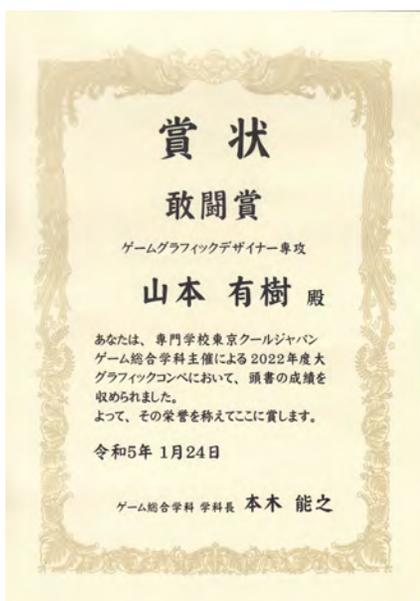
ABOUT ME

子供の頃から絵を描くこととゲームで遊ぶことが好きで、高校の学園祭で友人らと共にゲーム制作を行ったことがきっかけでゲーム業界に興味を持ちました。ゲームの魅力を映像的に表現することの難しさを感じると同時に、その面白さも感じました。

大学時代には漫画研究会に所属し、サークルとして部誌を定期的に発行したほか、個人でも同人誌をイベントで頒布した経験があります。また個人のクライアントから web で依頼を受けてイラスト制作を行っていました。

私がゲーム制作会社で 2D デザイナーになりたいと思ったのは、絵を描くことでゲーム業界に貢献したいからです。一度は公務員として就職しましたが、やはり絵を描き続けたいと思い、現在専門学校で photoshop や Illustrator を学び直しています。

お菓子の家に囚われてしまったグレーテルはなんと戦闘力ゼロ！
人食いの魔女と戦っても勝ち目はない！逃げながら逆転の機会を待て！



◆2023年1月 専門学校東京クールジャパン学内に企業の方を招いて行ったグラフィックコンペにてプレゼン資料として使用したものです。このコンペでは参加者各自が一つの童話を題材として与えられ、さらにそれを特定の対戦ゲームにする想定でのデザインを求められました。

◆同コンペにて童話「ヘンゼルとグレーテル」を題材にして制作を行い、敢闘賞（3位）を頂きました。

イラスト

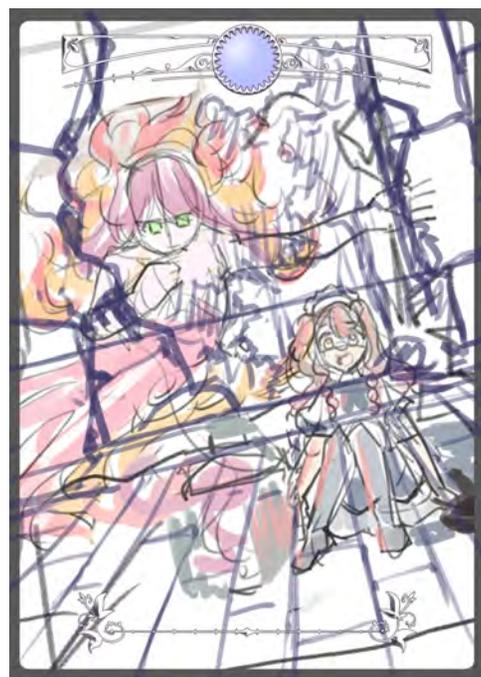


◆童話「ヘンゼルとグレーテル」のグレーテルが精霊を召喚するシーンをカードイラスト風に描きました。奥のキャラクターが小さくならないように構図を検討しました。

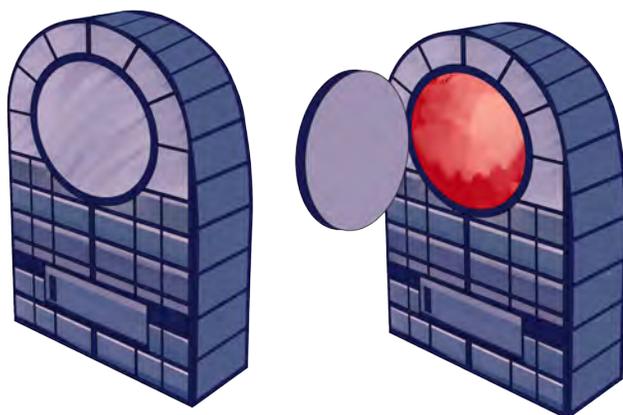
制作時期 2023年1月
制作時間 30時間
使用ソフト clipstudio



◆お菓子の家の内装を検討。壁は破壊されましたが…



キャラクターデザイン



◆童話「ヘンゼルとグレーテル」のグレーテルを描きました。人食いの魔女から逃げながら逆転のチャンスを得る非対称対戦ゲームのキャラクターと解釈してデザインしています。

制作時期 2023年1月
制作時間 25時間
使用ソフト clipstudio





◆チームで制作した短いゲームのタイトル画面です。背景部分のみ担当しました。天井を広く取りタイトルロゴが目立つようにしました。デフォルメした平面的な工場を目指しました。

