



PORTFOLIO

リ イコウ

01

「迷いの森」

パズルゲーム / ストーリー / 心霊ホラーゲーム

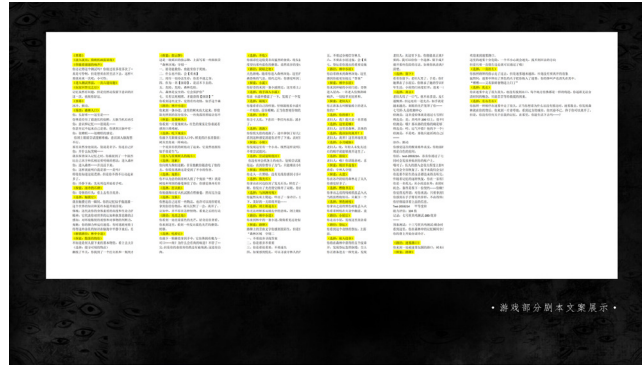
2022/nvlnmaker/1920*1080

ゲーム紹介

「迷いの森」は、
幻想的な雰囲気
のアドベンチャー
ゲームで、
物語は神秘的で
危険な森の中で
展開します。プ
レイヤーは失わ
れた記憶を持つ
主人公となり、
目を覚めると自
分が未知と危険
に満ちたその森
の中にいること
に気がきます。
プレイヤーの目
標は、少しずつ
主人公の記憶を
取り戻し、失わ
れた記憶の真実
を明らかにする
と同時に、森の
奥深くに隠され
た秘密も発見し
ていくことです。



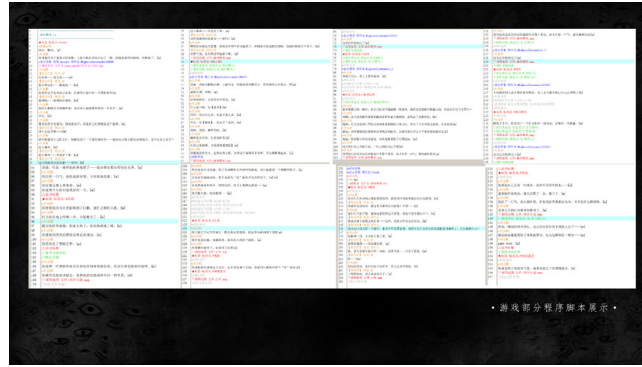
01



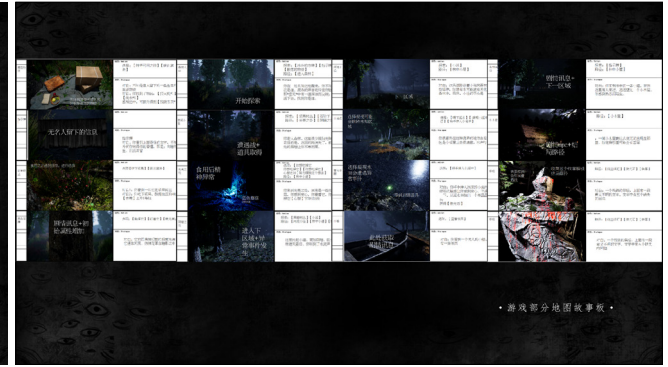
• 游戏部分剧本文案展示 •



• 游戏早期流程关卡记录图表 •



• 游戏部分程序脚本展示 •



• 游戏部分地图故事板 •

このゲームはテキストアドベンチャーエンジンを使用して制作されており、探索と謎解きの要素が組み込まれています。物語にはさまざまな選択肢があり、多くの異なる死亡エンディングも存在します。ゲームの目標は、四つの異なるルーンを集めて恐ろしい森から脱出することです。その間、プレイヤーは取得したアイテムを活用してさまざまな危険に対処する必要があります。真実を明らかにするまで、プレイヤーは森の中で遭遇する出来事に対処し続けることになります。

一天，你在街上行走时忽然看到周围的街道变得扭曲，但是仅仅持续了一瞬间就恢复了原样，对此，你认为……

ある日、あなたは街を歩いていると、突然周りの景色が歪んでしまったのですが、それは一瞬だけで、すぐに元に戻ってしまいました。これについてどう思いますか…

你在散步途中不知为何坠入了一个黄色房间，这里除了黄色墙纸覆盖的墙壁和潮湿的地毯之外，还有头顶散发嗡嗡凉感的白炽灯。这里没有时间概念，只有无尽的房间和孤独……

あなたは歩いている途中で転んで、意識が朦朧としていて、何もない黄色の部屋にたどり着いてしまいました。ここで空気はじめじめして、頭上の白熱灯がブンブンと光っていて、驚きとイライラを覚えました。あなたはどうしますか……

某一天，你最好的朋友塞给你一个炸弹，你只需帮他把这个炸弹放在一个地铁站的厕所里，她说你如果不做她会有生命危险，让你什么也不要问。

对此，你能做的是……

ある日、あなたの親友があなたに爆弾を渡し、それを地下鉄のトイレに置いた、「そうしなければ命が脅かされる、何も聞かないで」と言いました。あなたはこれに対してできることは……

