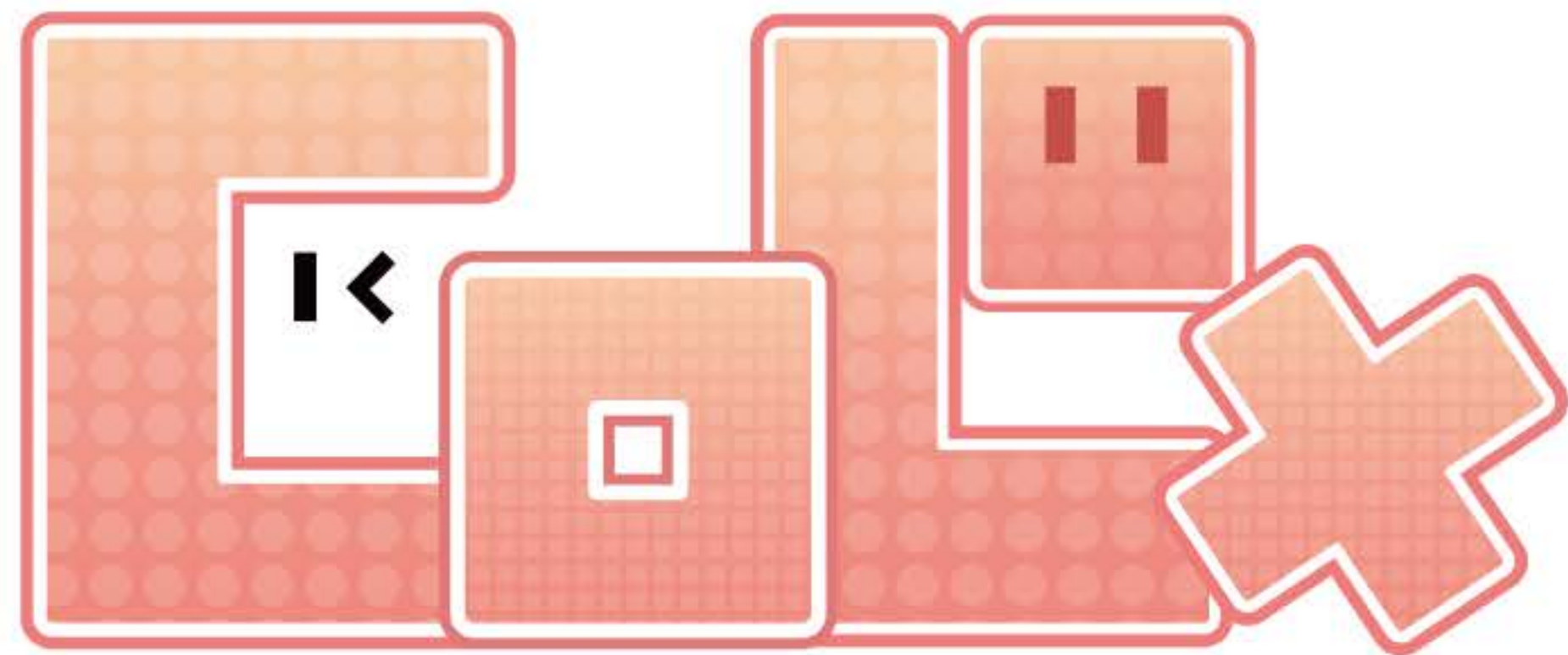
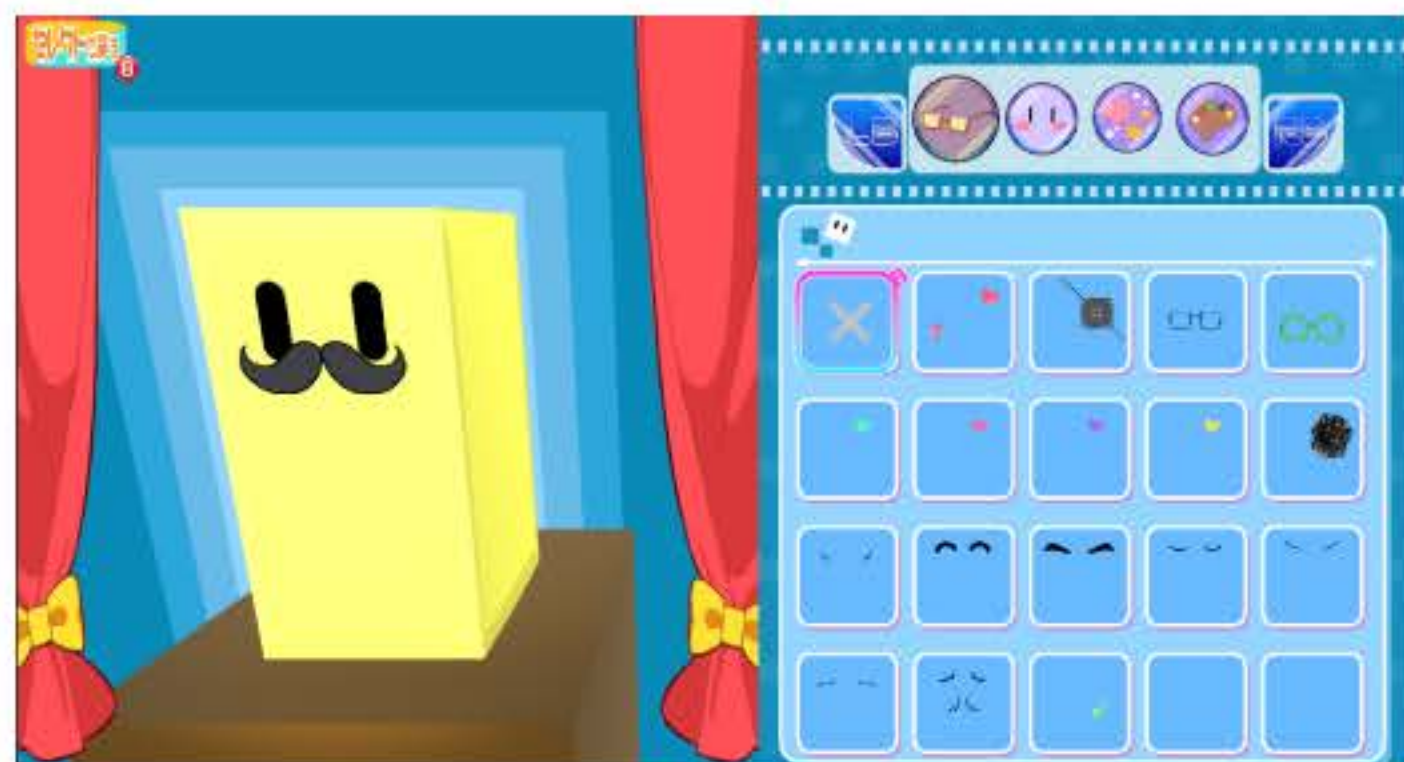




