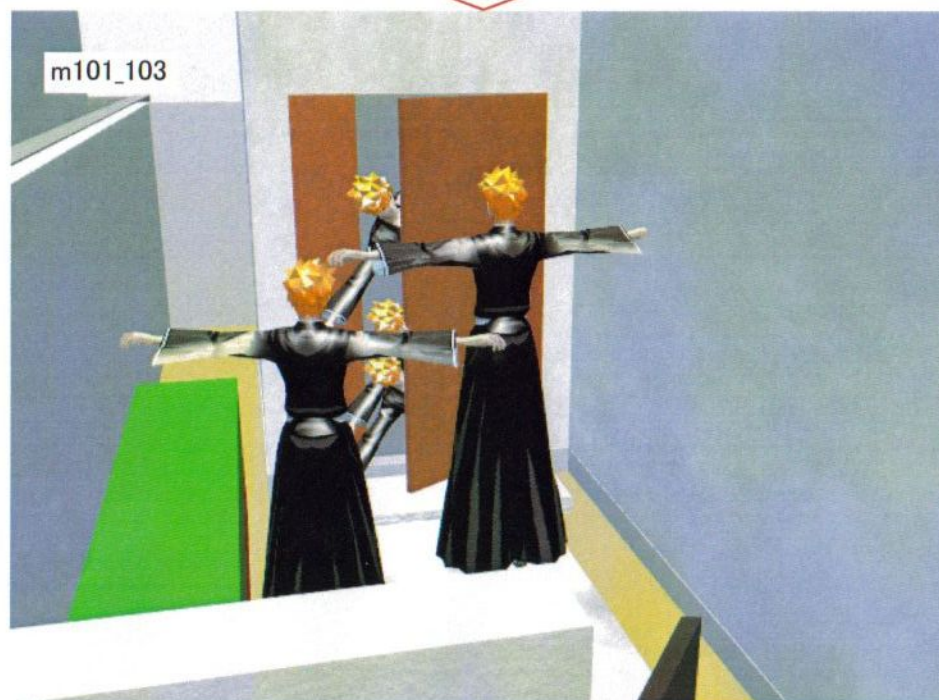
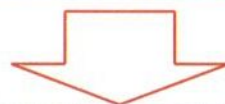
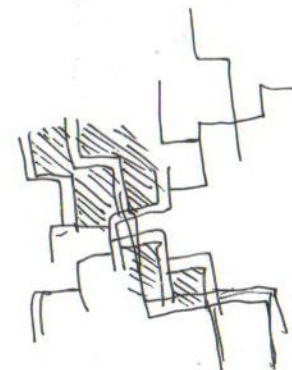
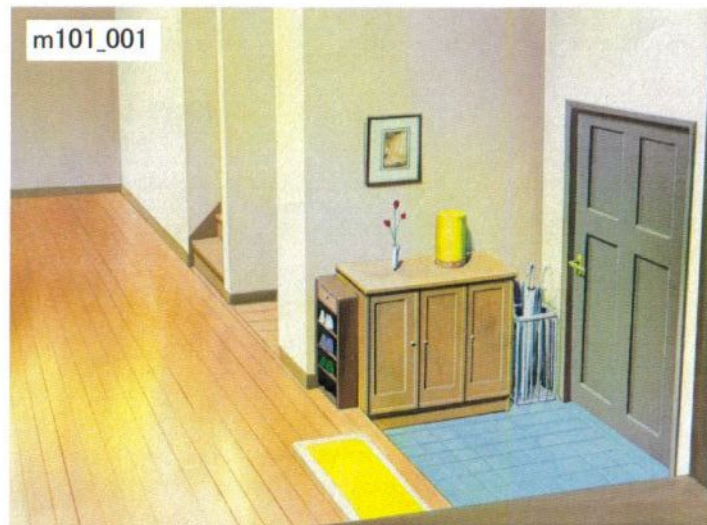


現世 イベント用 m101_103

m101_001、m101_101のつながりになります



エリア: 現世／イベント用

No: 1

マップ: 黒崎医院

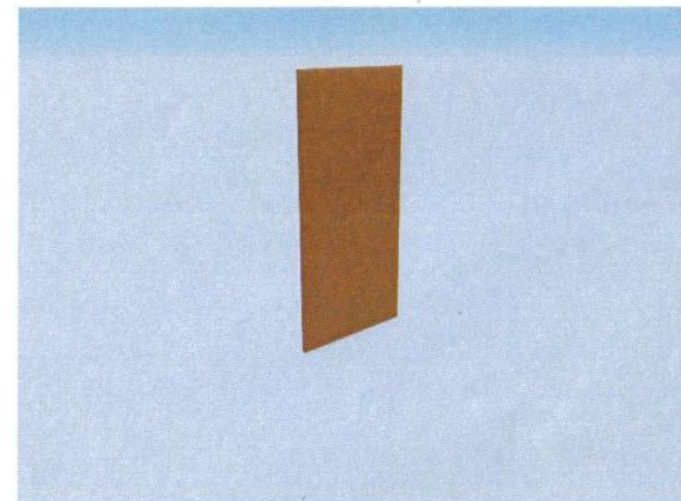
内容: 玄関外

ファイル名: m101_103

黒崎医院正面から玄関までのストロークです。
建物、地面、植栽など、m101_101に準じてください。

※閉まった状態をベースに扉が開いた状態、
屋内の黒味をブックをお願いします

別レイヤーをお願いします



エリア：現世／空座町西

マップNo: 3

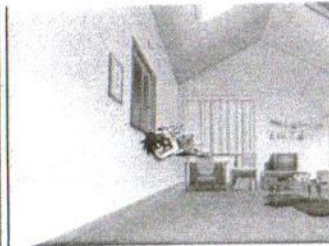
マップ：織姫アパート

内容：玄関

レイヤー名：m102

部屋の細部など設定資料を参考にしてください。

部屋の色の参考



食器棚です。

居室に続く引き戸です

風呂トイレのドアです。

冷蔵庫で

流し台、ガス台です。
細部は参考資料をもとにしてください。

ドアの上に明り取りのガラスが入っています。

ドアはほとんど90度開いている状態です。

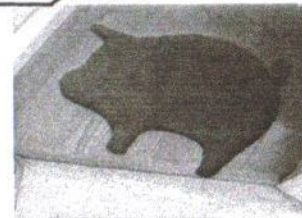
踊り場の手すりあります

下駄箱の上に、買い物カゴがのっています

コンロの上の鍋はふたが開いていて、黒い液が見えます。(小豆をゆでています)

運動靴がおいてあります

動物のシルエット形の玄関マットがあります



エリア：現世／空座町西

No: 3

マップ：商店街

内容：垂直A

レイヤー名：m102_303

商店街の街灯です。
プレートには「空座商店街」と書かれています。形は原作のものを参考にお願いします(この街灯は301～305まで共通です)

