

基本的な変更

ゲーム内のFontを視認性の高い扱いやすいfontに統一しましょう。

font名：ゲンエイラテゴ

<https://okoneya.jp/font/genei-latin.html>

※データ添付します。

権利もUnity内に入れて大丈夫そうなので文字は
画像ではなく出来るだけテキストでだしましょう。

全体的に彩度を抑えて見やすく、落ち着きのある感じにしています。

以下 いくつかなおしてみたところです。

コメント書きます。

■ステージセレクト



画面全体は暗めで中央のクリスタルにライトがあたって そこだけが目立つように
こうすることで そのオブジェクトを触るものだとわかるようになります。

その他に、矢印、ステージタイトルBG 等も変更しています。

>グラフィック

中央のクリスタル上のオブジェクトですが外周の形が微妙に崩れたりすると
目立ってしまいます。 ペンツール等ベクターの線を使ってキレイに整えられると
良いとおもいます。

>プログラマー & エフェクター

中央のクリスタルの周辺にキラキラしたパーティクル等が少しだけ入っていると 雰囲気がぐっとします。

よこの矢印は画像としては細いですが 当たり判定は大きめにおねがいします。

みづらいですが [STAGE 1]の上に小さな ▲の画像があります。

これを 上下に動かすと よりよいかとおもいます。



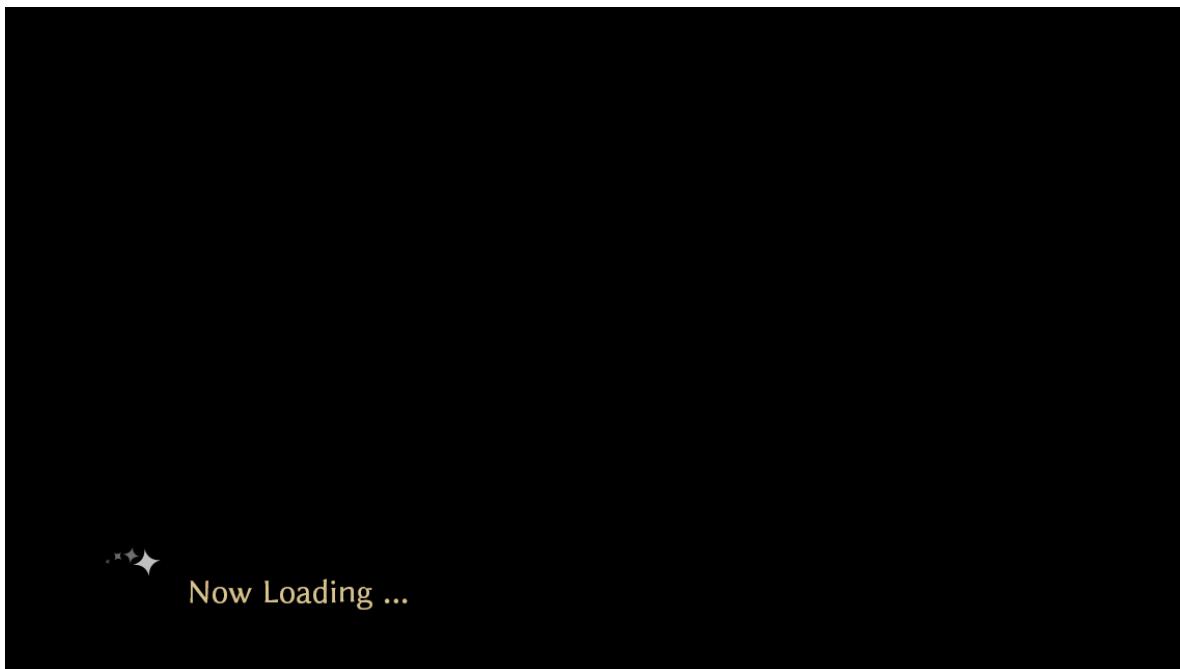
クリスタルオブジェクトを触った後にでるセレクト画面です。

ここでは用語として ステージ>レベル としています。

Levelにこだわる必要はないですが 現状だと ステージが意味している内容がどの範囲かわかりづらいかもです。

この画面に関わらずダイアログ系の閉じる、戻るは右上のXボタンに統一しています。

可能であればこれけいの昨日は全部右上にまとめましょう。



NOWLOADINGの画面です。

画像最適化すると ほぼ出ない画面かもしれません
文字とキラキラの星がクルクル回るようにするといいとおもいます。
画像は img/load_star.png を rotationで回してやればいいかなと



Level選択後に開かれるダイアログです。

ダイアログ関連は img/Dialog-9slice.png を使って9Sliceの設定にすれば全てのシーンで使いまわせると
おもいます。

正直「TouchStart（画面をタッチしてxxx）」は無くてもいいんですが一応いれておきました。



ゲーム画面ですが大きくは

1.自機を妖精っぽく 待機状態の時だけでもいいので 妖精っぽいみためにしたいところです

※サンプルの妖精の姿は適当です・・

2.左上の回数表示は 画面に被るという意見もあったので思い切って小さくしています。

また n/n表示よりも 「あとn回」 の方が感覚としてわかりやすいとおもいました。

出来れば あと 3回くりになったら色を黄色とか赤にしたいところ

3.右上の一時停止ボタン も枠内に収まる&閉じるボタンと同じイメージに変更

※タッチ範囲は検討してください。

4.ターンの表示等はシンプルに 中央に黒っぽい座布団と文字の構成でいいのではないかとおもいます。



ゲーム中 右上の一時停止ボタンで開かれるダイアログです。
開始前に開かれるダイアログの内容が少し変わっただけの表示です。
CHALLENGE内容が表示されるのが前提になっています。

PSDも添付しますが
バージョン CC 2018でつくられています。

開けない等あればいってください。