一个疯子把五个无辜的人绑在电车轨道上。一辆失控的电车朝他们驶来。幸运的是，你可以拉动拉杆让电车开到另一条轨道上。但是那个疯子却在另一个电车轨道上也绑了一个人。

这是一个经典的道德抉择……

你能做的是……

狂人が罪のない5人を線路に縛り付けました。暴走列車が通過しようとしていました。幸いにも列車を制御して別の線路に移動させることができます。残念なことに、反対側の線路には人質1人も拘束されていました…

これは古典的な問題です。あなたならどうしますか？

ゲームの初めに、プレイヤーはいくつかの質問に答える必要があり、プレイヤーは自分の性格に合う答えを選択することができます。

精神疾患の可能性があるため医師の助けを求める

どうでもいいよ、仕事と勉強で疲れたかも

この現象の原因と科学的説明を探る

この世界は仮想です！ 私たちは人工の空間に住んでいるかもしれません！

同概念、只有你能做的是……

a. 冷静に出口を見つけ、自分がここにいる理由を考える

c. 隅っこで死を待つ

d. 電話で助けを求め、救助を待ちます。

能做的是……

a. 指示に従い、密かに警察に助けを求めてください。

b. 爆弾に点火しても尖うものは何もありません。

c. これを不当なテロ攻撃だと断固拒否した。

d. 天才的なアイデア！ でもアヒルの形にした方が可愛いかも…

軌道上也绑了一个人。经典的道德抉择是……

a. 何もしないを選択すると4人が死にます。

b. 軌道を変更して1人を圧死することをを選択する

c. 電車が到着する前に人々を救ってください（危険にさらされる可能性があります）

d. 質問した人をトラックに縛り付ける

選択肢は異なる人格傾向を表しています

正直之勇者

「勇気冒険家」

理智之偵探

「冷静な探偵」

詭邪之小丑

「邪なピエロ」

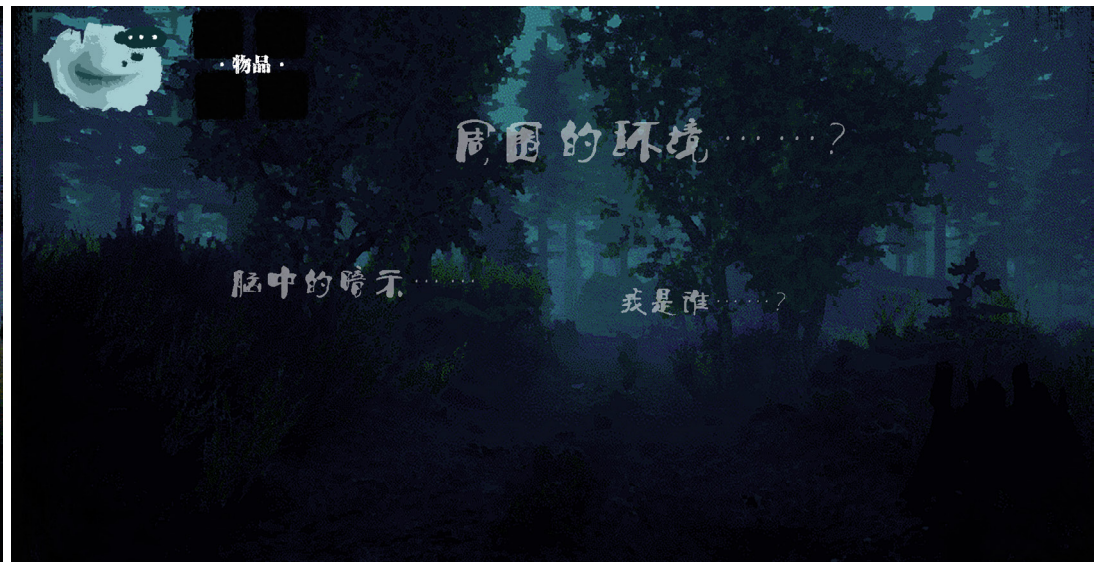
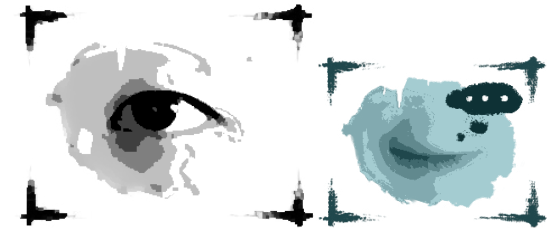
悲伤之雕像