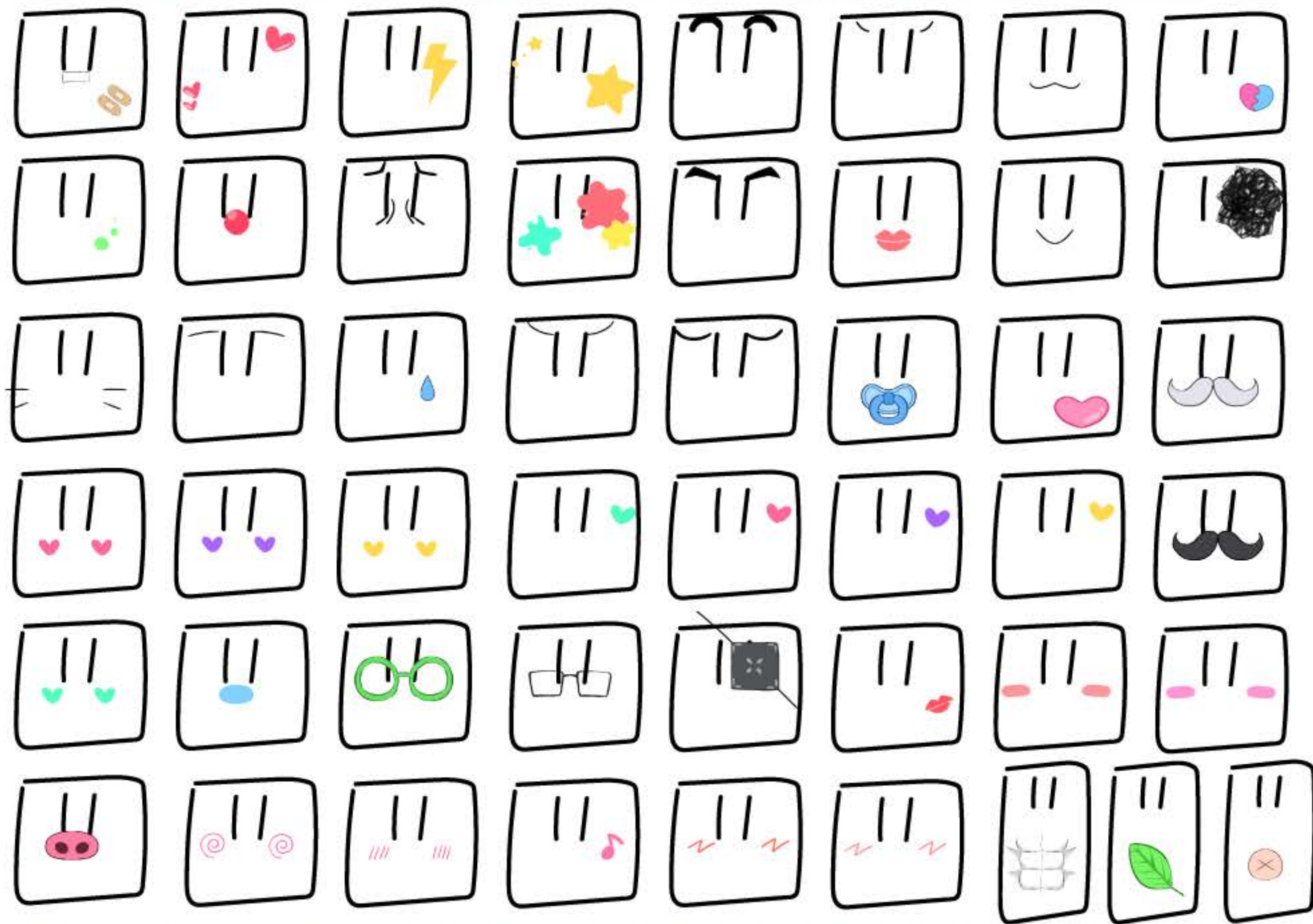
コロXの主人公「コロリン」

着せ替えパーツ 全46種類!

+3種類

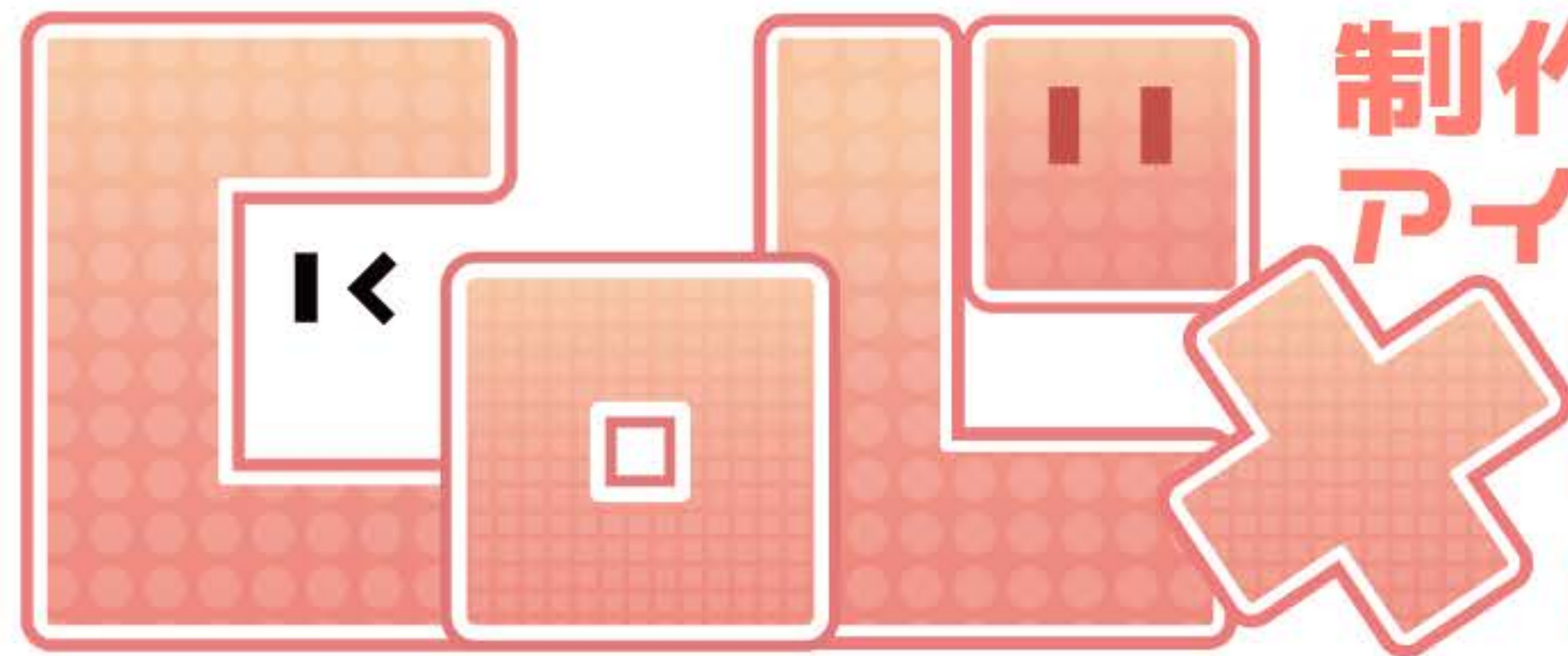


←実装画面



ゲーム全体の「シップルかわいい」雰囲気を変えないように、
 いろんな人の好みに合うようなパーツをデザインするよう工夫しました。
 それをたくさん用意して、プレイしてくれる人が必ずどれかは
 「いいな」と思ってくれるようなデザインにすることを意識しています。





