

(Retrospective Portfolio)

-HUANG YUEXI-

Mango Otis

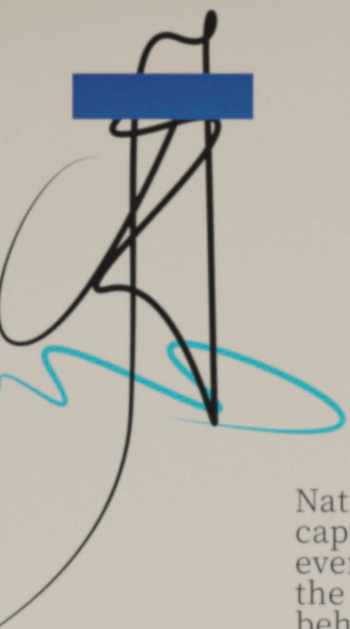
/(/ / ω / / /)/
INDIE GAME DEVELOPER



2020.5.5 ~
2025.9.2

How do you do it
Well it's easy
You just face your fears and
You become your heroes
I don't understand why you're freaking out
Then they say
Fine well do what you need to
But I don't want to see you
Wasting your life
And isn't it time you get a job
Oh it's calling
I just can't stop I'm sorry





Mangolotis

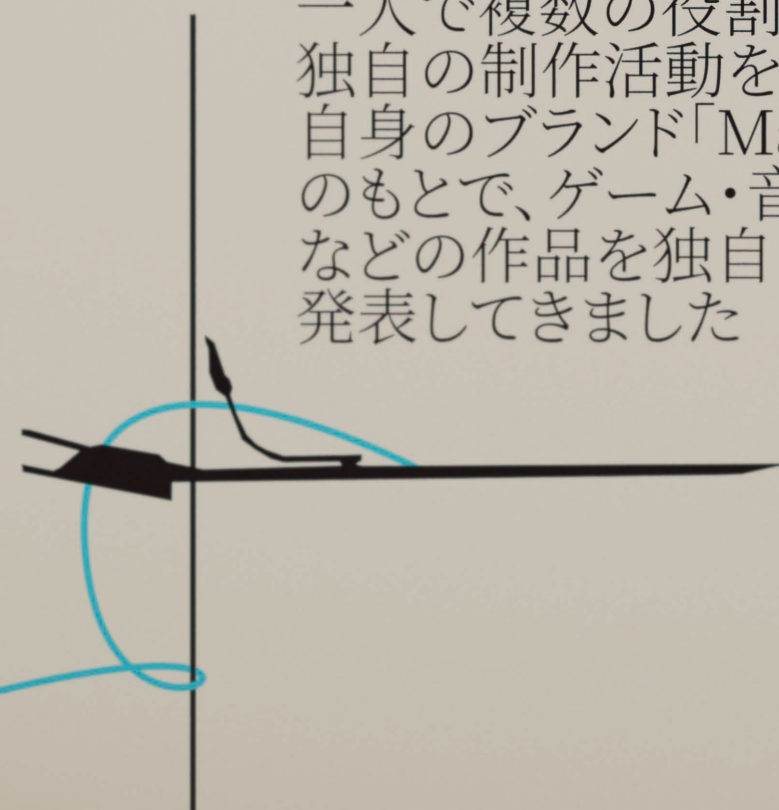
/(/ / /ω/ / /)/
INDIE GAME DEVELOPER

Natural lines, chaotic thoughts, fleeting moments
captured in the gaps of
everyday life — all of these shape
the creative vision
behind each of my works.

自然な線、混沌とした思考
そして日常の隙間から
すくい上げた一瞬
それらすべてが
私の創作理念となっています

My real name is HUANG YUEXI. Since childhood,
I have been self-taught in various fields of art and creation.
As an independent game developer,
I take on multiple roles and pursue projects on my own.
Under my personal brand Mangolotis,
I have independently created and released
works across games, music, visual art, and writing.

