HAKOPATAα版デザイン指示書ver1.0

・α版ステージに向けて

1. キャラクター

右の大森くんのデザインを元にモデリング

色などの変更はなし、注意点として後ろから

見た時にお尻が見えるように髪を左右に割る

こと。

等身は２．５等身で作成。

1. モーション

・歩く…基本的な人間の歩き方をそのまま

・走る…こちらも同様人間の走り方をそのままモーションに

注意点や細かい指示は特になし、自然な動きに見えていればそれで大丈夫です。

1. UI　ロゴ

以前池沢が作ったようなもの（シンプルさの高め）を参考に世界観や画面レイアウトに合わせたUIを自由に作成してください。いくつかデザインをラフで考え本制作に入る前に企画に提出。

ただしUIは一番後回し、まずは他の素材を優先してください。間に合わない場合は池沢のものをα版では仮に使います。

※ロゴはα版では表示しません

　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　１/３

1. ステージオブジェクト

＜α版で必要な素材一覧＞

**・正方形の四角いブロック（白）**

**・正方形の四角いブロック（赤）**

単純な正方形を色違いで１つずつ

**・正方形の四角いブロック（青）**

**・正方形の四角いブロック（緑）**

**・高さ４、幅３の長方形ブロック（白）**

　・・・正方形の四角いブロックを縦に４横に３積んだようなオブジェクト

**・スイッチ**

　・・・押せそうな雰囲気（スイッチ感）がきちんとでていてステージに合ったようなデザインならOK。色は青と赤と黄色の３パターン用意お願いします。

**・チェックポイント**

・・・ほかのゲームでいうセーブポイントのようなもの、オブジェクトで造形物を置いてもいいですし、正直これに関してはエフェクトでも大丈夫です。やりやすいほうとか、デザイン考え付いたほうで。但しオブジェクトなら色は白、エフェクトならエメラルドグリーンの色味でお願いします。

**・ゴールシンボル**

ゴールは穴に入ってゴールする形なので、上の図のような明らかに入ってくれといわんばかりのシンボルを考えています。

上の図はあくまで例です、どんな形でもいいですが上記のような下を指しているような形が望ましいです。模様を入れたり、形にデザインを加えてひと工夫も大歓迎です。

色は＜赤＞で薄さは極限まで薄くしてください。大きさは正方形の四角いブロックの縦横と同じ大きさで作ってください。

このオブジェクトは光らせていただけると助かります、できない場合はプログラムに光らせてもらいます！

　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　２/３

1. エフェクト

・チェックポイント・・・エフェクトで作る場合はエメラルドグリーンの色味に、雰囲　　　気はRPGのセーブポイントのようなものをイメージして制作してください

・ゴールエフェクト・・・穴に入った時のゴールをした感じのキラキラエフェクト

　　　　　　　　　　　　色は赤系の色でお願いします。

1. テクスチャ

・ステージ壁のテクスチャ

　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　３/３