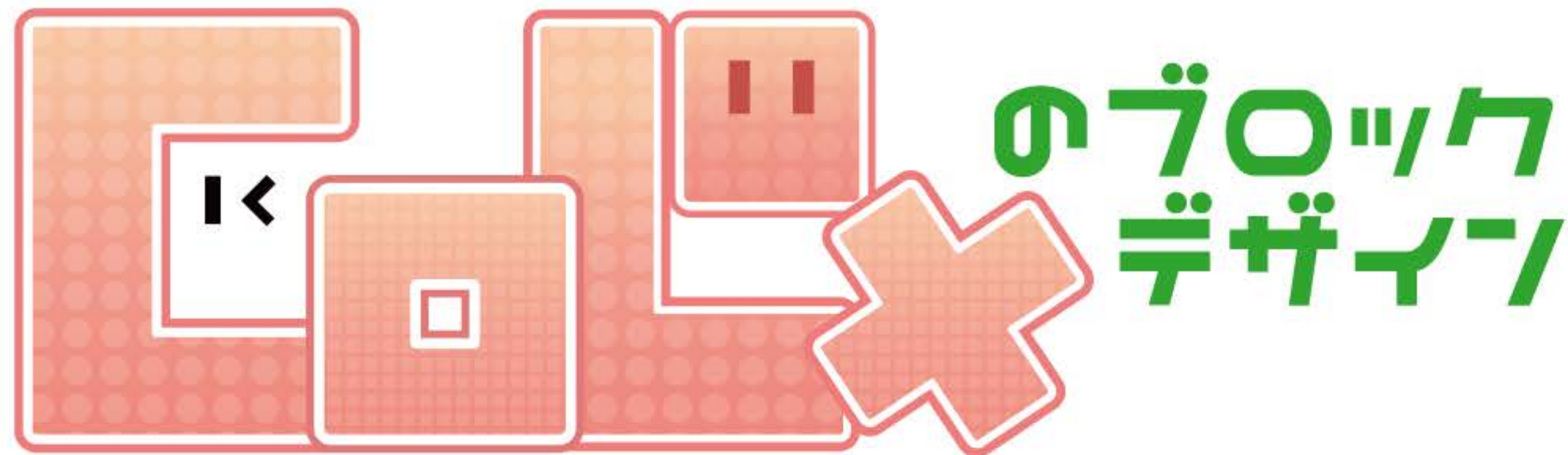
制作チームメンバーの アイコン＋ネームロゴ

エフドロールにて使用したものです。
ひとりひとりの要望を聞き、
ひとりひとり調整して・・・
こだわって作りました！

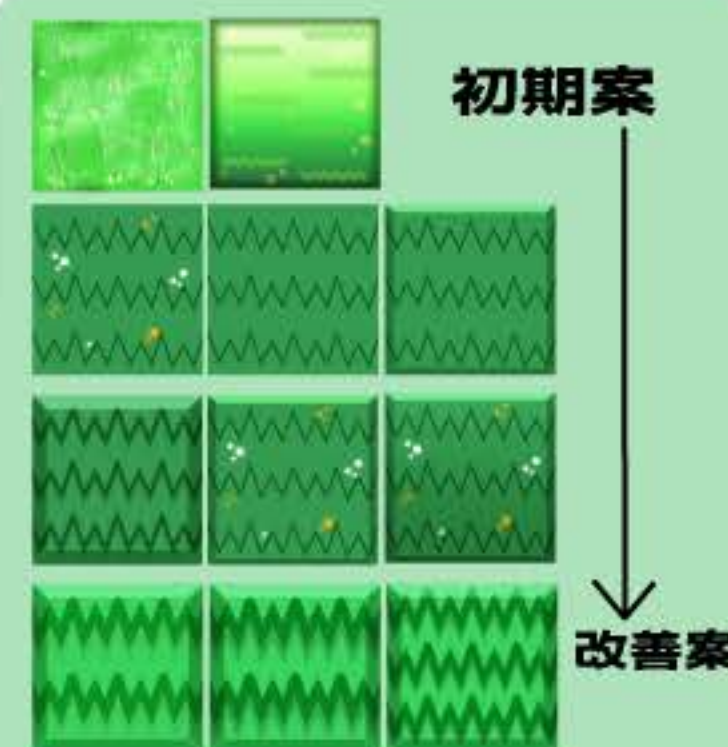
ネームロゴは、ほとんどアイコンの
キャラクターデザインから連想して
デザインしたものになっています。

アイコンと並べた時に違和感なく、
まとまって見えるように意識しました！



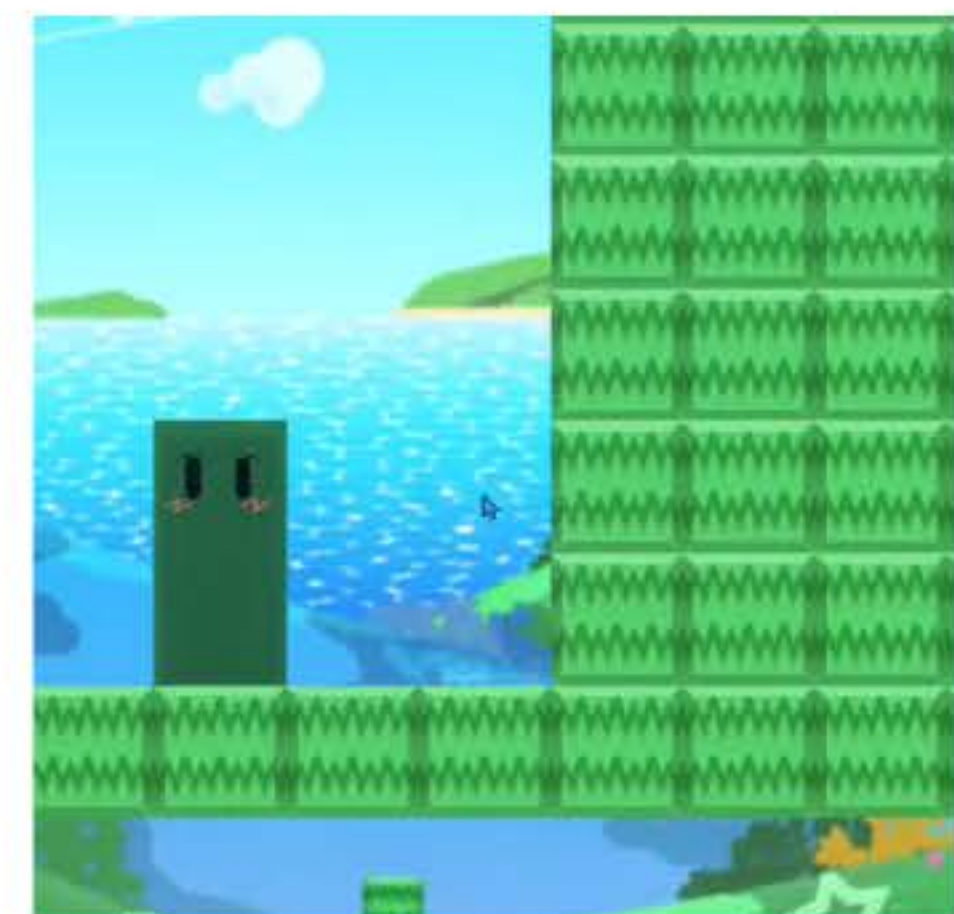
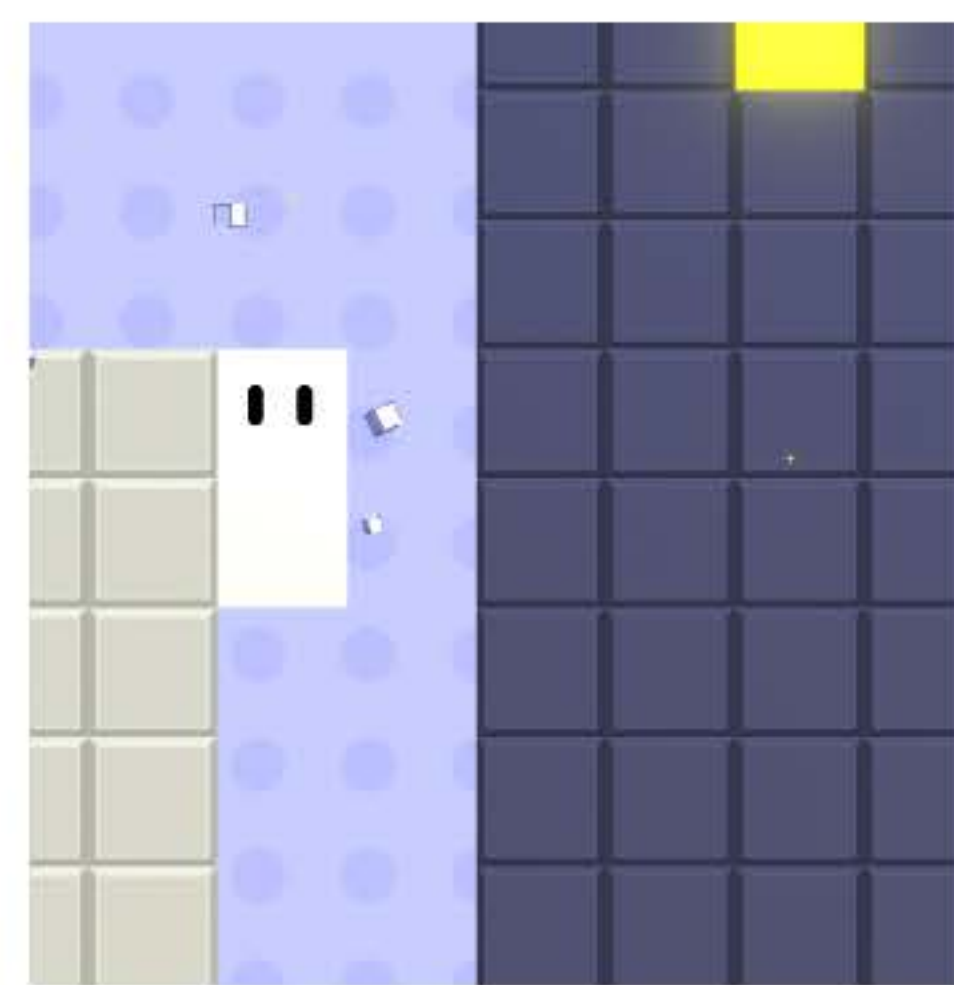
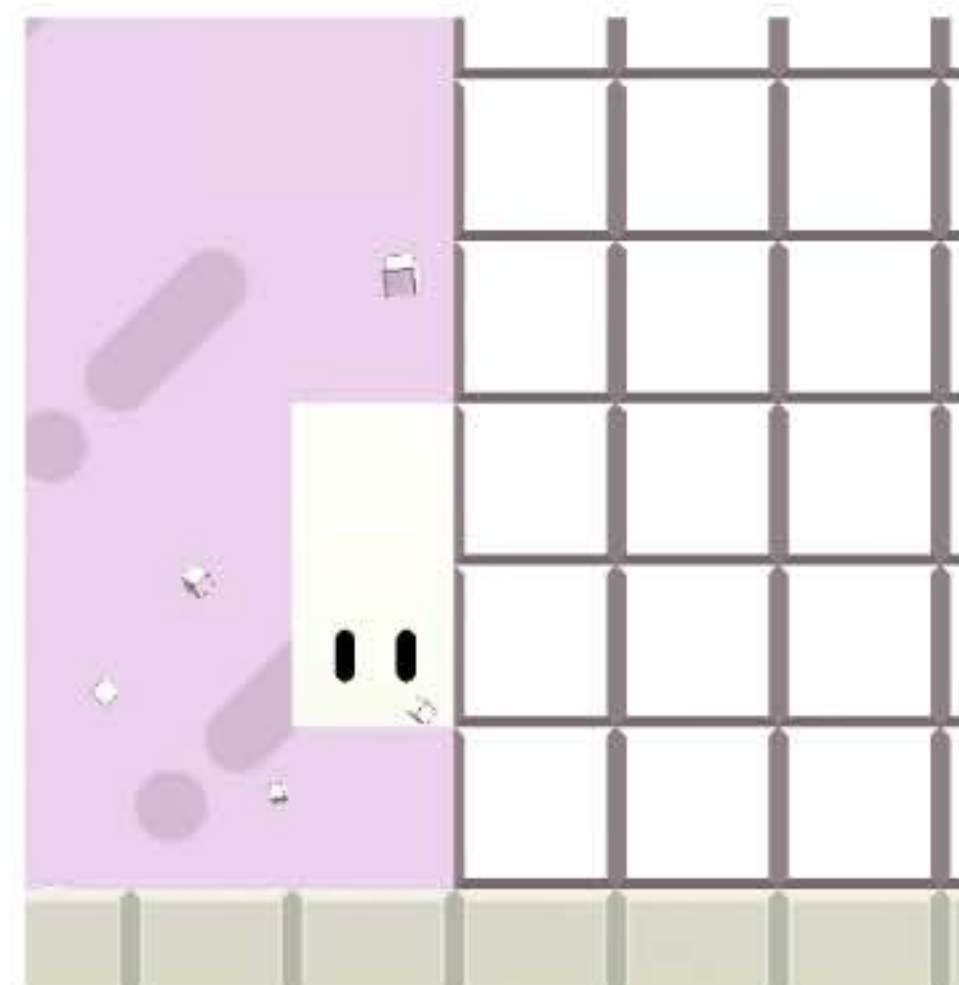