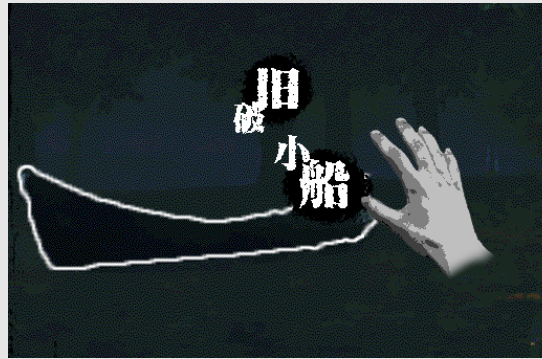
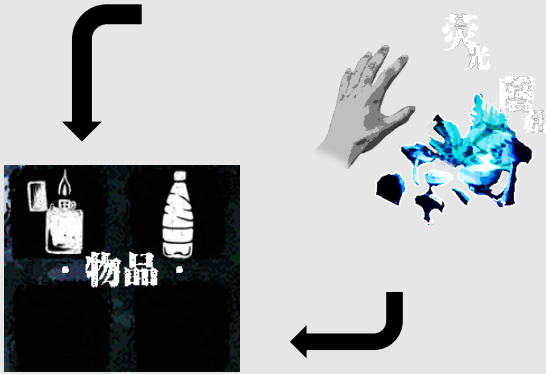
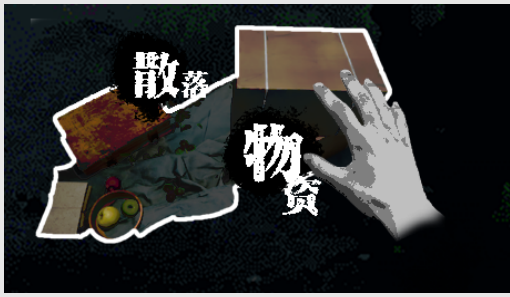
「悲観主義者」

ゲームには4つの異なる性格モデルがあり、異なる性格のゲームキャラクターには異なる考え方があります。

テストの結果によって、プレイヤーに合うキャラクターが生成されます。

ゲーム中、左上の目のアイコンはプレイヤーの状態を反映しています。クリックすると、プレイヤーは現在演じているキャラクターの心理状態と思考内容を確認することができます。





プレイヤーはシーンとインタラクションすることができます。シーンにある疑わしいものをクリックすると検索できます。もしアイテムが手に入ると、ゲームの左上のアイテム欄に表示されます。使用可能な時、アイテムは選択可能な選択肢に表示されます。

ゲームシーンでは、いくつかのシーンを操作した後、新しい事件が出ることは可能です、プレイヤーが演じたキャラクターは新しい思いを出てきます。



01



ゲーム中には、多くの危険な状況に遭遇することもあり、プレイヤーは勇気と知恵を利用して危機を乗り越える必要があります。

同時に、プレイヤーが死亡すると、死の結末がトリップされます。ゲームには合計 9 つの異なる結末とそれに対応するゲームプロットがあります。ゲームプロットでは、プレイヤーは実験者として何度も挑戦することになります。これはプレイヤーがゲームを挑戦するまたクリアしようとすると同じ状態であり、ゲームへの没入感を高めるためにこの方法を使用することを試みました。



01



ゲーム画面の表示

02

「千年帝国の崩壊」
テーブルゲーム / バトル / カードゲーム

ゲームプレイ

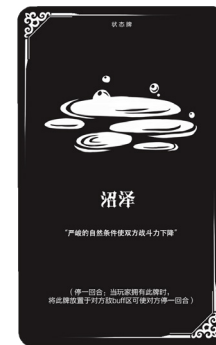
二つ目のゲームは、歴史的な戦争をベースにした1対1の戦旗戦略ゲームです。プレイヤーに歴史を学んでもらうためにゲームを通じての体験を提供したいと考えています。プレイヤーはデッキの使い方や組み合わせを通じて相手を打ち破ることができます。異なるタイプの駒を持っており、それぞれ異なる動きがあります。地形、天候、そして戦術カードは勝敗に影響を与える重要な要素です。