本名はHUANG YUEXI
幼少の頃より独学で様々な
芸術知識と創作に取り組んできました
インディーゲーム開発者として
一人で複数の役割を担いながら
独自の制作活動を行っています
自身のブランド「Mangolotis」
のもとで、ゲーム・音楽・美術・文章
などの作品を独自に制作し
発表してきました



目次 MANGOLOTIS

Contents

Independent Game Development Works:

P1-2 “Aijin”

P3-4 “Project: Demon”

個人インディーゲーム制作作品:

P1-2 『愛人:Aijin』

P3-4 『Project: Demon』



Visual Design Works:

P5-6 “LIVE2D & Graphic Design”

P7 “3D Visual Art”

個人ビジュアルデザイン作品:

P5-6 『LIVE2Dとグラフィックデザイン』

P7 『3Dビジュアルアート』

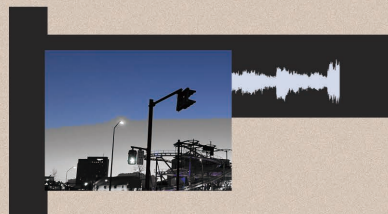


Music Composition Works:

P8 “Independent Music Label”

個人音楽制作作品:

P8 『個人音楽ブランド』

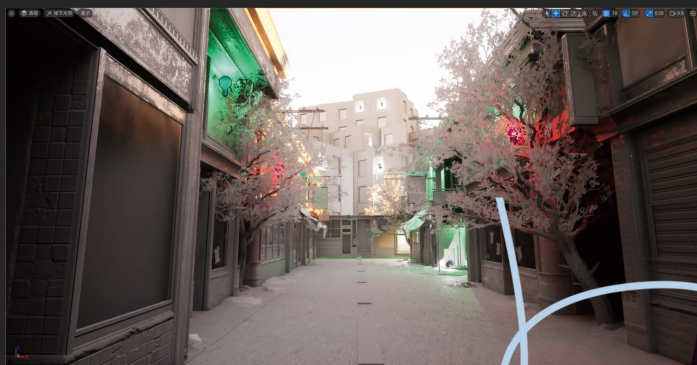




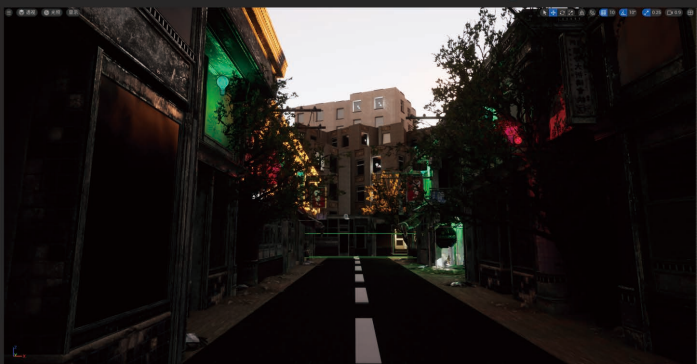
TURN PIXEL TO REALITY

Solo Developed <Aijin>
Use Unreal Engine 5
And
Making Special PIXEL FILTER
EXTREME HORROR

グレーボックス



実機プレイ



プロジェクト開始日: 2024年5月24日

発表日: 2025年2月28日

使用ソフト: Unreal Engine 5, Blender, Adobe After Effects, Photoshop

『Aijin』は、私がすべての工程を単独で半年間かけて開発した作品で、STEAMプラットフォームにて発売されました。ホラー界隈で2025年の「Tokyo Game Dungeon Show 8」にも出展されました。

GRAPHIC DESIGN

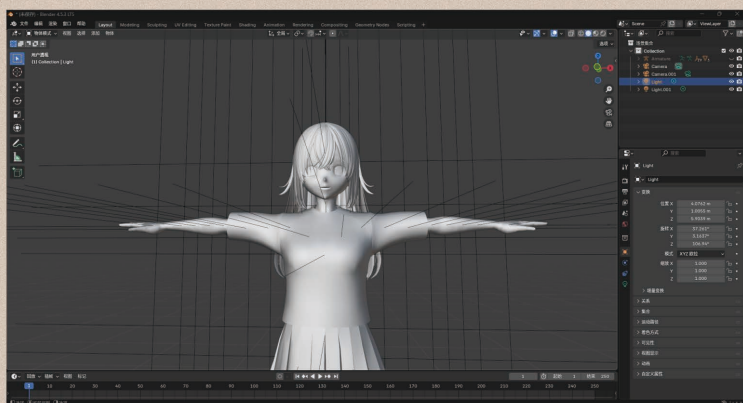


『愛人:Aijin』ゲーム展示2A-4

グラフィックデザイン／キャラクターデザイン



DESIGN FOR
TOKYO GAME
DUNGEON 8
SPECIAL GAME
SHEET



物語は主人公の少女を中心に展開しています。私は彼女の2Dと3D両方のキャラクターデザイン
2Dは物語シーンでの立ち絵やイラストとして使用され、
3Dはゲーム内の演出やストーリー展開に使用されています。