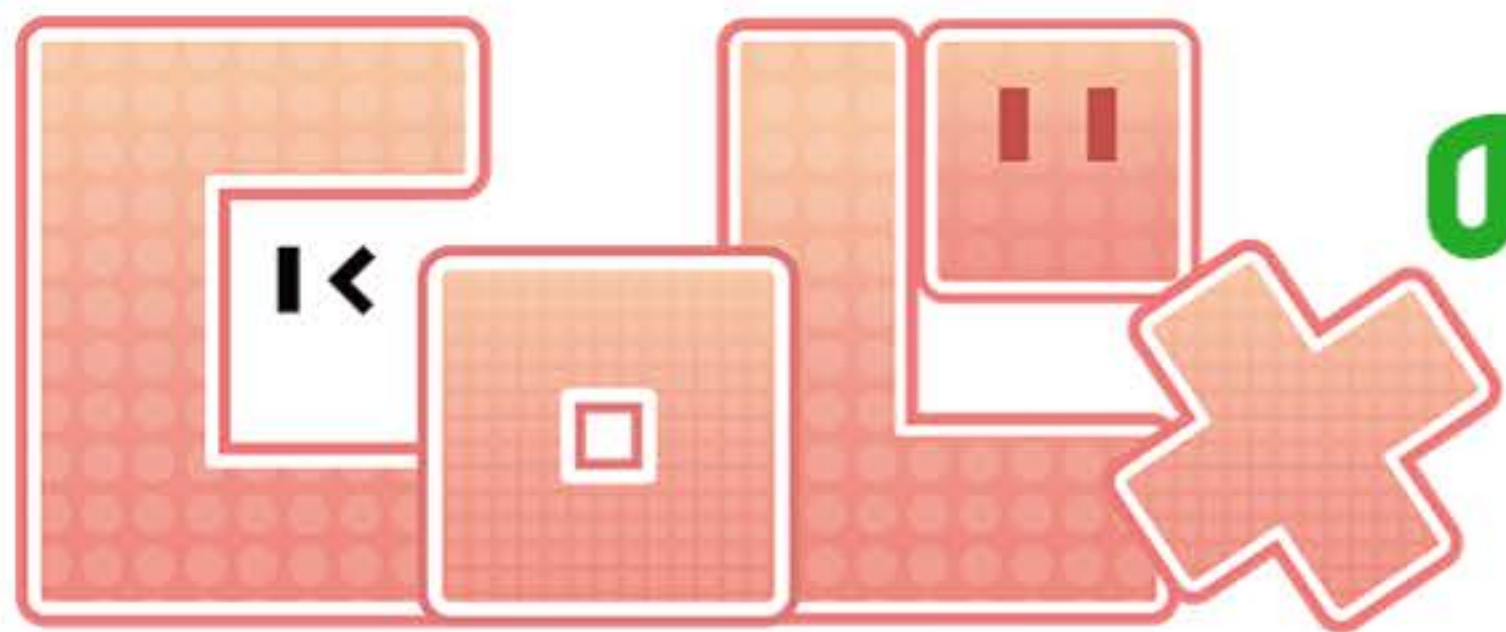
ノーマルブロックや影用ブロックは、unity上で色を変更して色々なところで使用する前提のもので、変更しても違和感のないように何度も実装→修正を繰り返しました！