ケーキ屋です。
看板に「洋菓子の店」と入っています。

ガラス戸、あいています

のぼりに「特製！牛豚mix
丼」とか書かれています

入り口です。自動扉になっ
てます。
開いた状態をお願いします。

牛丼屋です(牛豚亭という名前です)
チェーン店のような看板です。
店名の左右に豚と牛の顔のイラストが入っています。
右は参考ですイラストは版權ものなので使用不可です

お勧め品などが書かれています(雰囲気で結構です)

デコレーションケーキのイラストが書いてあり、「バースデーケーキのご予約は…」などが書いてあります

スクーターですが
出前用のオカモチスタンドの付いたカブでお願いします

すべての店の間口が全面ガラスになっていますが、下半分曇りガラスとか、色をつけてしまうなど、適宜、移りこみや、店内の透過が無いことを目立たないようにしていただいて構いません

西公園へ

焼き鳥屋「鳥空」です
ここも看板ではなく、テント地の底状ですが、煙でかなり汚れています
お約束の赤提灯の縄のれんがあります

ラーメン屋です(満足飯店です)
看板は白地に黒文字で大きな字で店名が書かれています。店名の下に「出前承ります」と下に書いてあります
入り口は引き戸で片側が開いた状態をお願いします。

おすすめのメニュー、日替わり定食などが書かれています。
雰囲気で構いません

本屋です。(空座書房といいます)
水色部分は看板ではなくフレームにテント地などを張った底のようなタイプのものに黒字で店名が入っています

新刊・雑誌

空座書房

自動ドア、左側が開いた状態です



5か所

エリア: 現世／空座町西

No: 4

マップ: 商店街

内容: 垂直B

レイヤー名: m102_304

キャラ-24811

コンビニ「KARAKURA
MART」です。
酒屋とパンやに毛の生えた
程度のコンビニです

肉屋「田上精肉店」です。
お手数ですが、間口を303の
ケーキ屋と同じようにしてくだ
さい

自動扉開いた状態をお願いします。

商店街の入り口にある看板です。

たこ焼き屋「難波蛸」です。

開いた状態をお願いします

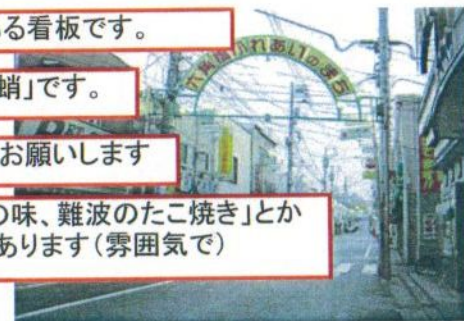
「関西の味、難波のたこ焼き」とか
書いてあります(雰囲気で)

303同様の街灯です

「Hair Salon MIKAMI」理髪三上
という床屋さんです

あいた状態をお願いします

床屋のサインポールです。



47P4

エリア：現世／空座町西

No: 5

マップ：商店街

内容：垂直C

レイヤー名：m102_305

303同様の街灯です

のぼりに、「大売出し！」などと書いてあります。(雰囲気で)

駐停車禁止の標識です

ゴミ捨て場です

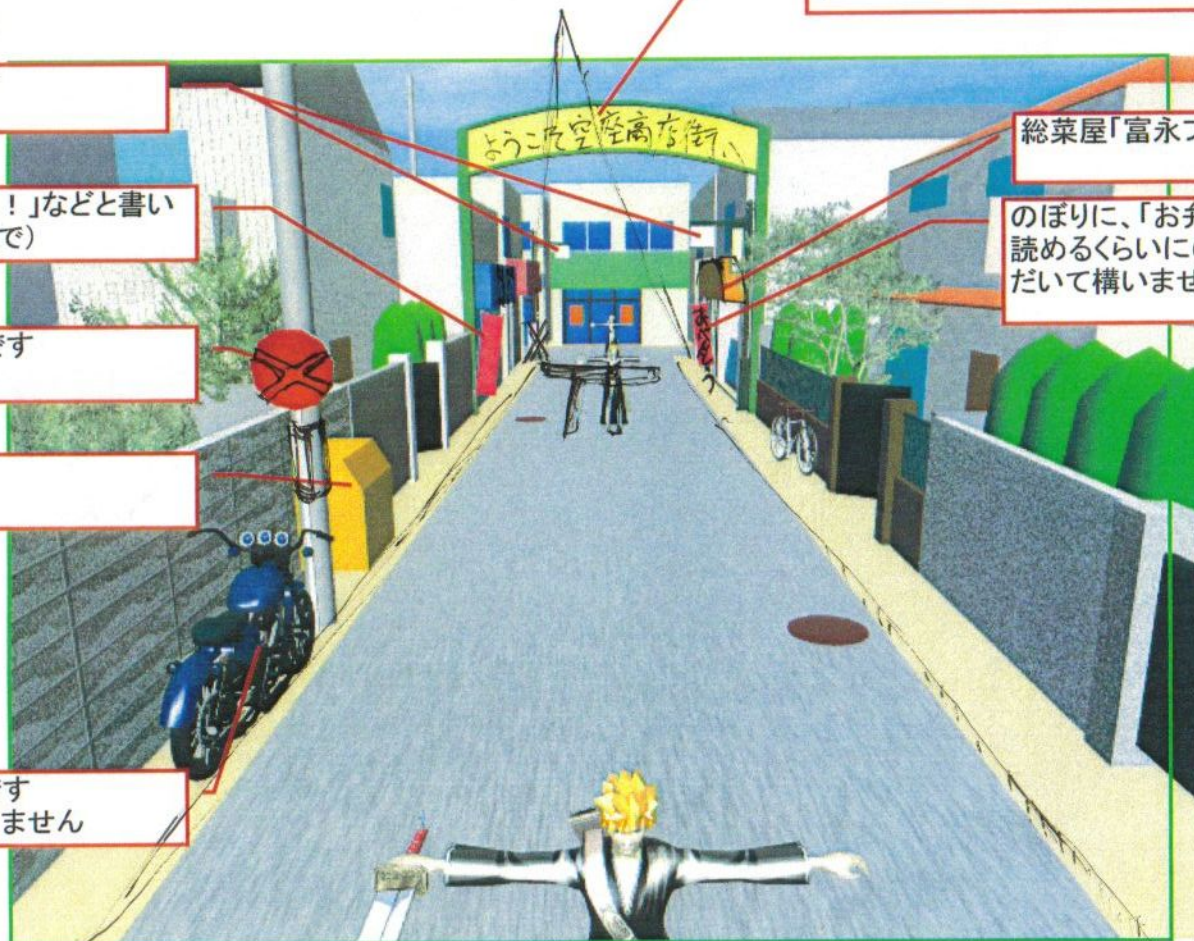
大きめのオートバイです
形、色にはこだわってません

商店街の入り口にあるアーチ状の看板です。
「お買い物は空座商店街で」とか書いてあります

総菜屋「富永フーズ」です。

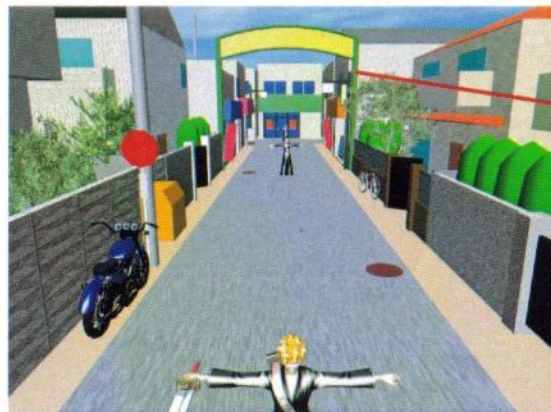
のぼりに、「お弁当」と書いてあります。
読めるくらいにのぼりを大きくしていただいて構いません