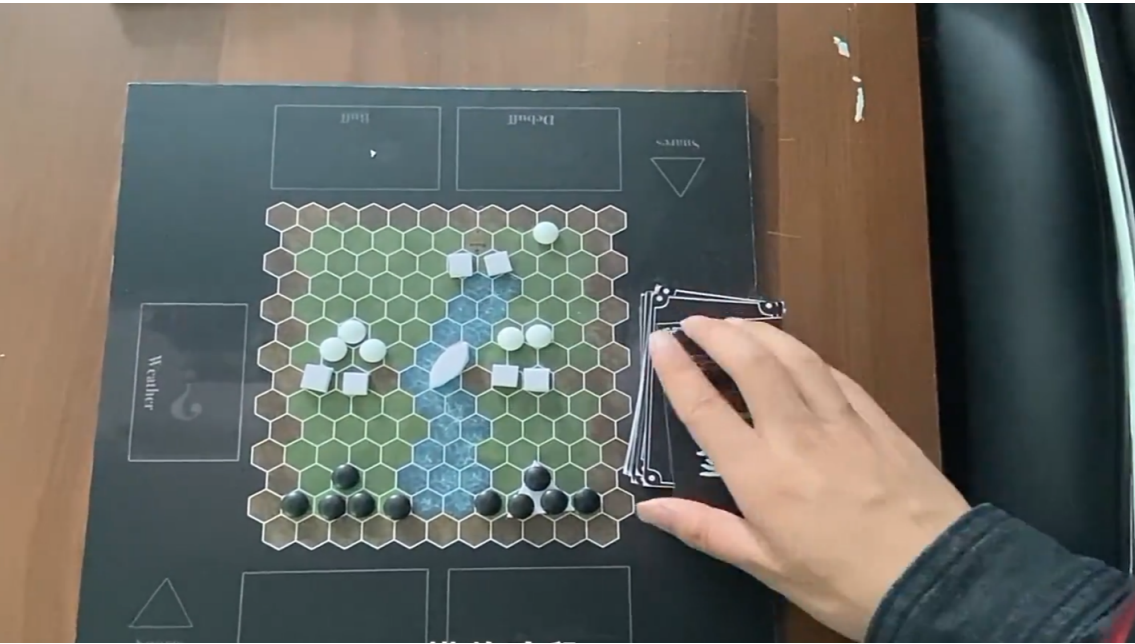
Snares



ゲームカード



02



ゲーム体験プレイの展示