草ブロックは、メンバーとデザインのイメージをすり合わせながら、背景と馴染むように線の太さや明度で強弱をつけたデザインになるように工夫しました。

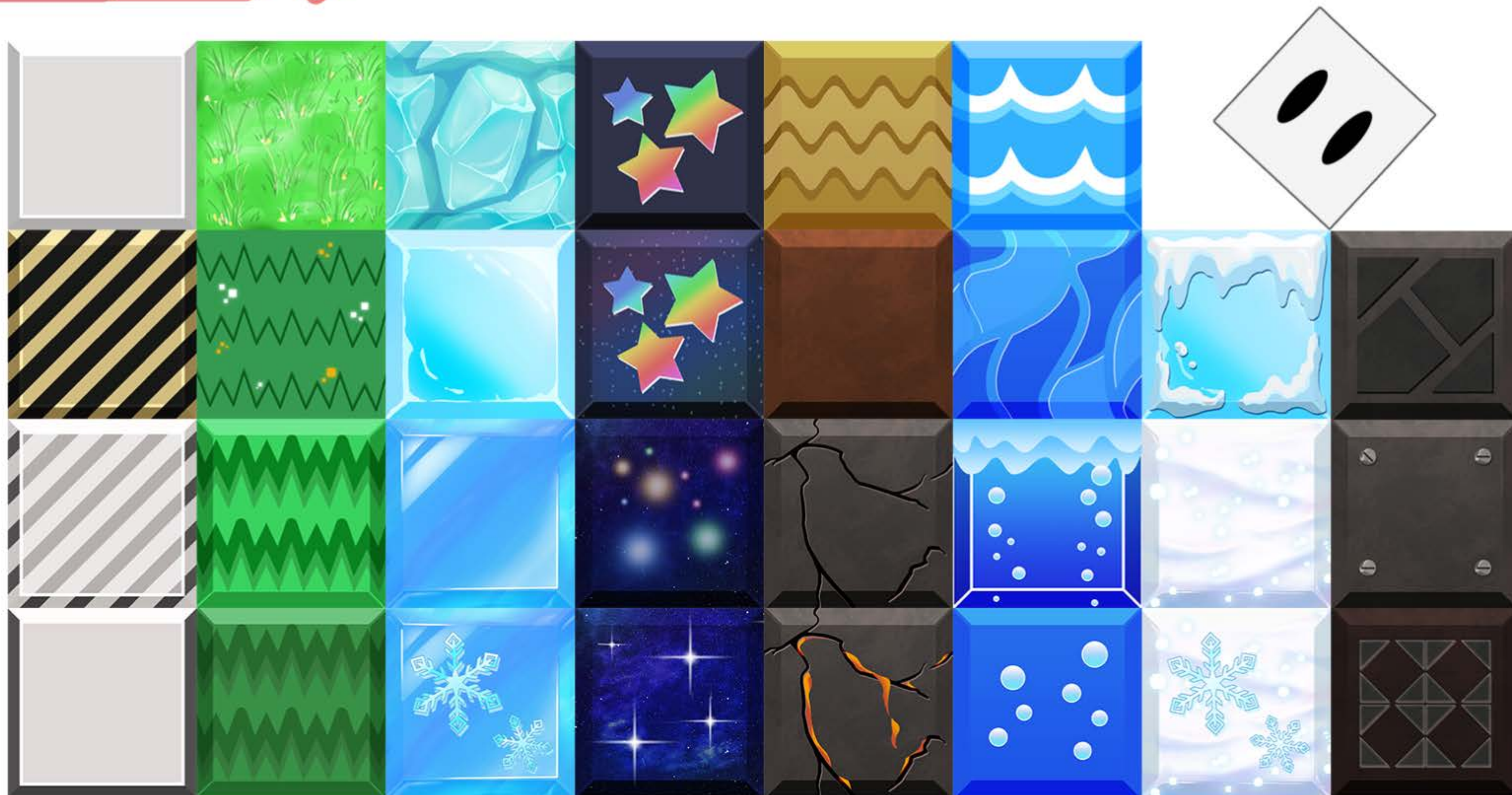
▼実装画面

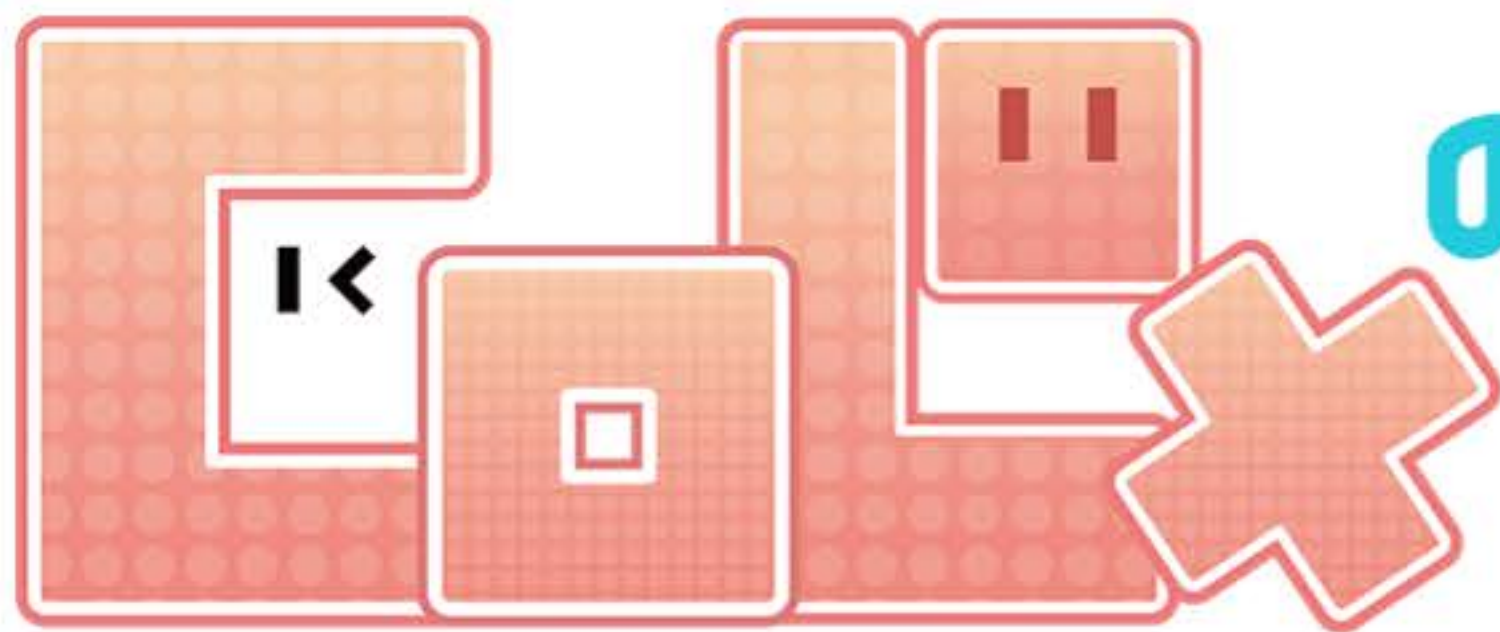




のブロック デザイン SPECIL

さまざまなブロック案を一部ご紹介!!





のステージ デザイン part1

ステージデザイン制作目的

ゲームプレイ中の目新しさを提供すること

圧倒的なコソテソソ量を誇る本作は、
パズルステージ数が魅力の一つ。
しかし、パズルゲームゆえに
「似ている視点が連続してしまう」ことも...

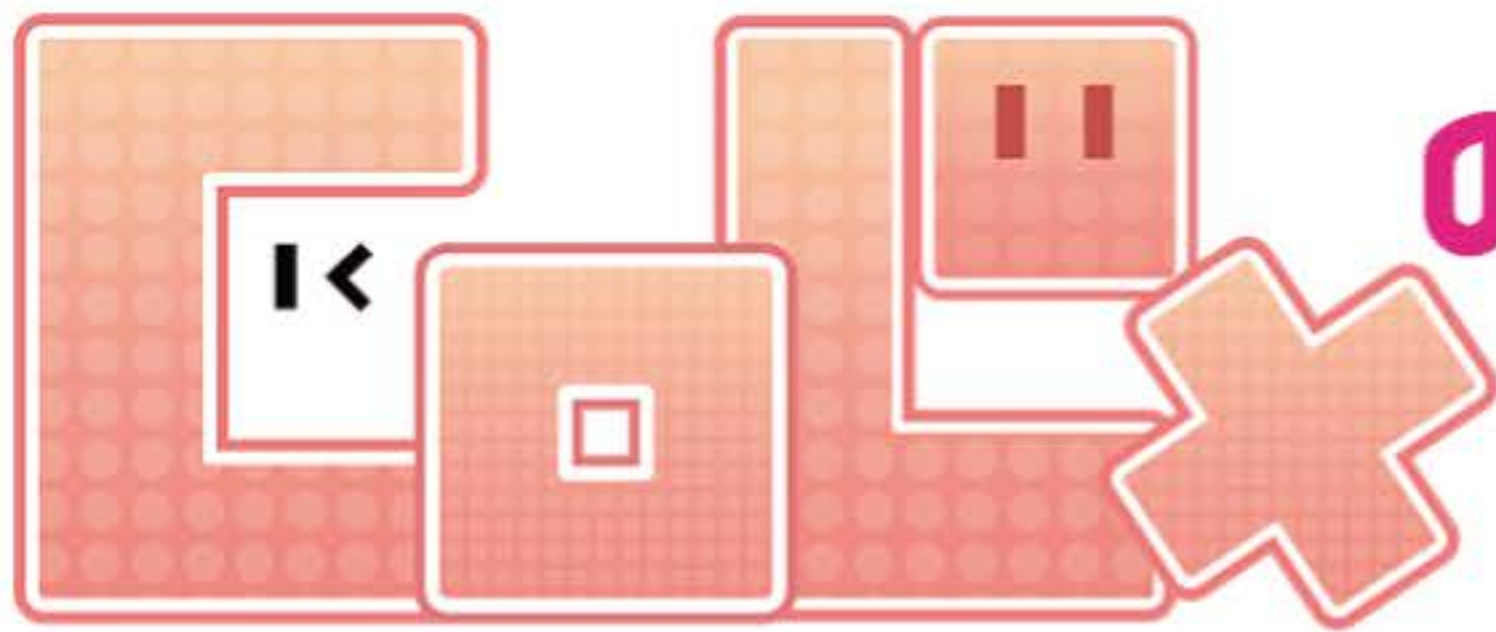
→ **新ステージの
実装!!**

計10種の新ステージを追加!!



背景のループ仕様





のステージ デザイン part2

ステージデザインの注意事項

大事な背景、されど背景

背景デザインによる
印象の変化はとても大きい。
しかし背景がゲームプレイの
さまたげにはなってはならない...