光の方向です



エリア：現世／空座町西

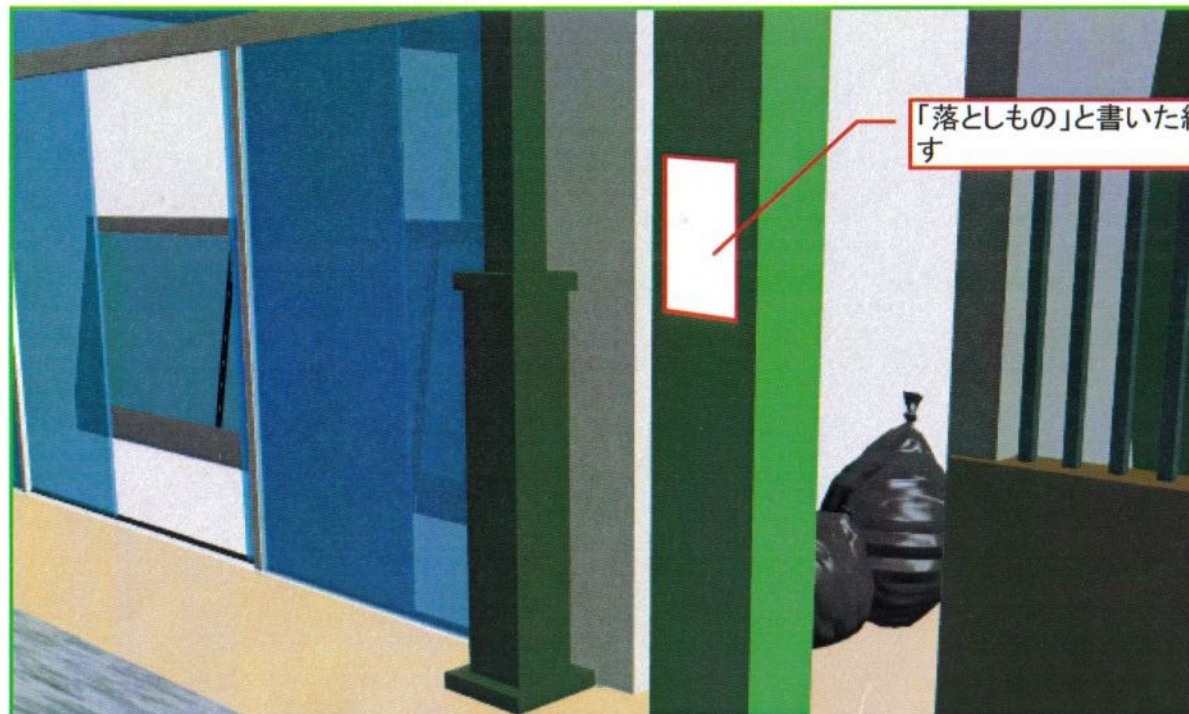
No: 6
マップ：商店街
内容：イベントA
レイヤー名：m102_308



m102_303のAngel違い
コンとの初対面シーンで使

※落とし物のヌイグルミと間
商店街のアーチに括り付
コンを見つけます

商店街のアーチです



「落としもの」と書いた紙が貼られていま
す

エリア: 現世/空座町北

No: 1

マップ: 鈴木(元整の虚)の家

内容: 家前

レイヤー名: m103_301

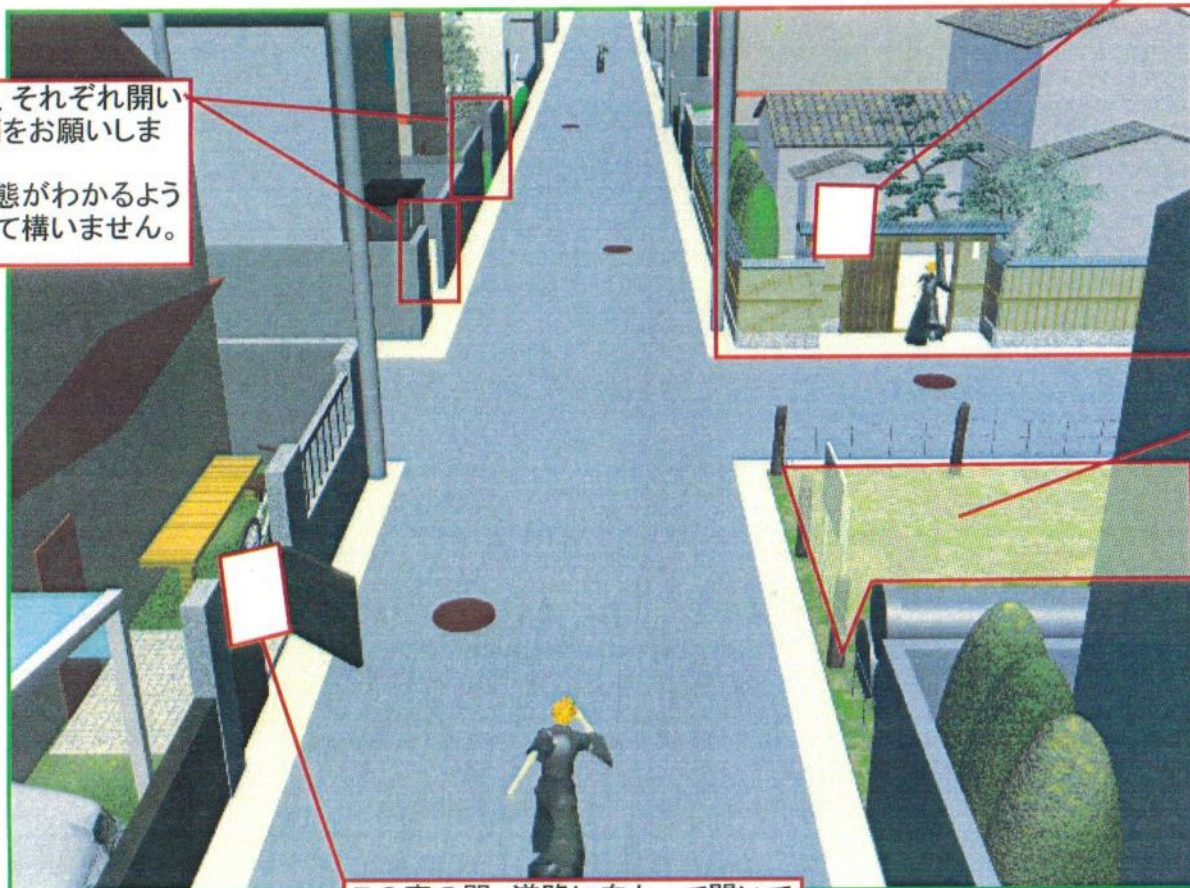
イベントで出てくる鈴木さんの家です。和風の家です。玄関に松ノ木もかかっています。入り口の戸は開けた状態をベースに閉まった状態を別レイヤーでお願いします。門をくぐると、m103_302の玄関にマップチェンジします。

