

敵モデル発注書

名称	命名規則	概要	テクスチャ名	マテリアル名
ギミックモデル_乾燥ナマコ	Model_Gimmick_DesNamako	ギミックモデルになります。	Tex_Gimmick_DesNamako	Mat_Gimmick_DesNamako

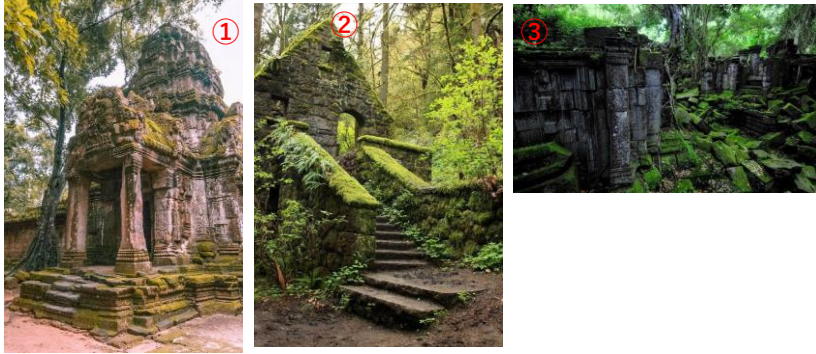
ポリゴン数(一つにつき)	テクスチャサイズ	テクスチャ形式
約1000程度	1024 × 1024	.png

提出期限		提出形式
途中確認	7月3日	スクリーンショット
最終提出	7月5日	Githubにデータを上げてください

備考
・同名のものを複数保存する場合は、命名規則の最後に連番で数字を入れてください ※作成していただくモデルの参考画像は『装飾イメージ画像』をご確認ください。

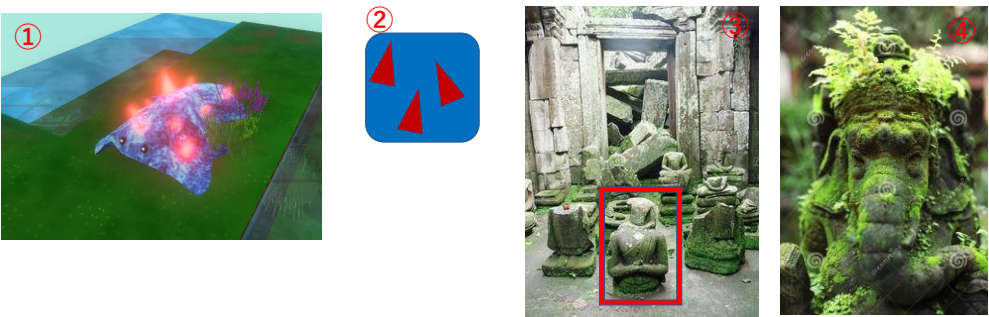
参考画像

遺跡ステージ全体イメージ



装飾物には苔が生えていたり、所々木の根が絡まっていたりする。
遺跡の世界観として、元々建物だったのが崩れてしまって③のようにブロックがバラバラになってしまっている。

乾燥ナマコ イメージ画像



①が乾燥し、ブロック状になっている状態になっており、本来の色味よりもくすんだ色になっている。
また②の状態でゲームに配置されるが、水に触れることで①のような姿になる。③④のようにブロックの所々に苔が生えている。
ユーザーに対して、②のブロックは①が固まったものなど連想できる程度には元デザインを生かしてください。

サイズ比



敵モデル発注書

名称	命名規則	概要
敵モデル_帯電ナマコッコ	Model_En_Electro	敵キャラクターモデルとなります。

ポリゴン数(一つにつき)	テクスチャサイズ	テクスチャ形式	テクスチャ名	マテリアル名
約1000程度	1024 × 1024	.png	Tex_En_Electro	Mat_En_Electro

提出期限		提出形式
途中確認	8月12日	スクリーンショット
最終提出	7月14日	Githubにデータを上げてください

概要
『森』『遺跡』ステージにて出現する想定となります。

参考画像

帯電ナマコ イメージ画像



①に雷が落ち、②のようなエフェクトを体にまとうようになっている。
※エフェクトは別途作成中
色合いイメージは、わかりやすくトグ部分が黄色系で雷を連想させ、体の部分はグレーチックな色で雷雲をイメージさせる感じを想定(参考程度に捉えてもらえると)。

サイズ比