こまかな
デザイン修正

ブロックの配置に合わせたデザイン修正

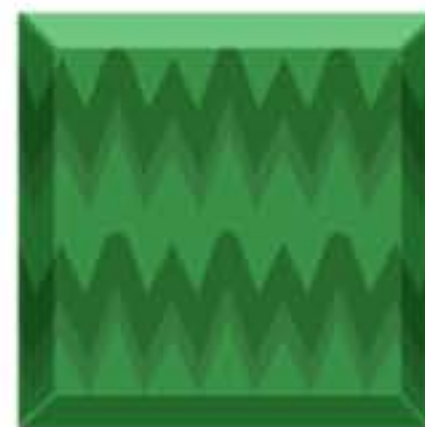
修正前(ラフ案)

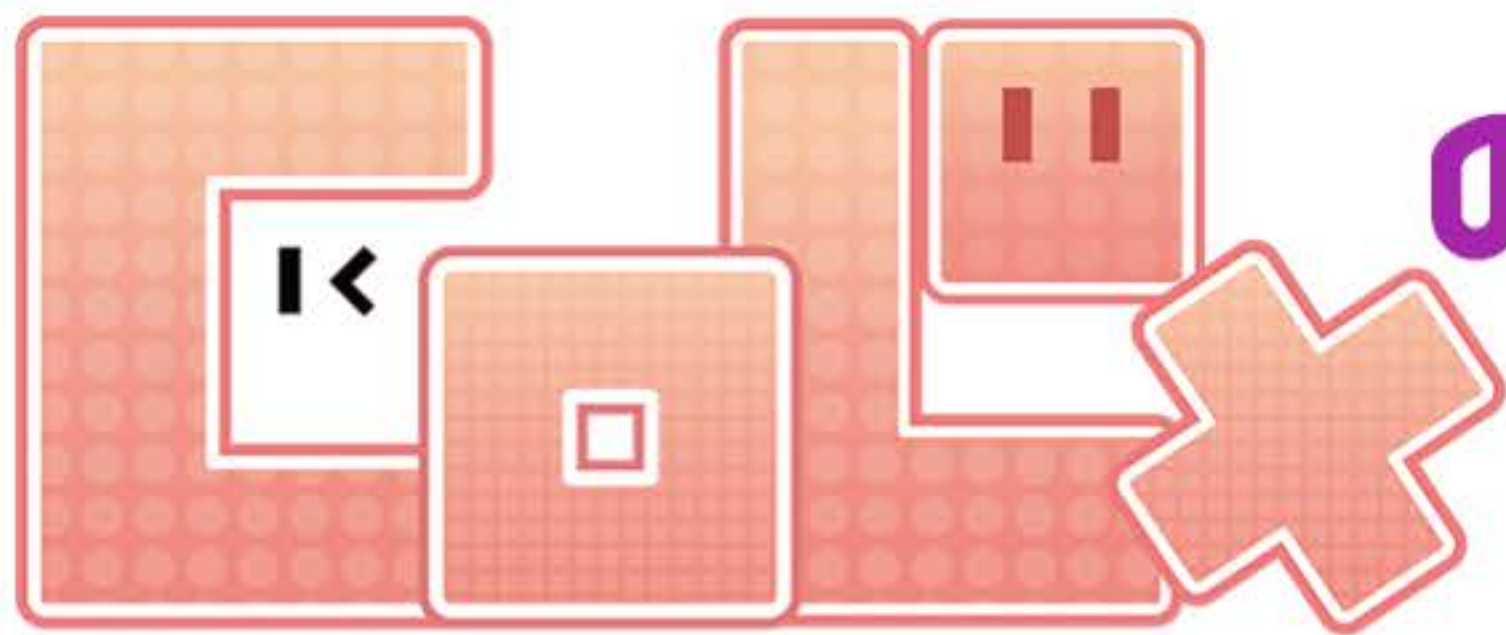


修正後(実装デザイン)



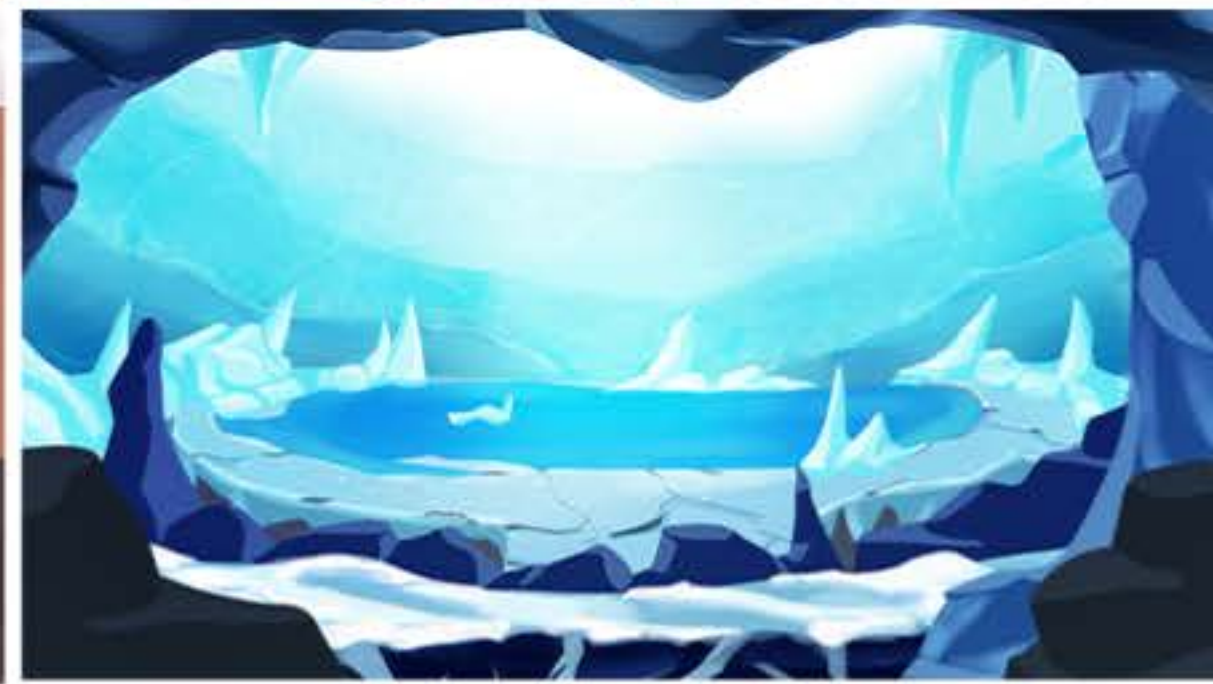
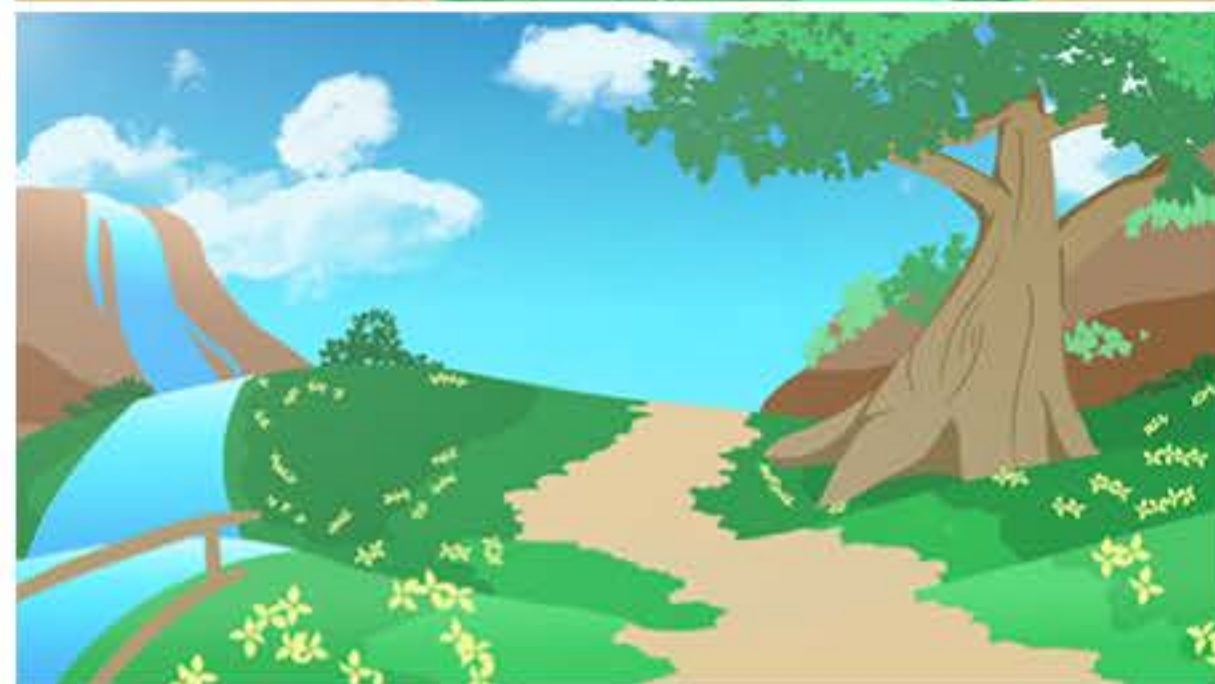
ステージの雰囲気をおさえない
ブロックデザインのこだわり!!