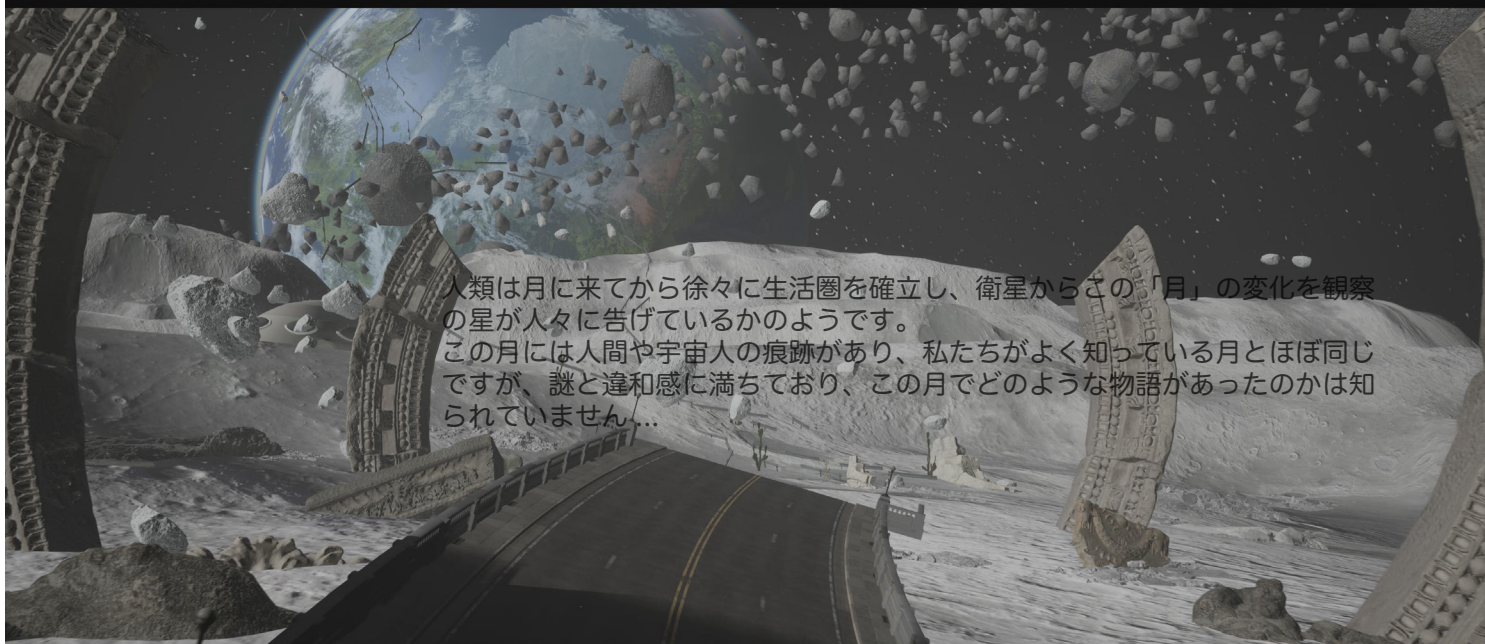
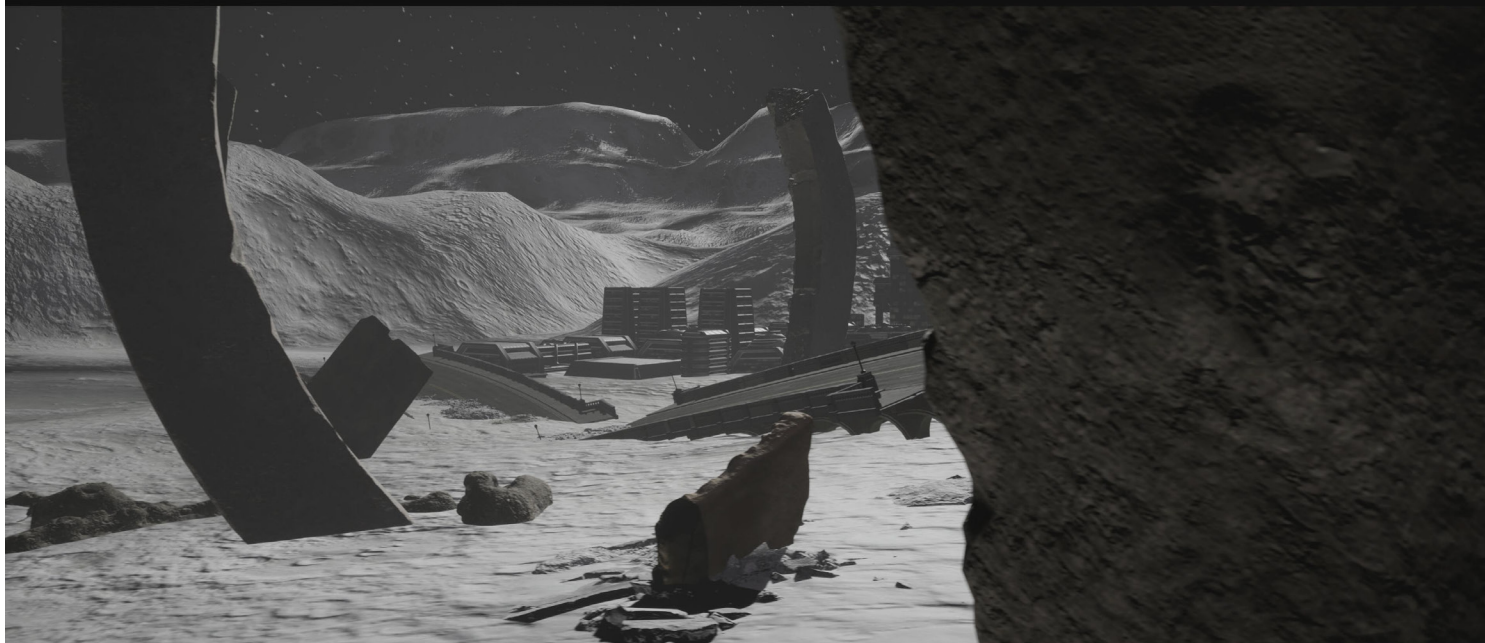
03