玄関はこの位置になります
すりガラスの入った引き戸です。

門扉がありませんが、それぞれ開いた状態の門扉の作画をお願いします。
門の幅は、開いた状態がわかるよう適宜広げていただいて構いません。

鈴木家の向かいは空き地になっています。(地面は土で、ところどころ雑草が生えています)
入らないでくださいと書いた看板や土管があります。(周りは、杭にバラ線で入れないようにしています)

この家の門、道路に向かって開いていますが、逆に家のほうに(内側に)開いているように作画願います。



エリア: 現世/空座町北

No: 2

マップ: 鈴木(元整の虚)の家

内容: 玄関

レイヤー名: m103_302

この奥がm103_303の仏壇のある部屋に続いています。

あまり目立たない風景画をお願いします。

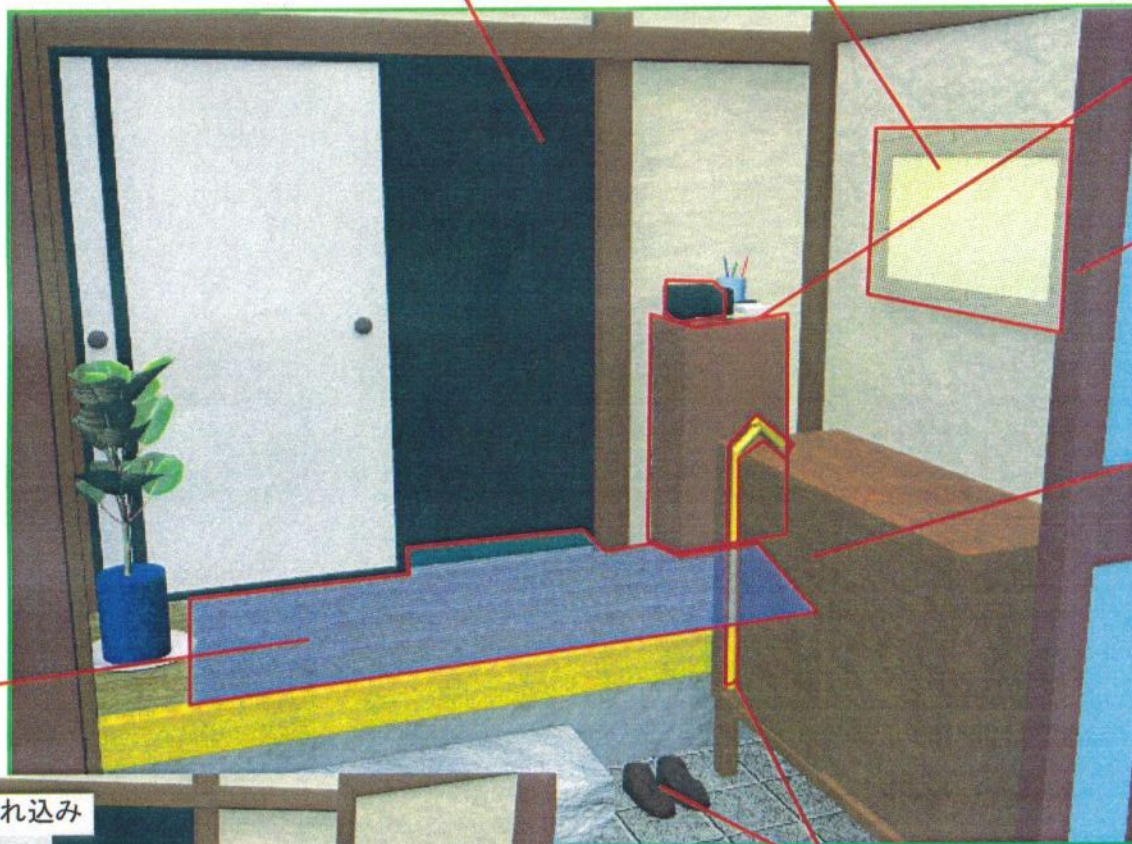


電話台の上に電話のつてます。黒電話です。

戸はキャラとかぶらせませんので、ブックにしないで大丈夫です。

この壁の一部分と、下駄箱の一部分キャラとかぶりますので、別レイヤーでお願いします。

キャラの行動範囲です。



参考: キャラ入れ込み



老人用の杖と靴です。