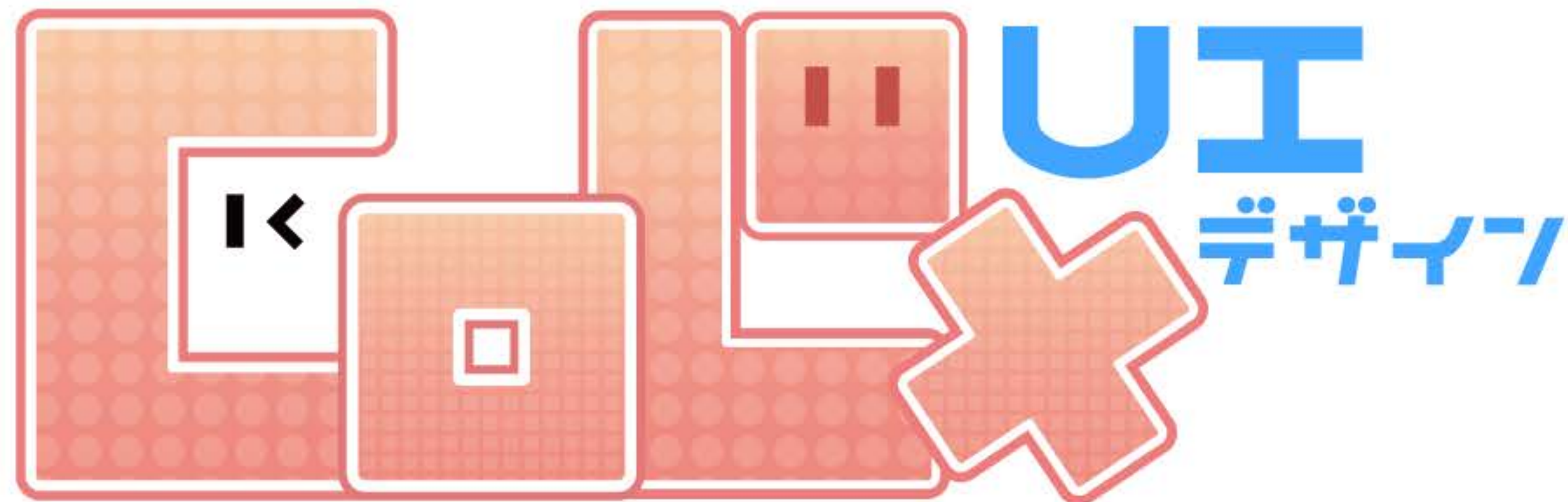




のステージ デザイン SPECIL

さまざまなラフ案を一部ご紹介!!

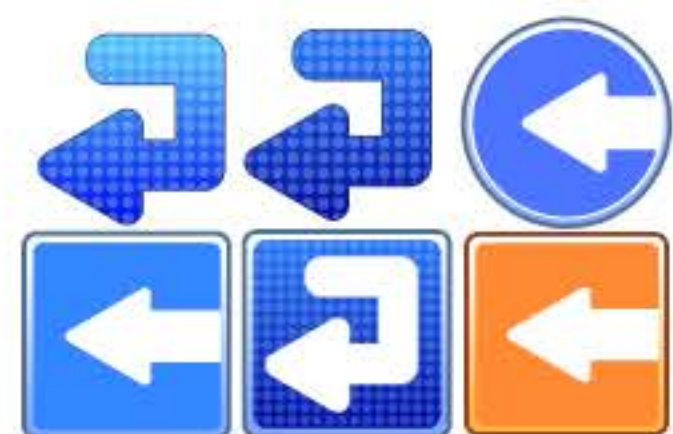




ゲームのイメージを損なわないように
なるべく「シンプル」なデザインを意識しました。
ですが、逆にプレイヤーに直接かかってくるUI
(戻るボタン、ABXYなど)は、
柄を増やしたりして、おかりやすくしました!

〈ゲーム内 UI〉

案



採用



案

new
new!

アリア
アリア!