MANGOLOTIS

プロジェクト開始日: 2025年3月24日
発表日: 2025年5月4日
使用ソフト: Blender、After Effects、Photoshop

PROJECT DEMON



律に縛られた城

～覚醒～ 神の末裔

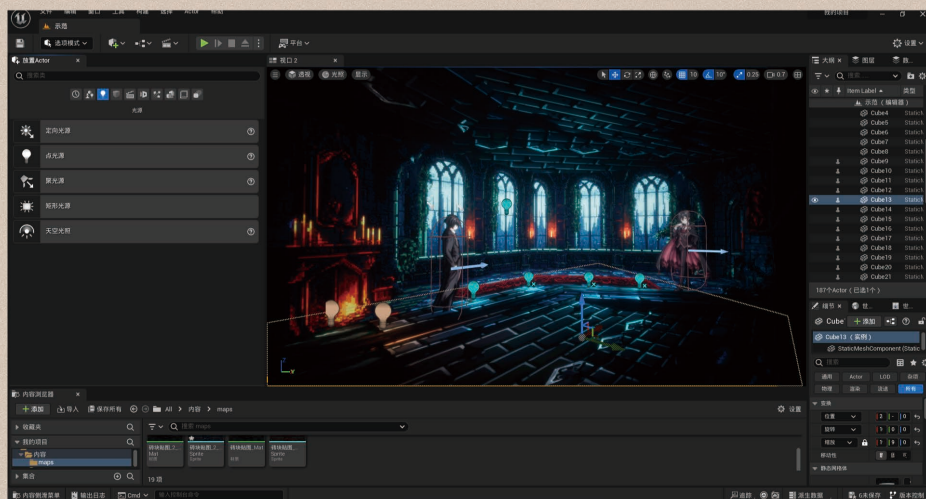
Demon Castle: Divine Legacy
Mangolotis

プロジェクト開始日: 2025年2月4日

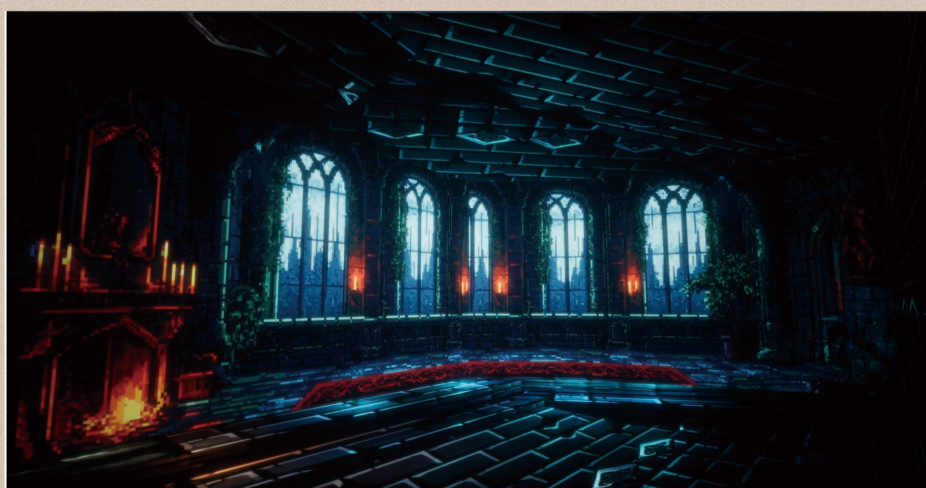
発表日: 未定

使用ソフト: Unreal Engine 5、Aseprite、Blender、Adobe After Effects、Photoshop

＊ ＊



「3Dの世界で、どうすれば2Dの質感を表現できるのか？」——それが、私が制作を始めたときに最初に浮かんできた問いでした。私自身、OCTOPATH TRAVELER (オクトパストラベラー) のようなHD-2Dスタイルの大ファンです。その影響を受け、Unreal Engine 5上でHD-2D風のスタイライズレンダリングを独自に研究・開発し始めました。



素材はすべてAsepriteで自作し、Adobe系ソフトやBlenderを使って後処理を行い、最終的にUnreal Engine 5でゲームとしての機能と演出を実装しています。この工程は、単なる技術的挑戦ではなく、「ドット表現と立体空間をどう融合させるか」という継続的な探求でもあります。

A HD-2D Metroidvania-style exploration action game.