エリア: 現世/空座町北

No: 3

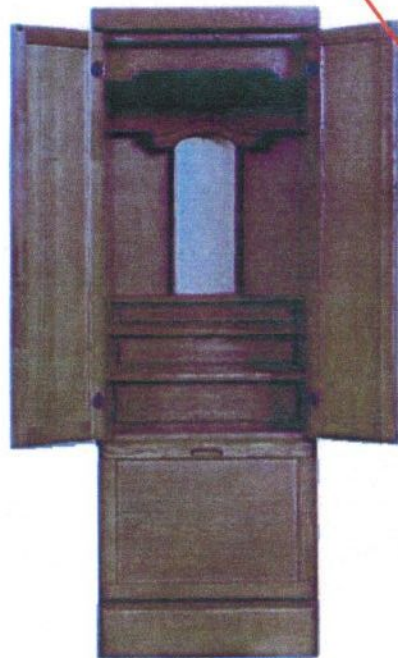
マップ: 鈴木(元整の虚)の家

内容: 室内A

レイヤー名: m103_303

仏壇です。あまり豪華にしすぎないでください。彫刻は必要ないです。

仏壇や、前の小机には、お供え物、花、写真、お鈴、お経線香立



鈴木さんの遺影です。なんとなくでかまいません。



掛け軸です。水墨画が書いてあります。なんとなくでかまいません。



壺に植物が生けてあります。

103_302の玄関正面の部屋に繋がっています。

窓です。



エリア: 現世/空座町北

No: 3

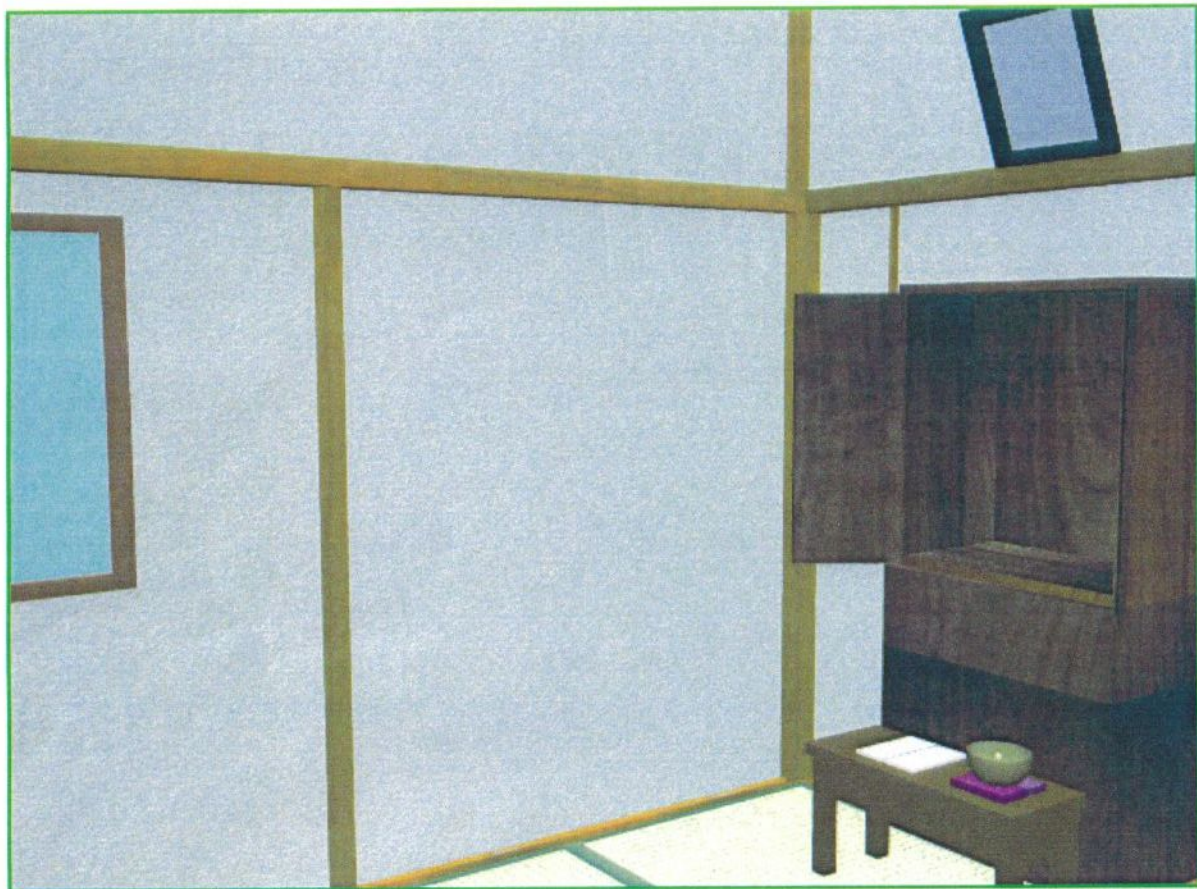
マップ: 鈴木(元整の虚)の家

内容: 室内B(イベント用)

レイヤー名: m103_304

m103_303のアンゲル違いです
イベント中このシーンに切り替えて使用します。

※仏壇周辺、遺影などm103_303同様をお願いします

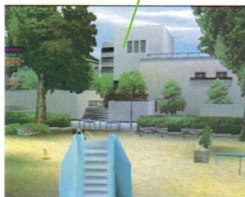
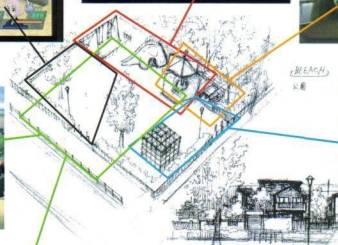