「Moon」
コンセプトデザイン / チームワーク
2022/unreal engine/2560×1440

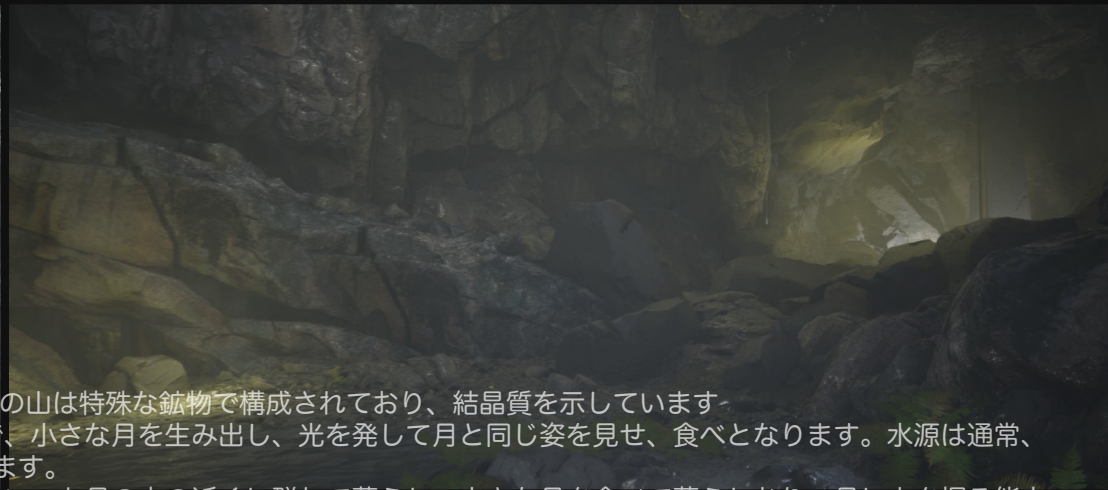
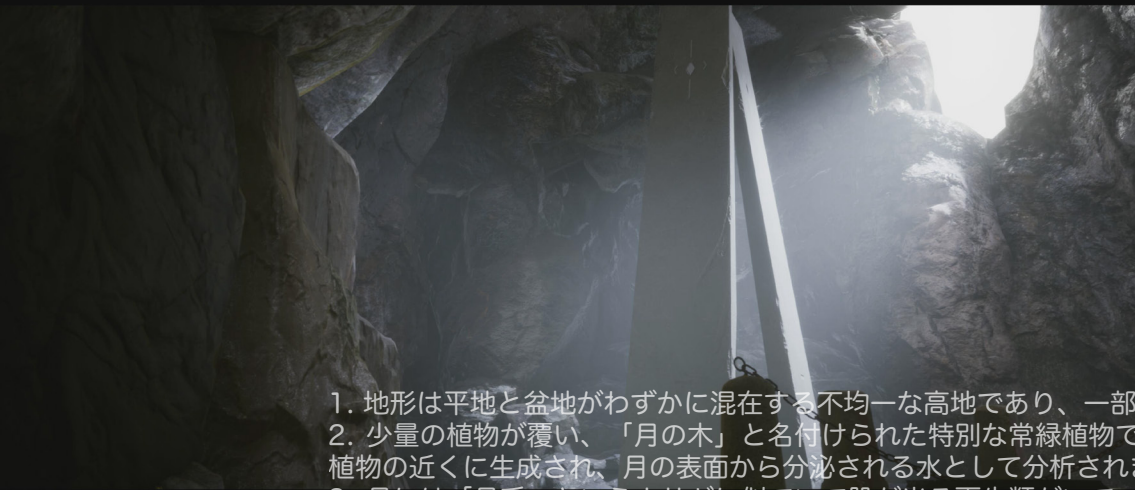
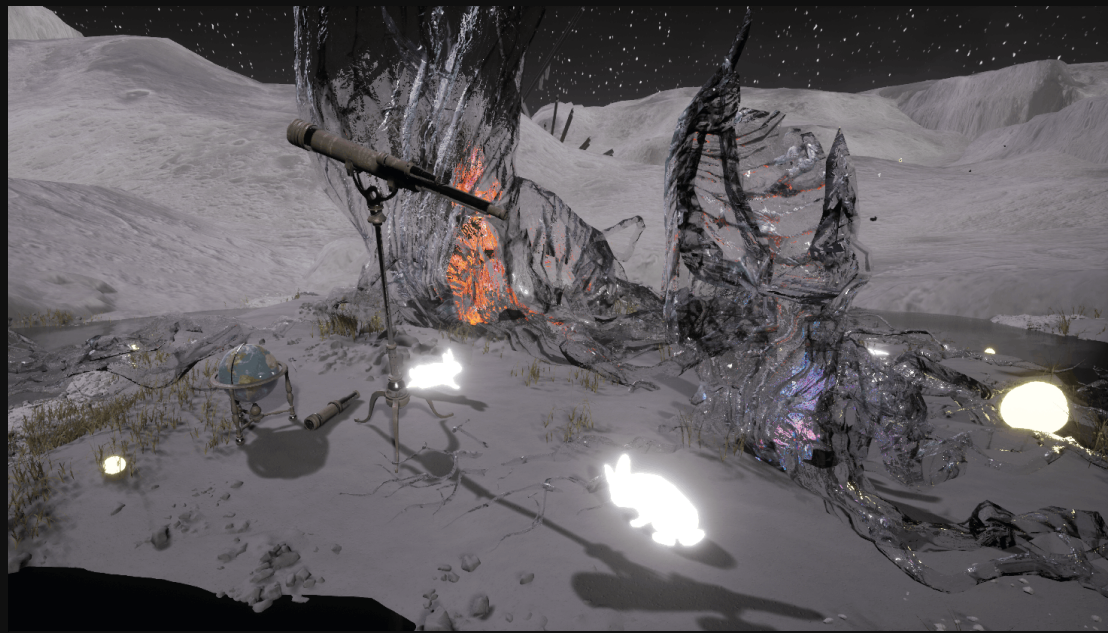
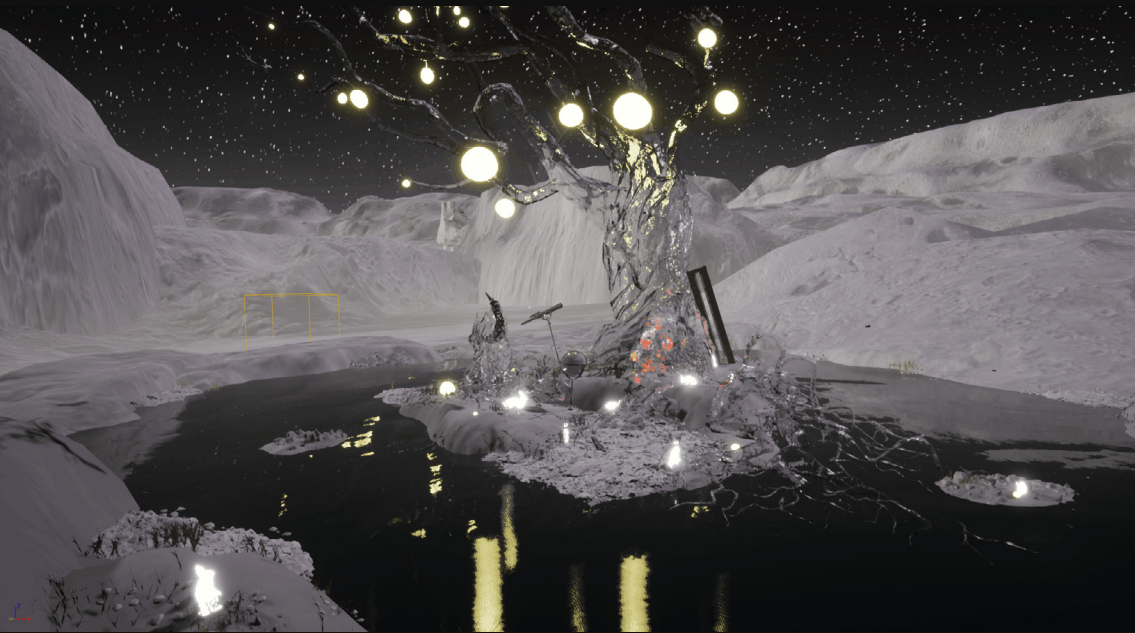
コンセプトデザイン

