* キャラクタ６体のモデル

｛

・テニス　キャラクタ本体+テニスボール

・野球　　キャラクタ本体(頭装備と武器装備がない状態)+野球ボール+

バット、グローブ、野球帽、ヘルメット

・サッカー キャラクタ本体+サッカーボール

・アメフト　キャラクタ本体+アメフトボール

野球以外のキャラクタは、キャラクタ本体と持っている武器をくっつけて

作成してもＯＫです

※注意！

１　スペキュラテクスチャは 名前のあとに　\_s　をつけること

２　キャラクタの「服」「肌」「髪」「顔」は別テクスチャにすること

３　キャラクタの服テクスチャはプレイヤーによって色を分けるので、

グレースケールにすること

　　４　服の中で色を変更しない部分の色を、Ｒ成分だけ他の色より1だけ上げる

｝

* キャラクタ４体のボーン＆肉付け
* キャラクタ４体のモーション(いわもとがやります)
* ＵＩ(体力ゲージ、技ゲージ、勝利ラウンド数アイコン)
* ＵＩ(Round、Round数字、Fight!!　)
* ステージモデル+あたり判定モデル
* ステージオブジェクトモデル+あたり判定モデル
* エフェクトテクスチャ