m103_303 イベント時



m103_304 カット変え

この背景のように4方向に公園への入り口
があったり、オブジェクトの場所が画像の
通りというわけではありませんが、家並



エリア：現世/空座町北

No. 1
マップ：北公園
内容：公園へ続く道B
レイヤー名：m103.501

左は他マップに繋がります。

町内会の掲示板です。

公園灯の影は、他の公園のものと同じです。

公園内103.503へ続きます。

自転車置き場です。チェーンで塞いで入れなくしてください。

この家の門前までいるは夢を別レイヤーでお願いします。

左側も、下の資料の家を参考にしてください。

キャラの移動範囲です。

突き当たりを右に曲がると、m103.502に繋がります。



エリア：現世/空座町北

No. 3
マップ：北公園
内容：公園内部A
レイヤー名：m103.503

金網のくずかご

ここを出ると、m103.501に繋がります。

m103.504に続きます。

砂場の壁の部分です。



エリア：現世/空座町北

No. 2
マップ：北公園
内容：公園へ続く道B
レイヤー名：m103.502

背景、なんとなくいいので、パドル背景のものに近づけてください。

この公園灯もキャラが重なりますので、別レイヤーでお願いします。

m103.501に繋がります。

m103.504に繋がります。

よくある黄色と緑の通行禁止オブジェクトです。別レイヤーでお願いします。



エリア：現世/空座町北

No. 4
マップ：北公園
内容：公園内部B
レイヤー名：m103.504

ここを出ると、m103.502に続きます。

左に行くくと、m103.503に続きます。

砂場の一部分

手前の芝み別レイヤーでお願いします。

この公園にしかない、木の張りかたです。子供用なので、そんなに大きくないです。



エリア: 空座町東

No: 1

マップ: 自然公園

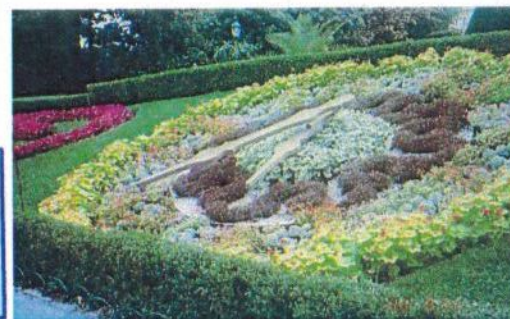
内容: メイン広場A_花時計広場

ファイル名: m104_101

青の部分がプレイヤーの移動できる範囲です。



花時計です。資料を参考にしてください。



花時計資料

エリア: 空座町東

No: 1

マップ: 自然公園

内容: メイン広場B_親水広場

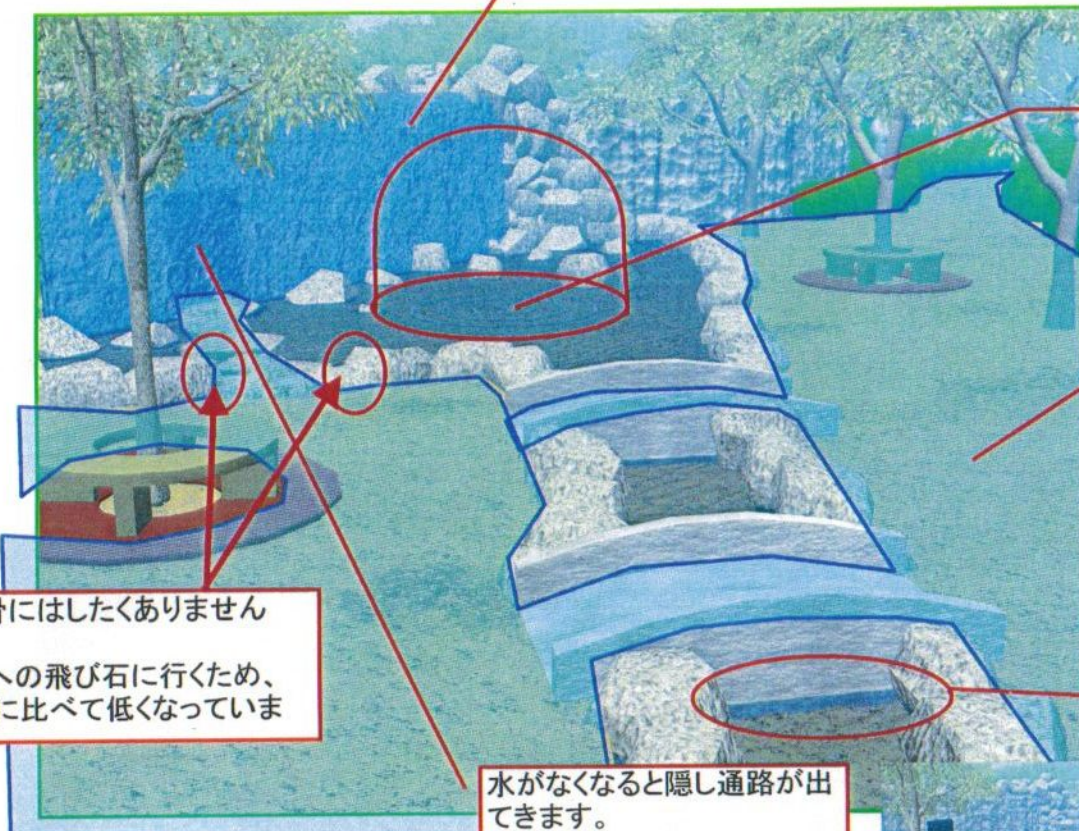
ファイル名: m104_102

人工の滝です。
資料を参考にしてください

※流れ落ちる水は別レイヤーをお願いします
また、流れる様子は、プログラムでアニメーションさせますので、1枚のみで構いません



光の方向です



噴水があり、常に水が噴出しています。
赤枠の範囲内をお願いします。
※滝同様、プログラムでアニメーションさせますので、1枚のみを別レイヤー

青の部分がプレイヤーの移動できる範囲です

あまり露骨にはしたくありませんが、隠し通路への飛び石に行くため、他の部分に比べて低くなっています

水がなくなると隠し通路が出てきます。

橋と水面は間を開けてください。



エリア: 空座町東

No: 1

マップ: 自然公園

内容: 遊歩道1_サブ逆T_v1

ファイル名: m104_104

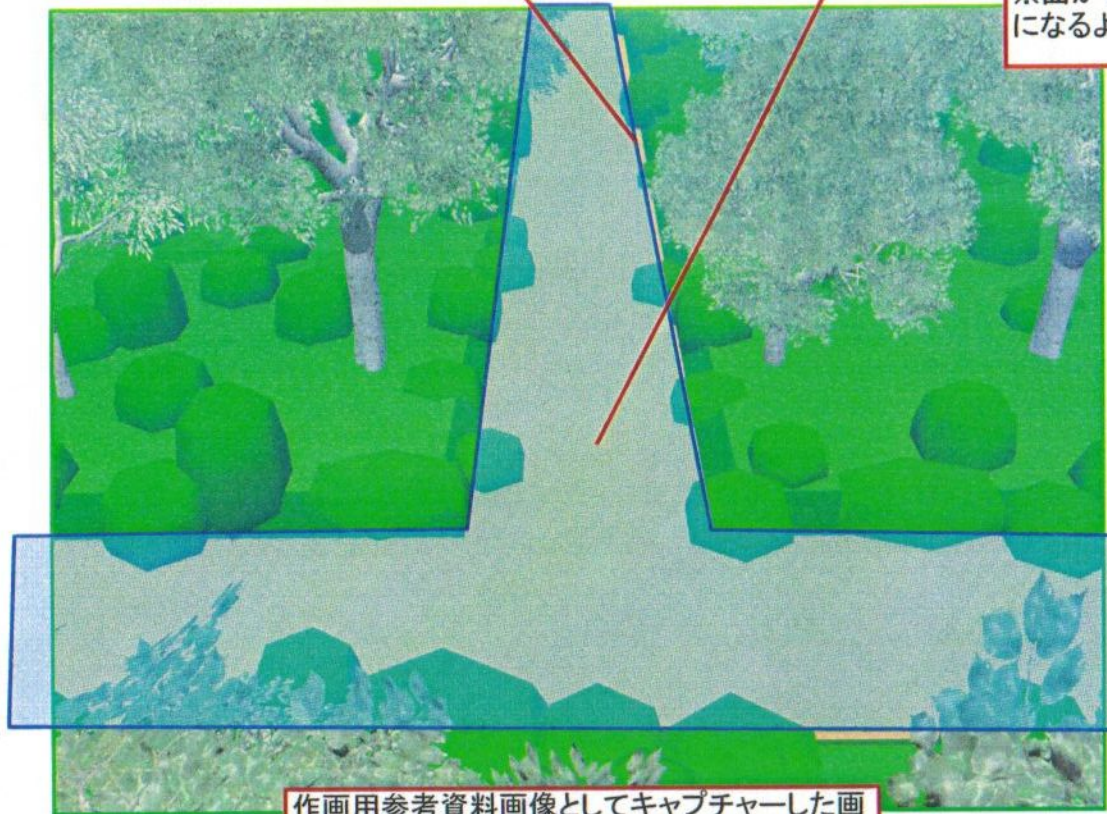
移動範囲外の部分の草は、脛～膝程度の高さで茂っています。
※くるぶし程度までは行き止まりにはなりませんので、特に道との境界付近に関しては脛程度の高さを厳守願います。