ゲーム以外にも、私はコンセプトデザインにも取り組んでおり、Unreal Engine を使用して構築と創作を行いました。これは私が作ったの世界観を引き継ぎつつ、月面で起こる奇妙な現象に関する物語です。幻想と科学的要素が詰まっています。

人類は月に来てから徐々に生活圏を確立し、衛星からこの「月」の変化を観察の星が人々に告げているかのようです。この月には人間や宇宙人の痕跡があり、私たちがよく知っている月とほぼ同じですが、謎と違和感に満ちており、この月でどのような物語があったのかは知られていません...



人類は月に来てから徐々に生活圏を確立し、衛星からこの「月」の変化を観察の星が人々に告げているかのようです。この月には人間や宇宙人の痕跡があり、私たちがよく知っている月とほぼ同じですが、謎と違和感に満ちており、この月でどのような物語があったのかは知られていません...



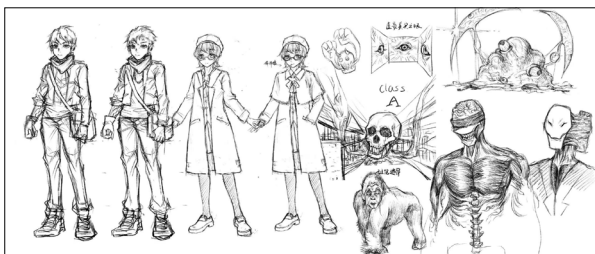
1. 地形は平地と盆地がわずかに混在する不均一な高地であり、一部の山は特殊な鉱物で構成されており、結晶質を示しています。
2. 少量の植物が覆い、「月の木」と名付けられた特別な常緑植物で、小さな月を生み出し、光を発して月と同じ姿を見せ、食べとなります。水源は通常、植物の近くに生成され、月の表面から分泌される水として分析されます。
3. 月には「月兎」というウサギに似ていて肌が光る両生類がいて、いつも月の木の近くに群れで暮らし、小さな月を食べて暮らしおり、月に穴を掘る能力を持っています。
4. 月には謎の原住民の家があり、楕円形で外側に窓があり、粘土で作ったようなもので、形も様々です。家の中には不思議な植物や奇妙な物体があります。
5. 月には先住民族の宗教的遺物が存在すると考えられており、これは硬い特殊な鉱物で構成されており、その体は巨大で、その周囲には奇妙な石の塊が存在しており、何らかの崇拜儀式を行っていると思われる月ウサギが時々ここに集まるといいます。

04

「悪夢都市」 キャラクターデザイン

キャラクターデザイン

私は、都市を舞台にした冒険を描くことが好きで、
そのために世界観内で活躍するキャラクターたち
を創作しました。個性豊かなキャラクターたちを
作り出すことに挑戦してみました。



04



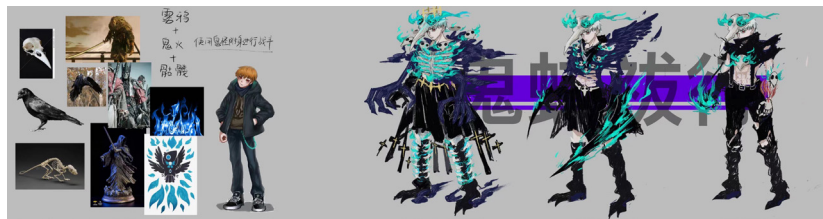
アヤカは社会的障害を持った女の子で、友達はほとんどいません。自分の部屋にいて、時間が経つにつれて、彼女は自分の人形とコミュニケーションをとることができることに気づきました。彼女は人形に命を吹き込む珍しい能力を持っています。