この実機映像では、光と影、そして立体感の表現に重点を置きました。背景や足場を含む全体の構成は、すべて2D素材で作られています。そのため、3Dライティングや反射の表現がビジュアルの中心となっています。2D素材の平面的な構成の中で、奥行きと空間のある3D的な雰囲気を生み出すことを目指しています。

METROIDVANIA MANGOLOTIS

THIN KING

3

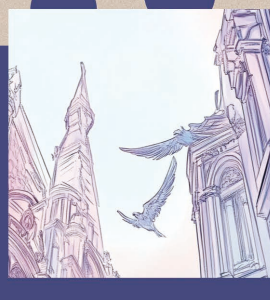
PROJECT DEMON

アルバム
ゲーム内の
「雪原シーン」
のために単独
で作曲・編曲さ
れたもので、

全体は主に3つの要素で構成
されています。エレクトリックビ
アノ、パイオリン、ドラムです。
プレイヤーに雪の中で迷うよう
な情景を強く演出することを
目的としており、さらに多様な
変奏も用意されているため、
ゲーム内の戦闘・休憩・冒険な
ど、さまざまなシーンで最適な
体験を提供します。



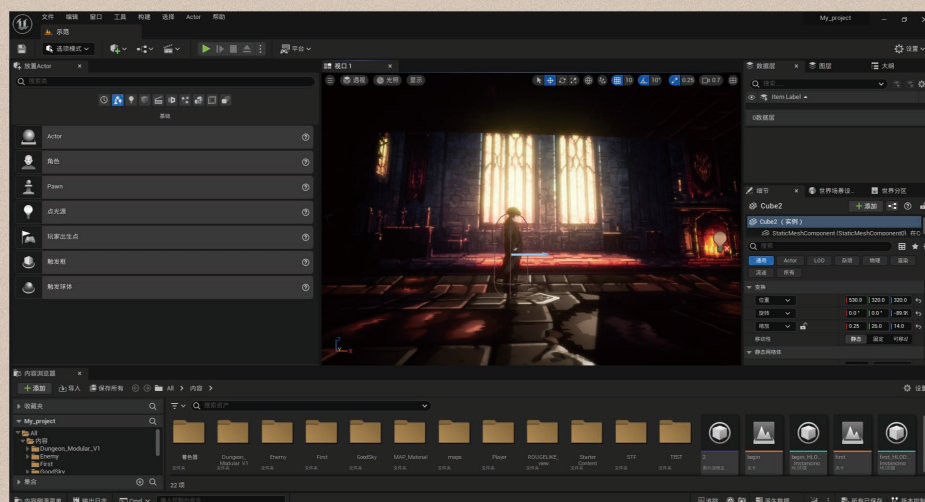
SNOW
DIVINE
CHURCH



プロジェクト開始日: 2025年2月4日

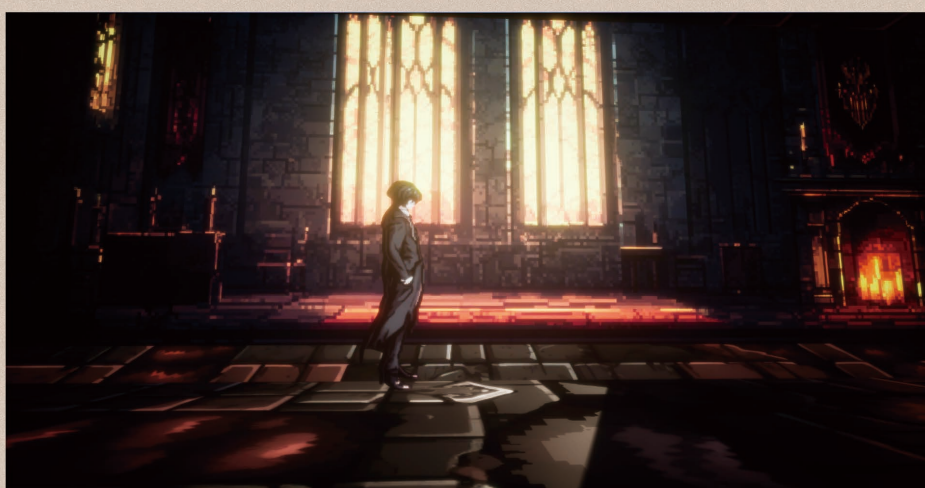
発表日: 未定

使用ソフト: Unreal Engine 5、Aseprite、Blender、Adobe After Effects、Photoshop、FL Studio



ORIGINAL

このシーンは最初に設計を始
めた場所であり、マップ内にお
けるキャラクターのカメラアング
ル、そしてステージやマップが
どのような手法で表現される
か(Spriteを使用)という点に
重点を置きました。
また、HD-2Dスタイルの
Aseprite素材と3DのLumen
ライティングを組み合わせる
ことで、Unreal Engine 5に
おける照明表現の
最適解を模索しました。