地面と草の境目は直線にならないようにお願いします

青の部分がプレイヤーの移動できる範囲です。

※曲がり角部分部分、なだらかなるようにお願いします。

光の方向です



遊歩道1_サブ逆T_v2



遊歩道1_サブ逆T_v3

作画用参考資料画像としてキャプチャーした画像もあります参考にしてください。

エリア: 空座町東

No: 1

マップ: 自然公園

内容: 遊歩道2_サブ垂直_v1

ファイル名: m104_105

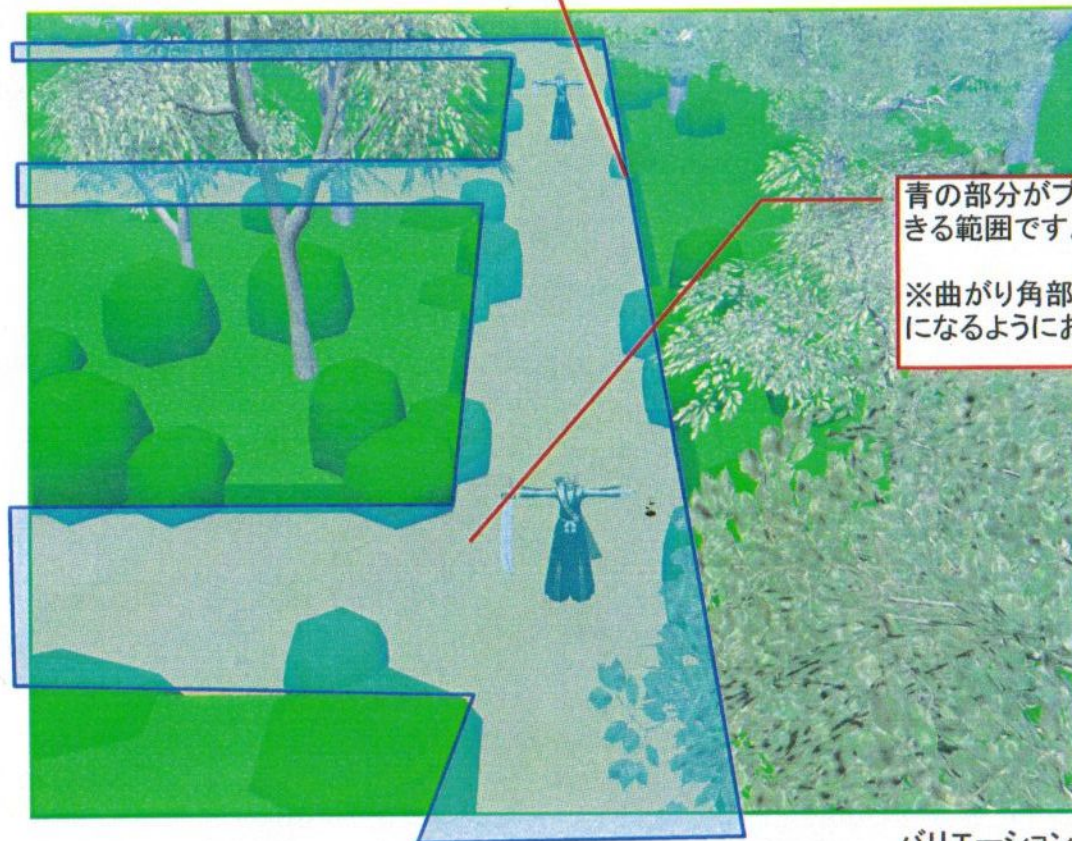
作画用参考資料画像としてキャプチャーした画像もあります参考になさってください。

地面と草の境目は直線にならないようにお願いします。

青の部分がプレイヤーの移動できる範囲です。

※曲がり角部分部分、なだらかになるようにお願いします。

光の方向です



バリエーション



バリエーション

エリア: 空座町東

No: 1

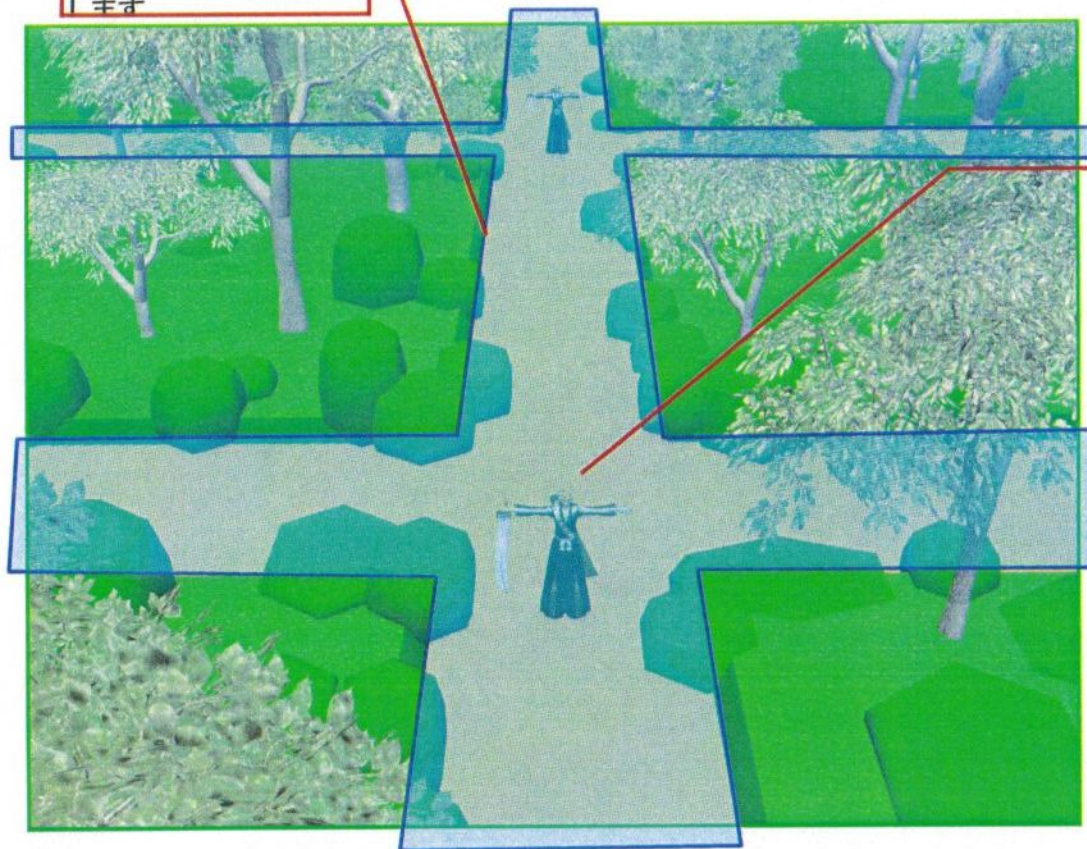
マップ: 自然公園