異常事態の捜査に従事する職員シ・ヤンは、普通の生活に憧れ、超常的な力の存在を憎んでいます。ある日、彼女は研究室で暗闇を目撃したクラゲ、浮遊塵、そして未知……



04

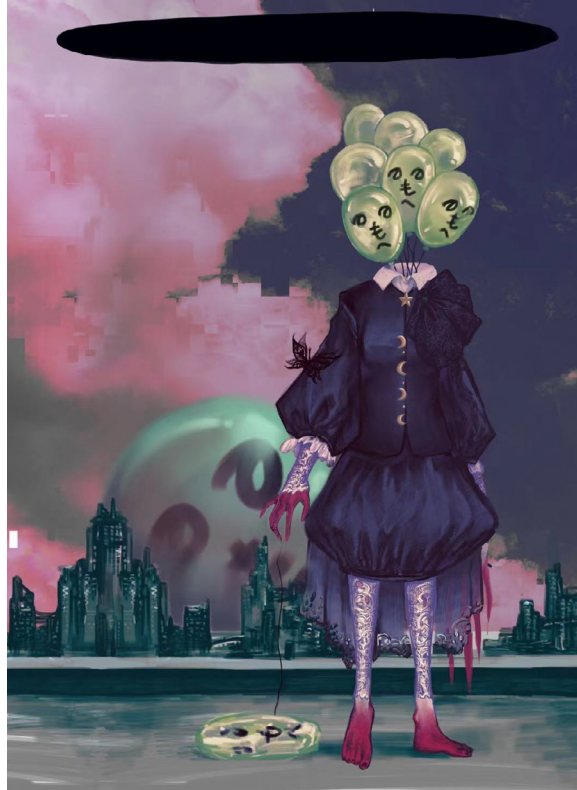
物語の主人公ジー・ランは25、6歳ですが、見た目はまだ10代、これが能力の代償です。彼は温度のない炎を使って人間の記憶を焼き尽くし、人体の機能を改変することができ、地下鉄の駅で上院議員のグループの記憶を改変して革命を宣言したこともあります。温度のない炎の下には燃えるような反逆心が潜んでい。





キャラクターデザイン

この一連のキャラクターデザインでは、キャラクターの外見をさらに豊かにし、人物の特徴に合った服装や背景を描写しました。こちらはこの世界観におけるモンスターのデザインで、夢使と呼ばれて、落下、狩猟、災害、悪霊の4つの悪夢を象徴し、人間界にやって来て人間に残酷な試練を与える存在です。そして主人公の使命は、試練と苦難を乗り越えて彼らを倒し、世界を正常に戻すことです。



05

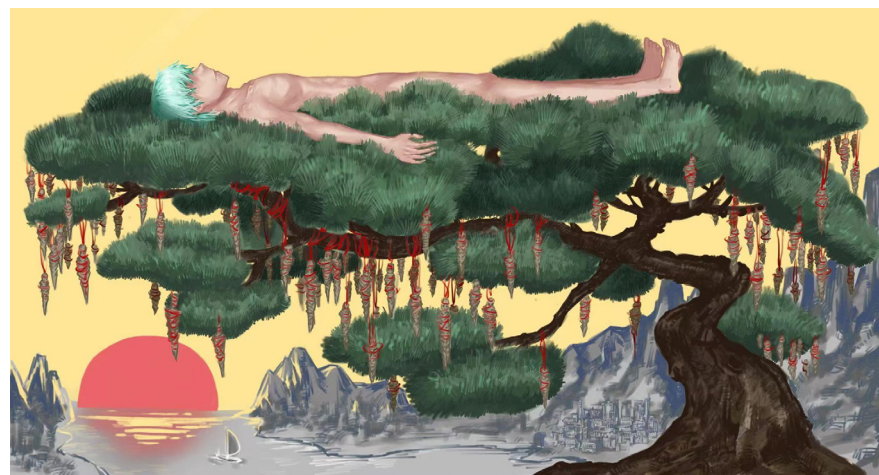
「内側」 イラストデザイン



作品の中で、主人公は松明のような目をして中央に直立して座っており、これは裁判を歓迎する兆候です。背景の巨大な目玉は主人公を裁きたいという欲求を象徴しており、背中を負った四人は仏教における貪・瞋・無明の三毒と一の欲望を表しており、最後の背景は漫画の形式で主人公の記憶を模倣しています。欲望の蓄積が生まれています。

イラストデザイン

これは私自身に関するテーマを探求する一連の作品で、仏教文化を組み込み、留学期間中の思索や考えをイラストで表現しています。



東洋の禅を取り入れた松の木を主体とした作品で、その松の木はしなびたエゴたちで覆われ、主人公はその頂上で夕日を背にして静かに横たわっています。無数のエゴを葬った後、主人公は都市から離れ、すべてを手放し、自然に還ることを選択しました。



この作品は、心に描く創造の姿「悪霊を祓い、骨を新しい命に変えます」。いくつかの道教のお守りの呪文要素を追加しました。