PRE GAME

市販されているHD-2D作品
の多くはリアルタイムバトル
を採用しておらず、またカメラ
アングルもやや高めに設定され
ています。
最近発売された
『ドラゴンクエストIII HD-2D
リメイク』のように、プレイヤー
により広い視野と情報量を
与えることを目的とした構成
が主流です。

しかし、横スクロール型のHD-2Dアクションゲームは現時点で
市場にほとんど存在していません。そのため、この未開拓の分野に可能性を感じ、
私はこの方向性に焦点を当てて開発を始めました。

METROIDVANIA
MANGOLOTIS

THIN
KING

4

GRAPHIC DESIGN

GRAPHIC DESIGN



担当: Live2D・立ち絵、映像、音楽、背景/(ボイスはチームメンバーが担当)
発表日: 2020年8月15日
使用ソフト: Live2D、Cinema 4D、SAI、Photoshop、After Effects、FL Studio

IN CINEMA 4D



これは、私が高校のアニメ部の部長として担当した最初の作品です。制作では、美術・音楽・映像編集などほぼすべての工程を一人で担当し、ボイスは他の部員が担当しました。デザインの初期段階では、実際の学校の部室を参考にし、Cinema4Dで3D背景を構築しました。さらに2Dの立ち絵と組み合わせることで、部員たちの日常に寄り添うような温かみのある世界観を表現しました。

AFTER EFFECT



「現実の美しい風景を描くことは、アニメ風のキャラクターを描くよりもずっと難しい。美術を専門的に学んでいない私は、独学でアニメキャラクターの描き方を身につけました。そして、そのキャラクターと調和する背景を作るために、Cinema4DとAfter EffectsのLooksプラグインを使用しました。その結果、2Dの部活看板娘がまるで実際に3Dで再現された部室に存在しているかのような、臨場感のある世界観を表現することができました。

ANIME CLUB PROJECTS

⑤

GRAPHIC DESIGN

VIDEO メンバー募集

アニメーションサークルの
新入部員募集用動画制作



担当: Live2D・立ち絵、映像、音楽、背景/(ボイスはチームメンバーが担当)

発表日: 2020年8月15日

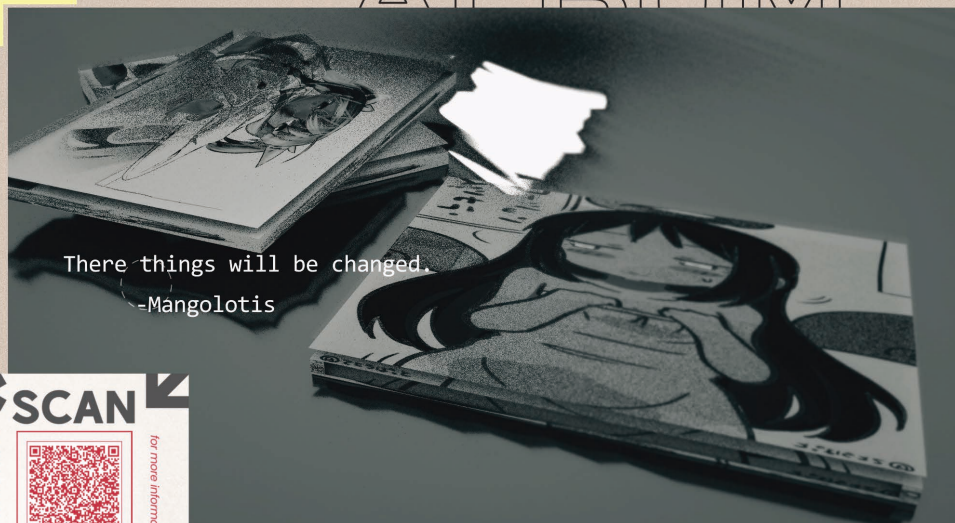
使用ソフト: Live2D、Cinema 4D、SAI、Photoshop、After Effects、FL Studio

IN CINEMA 4D



CINEMA 4Dで制作した本作品では、画面をスタイライズするため、粒状感を最大限に調整し、露出などの設定を整えました。これにより、After Effectsでの後処理において、2Dキャラクターとの調和を可能な限り実現しています。リアルに近いながらも、夢のような幻想的なサークル活動の背景表現を目指しました。