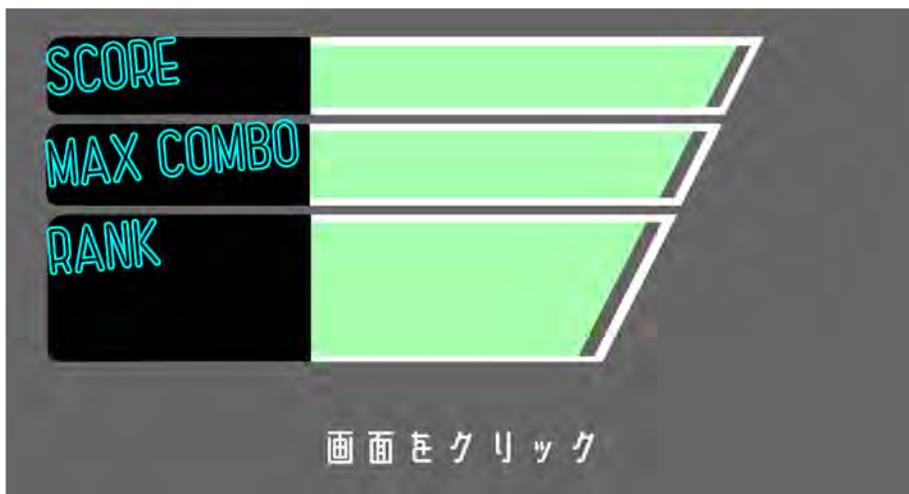
制作時期 2022年11月
制作時間 30時間
使用ソフト clipstudio



◆ゲーム内で使う爆発のアニメーション



◆コンボ数やスコアなどをゲームのキーアイテムであるスマートフォン風のUIで表示しました。



◆リザルト画面のUIはスマートフォンの電池残量表示をイメージしました。



◆ミニキャラの表情で入力成功と失敗の判定を表現しました。

イラスト



◆プランナーから提出されたいゲームプレイ画面案です。これをもとに私がレイアウトを担当しました。



◆制作した素材を配置した状態の図です。本作は一種の音楽ゲームなので当たり判定の参考として、プログラマーに向けて主要な点の座標を添付して渡しました。

ゲームの流れ

• 難易度を選択

簡単・普通・難しい から選択

難易度によってスマートフォンが落ちてくる速度と間隔が変わります。

• 左クリックでケーブルを差す

横スクロール画面で、右から一列にスマートフォンが流れてきます。

左クリックをタイミング良く入力するだけの簡単操作

連続で差すことでコンボスコアが加算されます。

Androbot…ケーブルを差すことでコンボとスコアが加算

Apple Phone…スルー。低品質端末なのでコンボもスコアも加算されません。

• ゲームオーバー

間違えてApple Phone1にケーブルを差してしまった！

Apple Phoneはあなたが持っている種類のケーブルには非対応です。

大爆発を起こし、1回のミスでゲームオーバーとなります。

その時点でのスコアが記録され、ゲーム終了です。

• スコアが○○点に到達したら……

一応、ゲームクリア扱いとなり、クレジットが流れます。

一定スコアに到達しても、ゲームオーバーになるまでプレイできます。



◆プランナーが制作したゲームの仕様に関する資料です。

イラスト

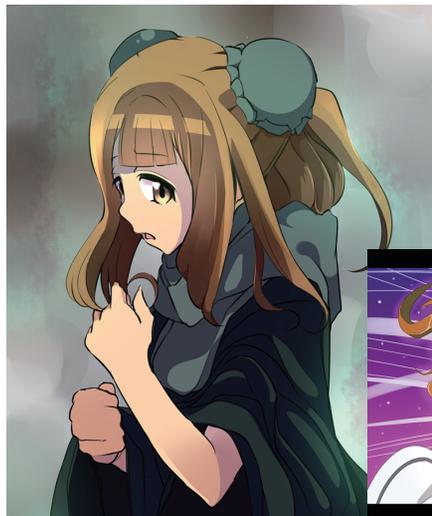


◆喫茶店で勉強会をしている学生のグループです。少し背伸びしている感じにしたいく高級なティーセットを調べて詰め込みました。室内と窓の外の明るさの調整に時間をかけました。

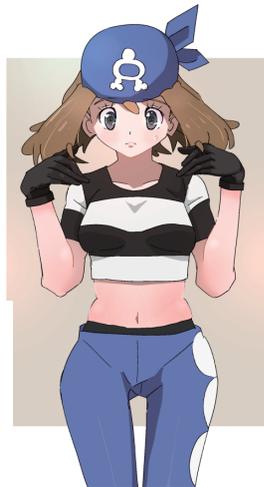
制作時期 2022年9月
制作時間 30時間
使用ソフト clipstudio



イラスト(二次創作)



イラスト(二次創作)



デッサン

2022年11月
6時間
鉛筆



2023年1月
6時間
鉛筆



2022年4月
6時間
鉛筆



2022年12月
6時間
鉛筆



ご覧頂きありがとうございました！