採用

NEW

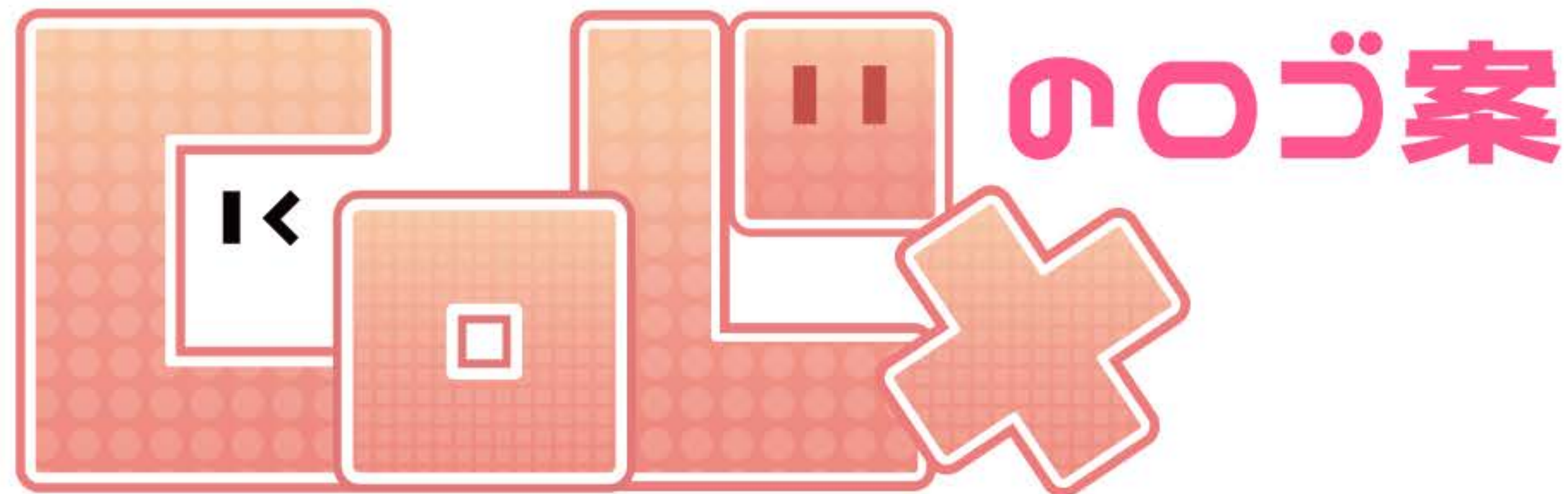
アリア



〈プレイ中 UI〉

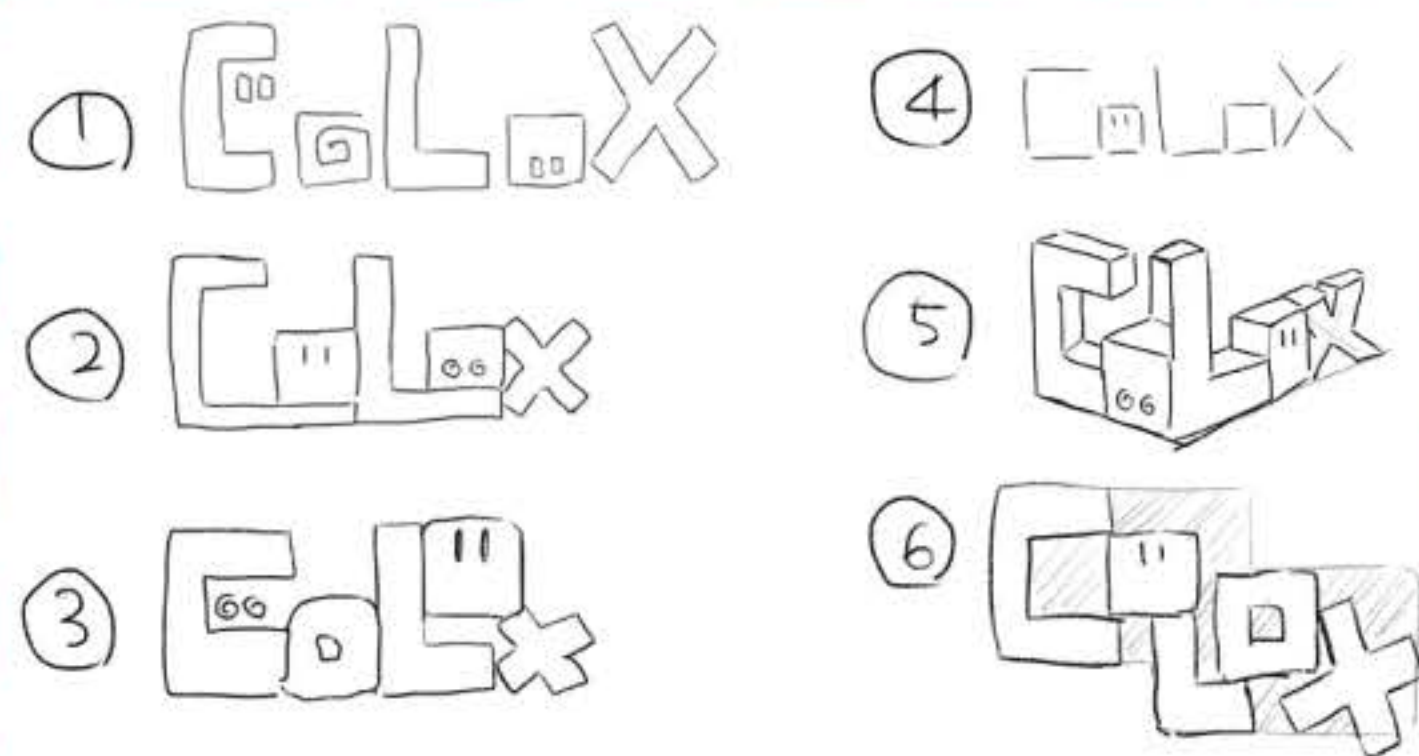


ゴール!
スタート!

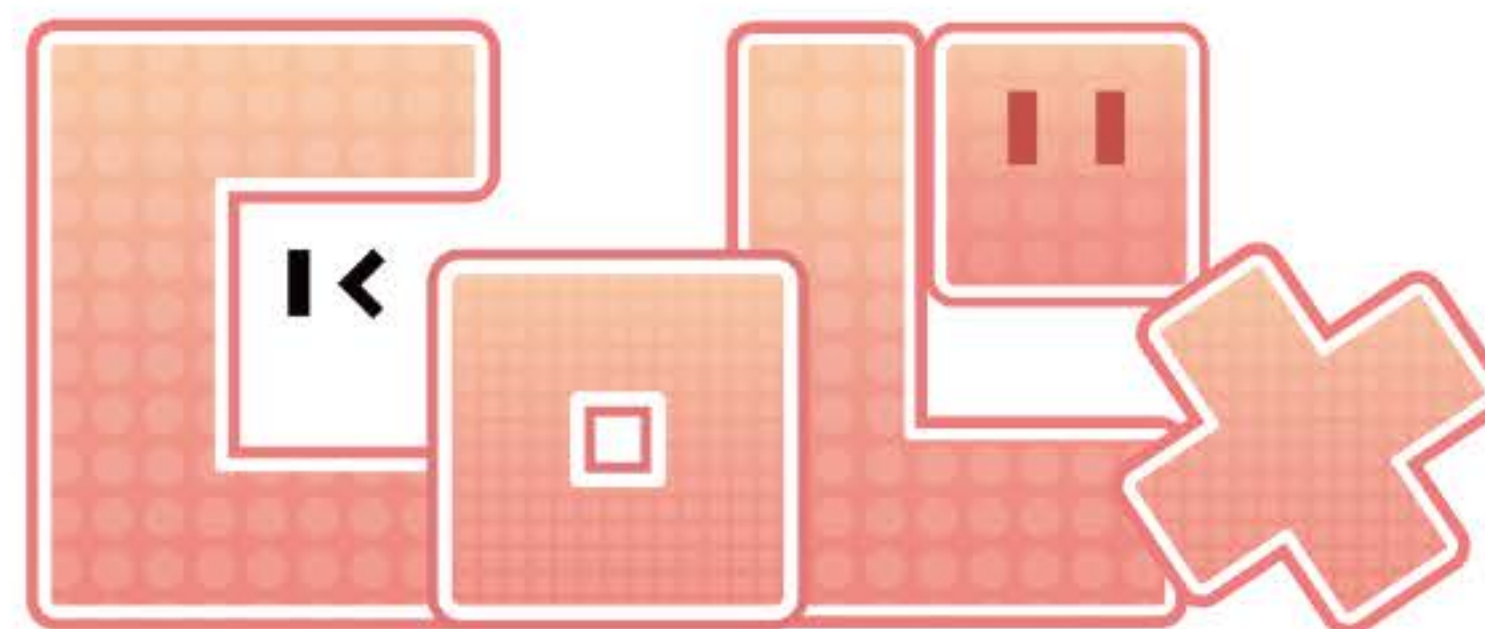
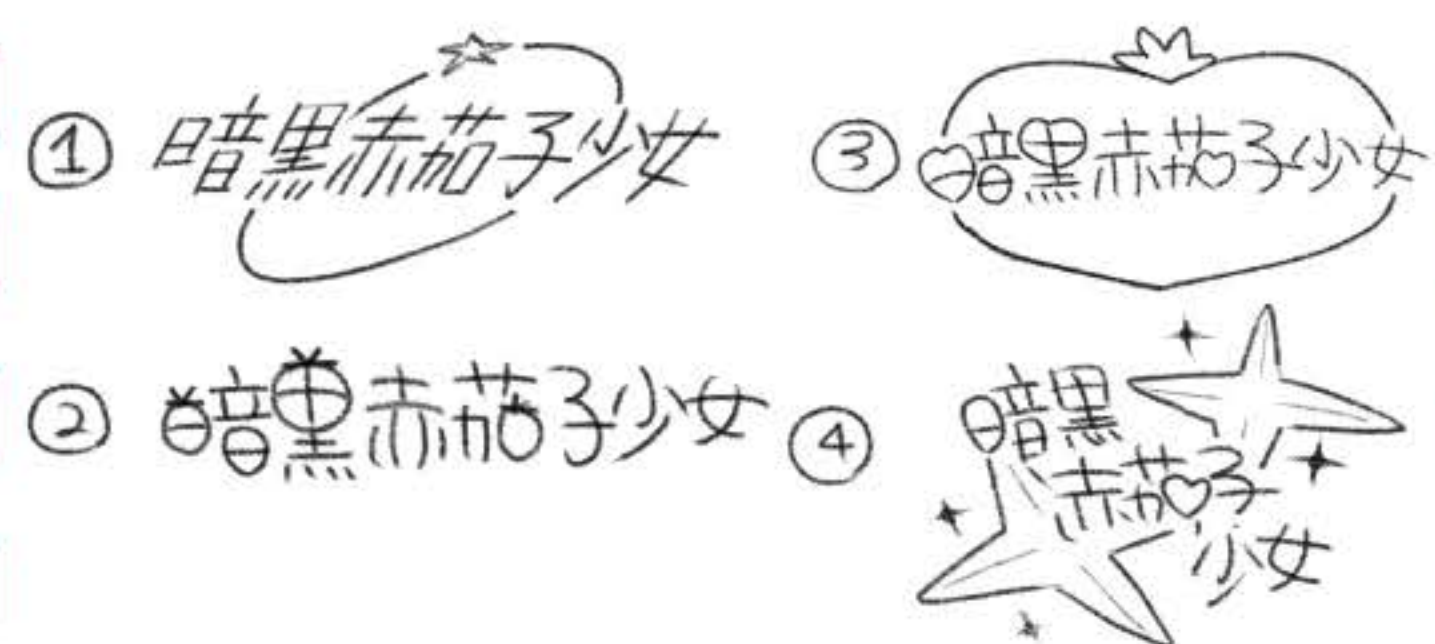


「顔」になる部分なので、
いろいろなイメージを混ぜて、
たくさん案を出しました！

★ゲーム名ロゴ案



★チーム名ロゴ案



四角いモチーフは
残しつつ、
優しい可愛い
雰囲気



かっていい感じで
厨二病感を
出しました！
太い、細い所で
メリハリを意識！