MUSIC ALBUM



本作品は、動画プロモーション用として制作すると同時に、動画自体のBGMも自作しました。また、CINEMA 4Dを用いて以下のアルバムジャケットも制作しています。制作当時は気分が落ち込んでいた時期で、楽曲全体のリズムはシンプルでしたが、時間が進むにつれてベース、コーラス、バイオリンが加わり、サークルに入った後、各メンバーがそれぞれその力を最大限に発揮して輝く様子を暗喩しています。



ANIME CLUB PROJECTS

⑥

MANGOLOTIS

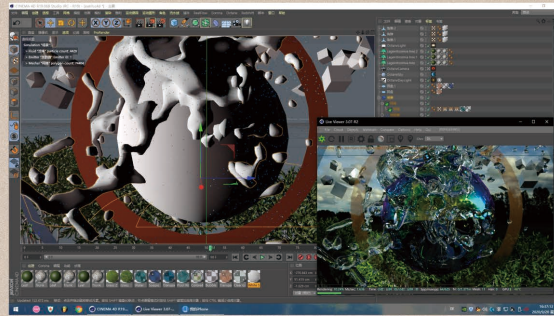
混沌とした線の中から、命の意味を探し続けている。

使用ソフト: Cinema4D、After Effects

2020年、高校在学中にこの作品を制作しました。それは「記憶の森」で構成された地球の複合体であり、忘れたい抑鬱な記憶の残像と絡み合っています。

混沌の中で、涙と本我が自然の一部として形を成し、自己意識の解放を探究することをテーマとしています。作品は高コントラストと透明感のあるクリスタル素材で構成され、背景にはピクセル状の立方体で組み合わされた空を使用しています。夢核(ドリームコア)的な混沌と明瞭さが共存する夢の世界を演出し、デジタルアートとしての超現実的な質感を表現しています。

2020年に制作した本作品は、ギリシャ彫刻の質感を持つ人物像を中心に、不変の世界の中で「見つめられる存在」として、同化されながらも運命に抗い続ける神聖な姿を表現しました。制作の過程では、学業や社会的プレッシャー、そして自身のジェンダーアイデンティティとの向き合いが大きな影響を与えています。本作は、内面的葛藤と精神的解放を象徴する作品です。



How do you do music?
Well, it's easy:
You just face your fears and
You become your heroes
I don't understand why you're freaking out
Then they say:
"Fine, we'll do what you need to
But I don't want to see you
Wasting your life
Isn't it time you get a job?"
Oh, it's calling
I just can't stop, I'm sorry

Music Composition
2018—2025

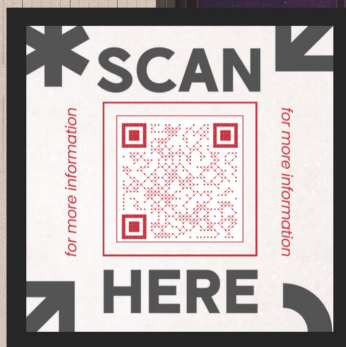


2018年から、音楽という形で生命の成長する力を探求してきました。私の作品には、アヴァンギャルドや実験音楽そしてOSTなど、さまざまな音楽ジャンルが含まれています。

NIGHT S Night Starfalling

発表日: 2024-1-27

この曲はLofiとクールジャズを基調とし、マイナー調で制作されています。星のようにきらめくピアノの音色、重厚で深みのあるベース、そして子守唄のように冷たく澄んだ女性コーラスが重なり、星が降る夜のような没入感を生み出しています。楽曲は世界配信され、NetEase Cloud Musicの日間ランキングで21位を獲得し、多くのリスナーに支持されました。



Day Sundialfalling

発表日: 2025-1-16

この楽曲は、電車の走行音を思わせるシンセサイザー、1970年代のヴィンテージドラムの音色、重く深みのあるベース、そして記憶のように響くギターサウンドウォールによって構成されています。夕暮れ時、時の流れを音楽で捉えた一曲です。本作は世界配信され、私の制作したゲーム『愛人: Aijin』の隠しエンディングOSTとして最初に登場しました。



How do you do music?
Well, it's easy:
You just face your fears and
You become your heroes
I don't understand why you're freaking out
Then they say:
"Fine, we'll do what you need to
But I don't want to see you
Wasting your life
Isn't it time you get a job?"
Oh, it's calling
I just can't stop, I'm sorry