内容: 遊歩道3_メイン垂直_v1

ファイル名: m104_106

作画用参考資料画像としてキャプチャーした画像もあります参考にしてください。

地面と草の境目は直線にならないようにお願いします



青の部分がプレイヤーの移動できる範囲です。

※曲がり角部分部分、なだらかになるようにお願いします。

光の方向です



エリア: 空座町東

No: 1

マップ: 自然公園

内容: 遊歩道5_サブR_v1

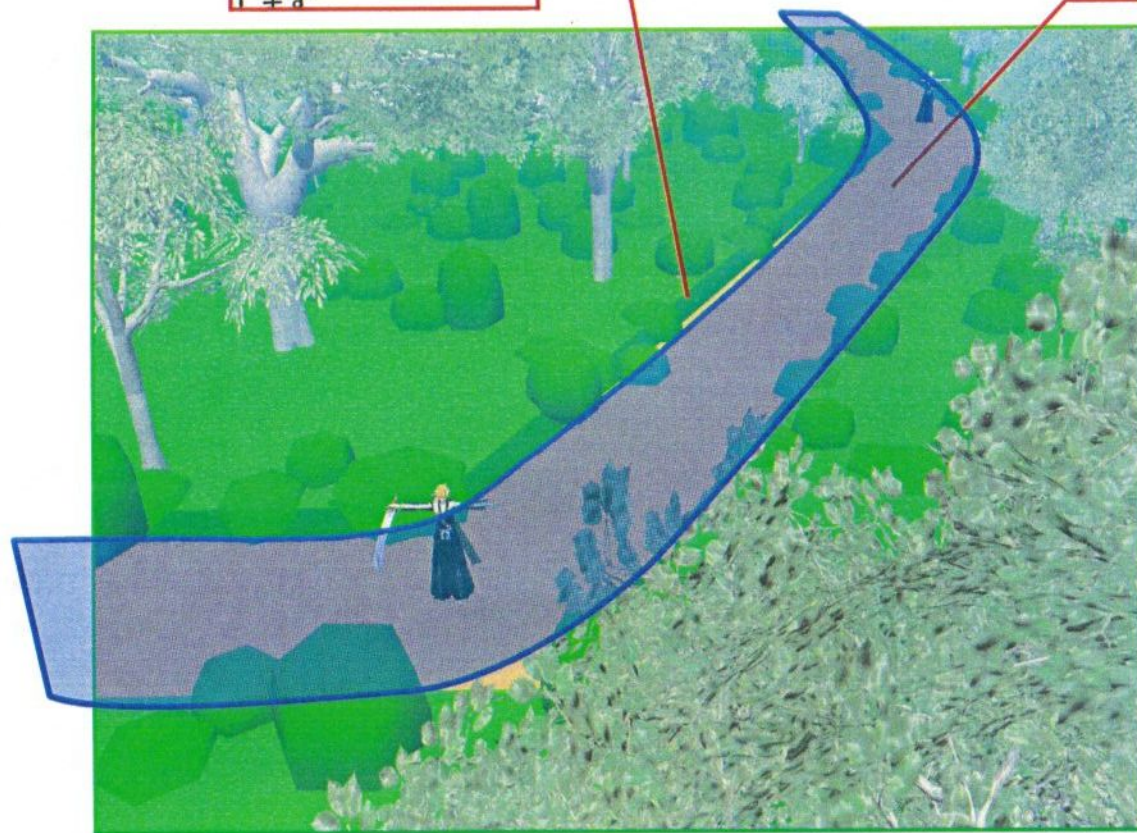
ファイル名: m104_108

作画用参考資料画像としてキャプチャーした画像もあります参考にしてください。

地面と草の境目は直線にならないようにお願いします

青の部分がプレイヤーの移動できる範囲です。

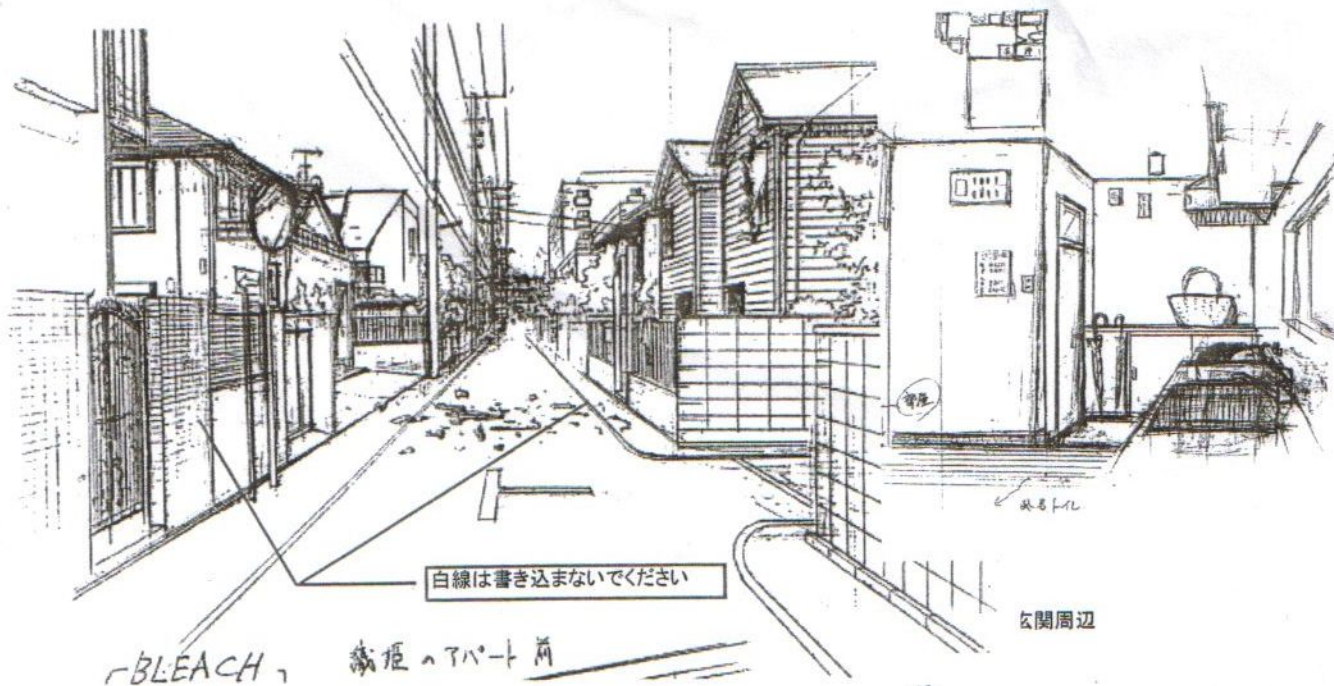
※曲がり角部分部分、なだらかになるようにお願いします。



光の方向です

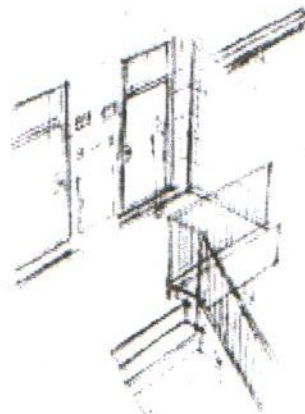
織姫アパート前の道

織姫アパート玄関

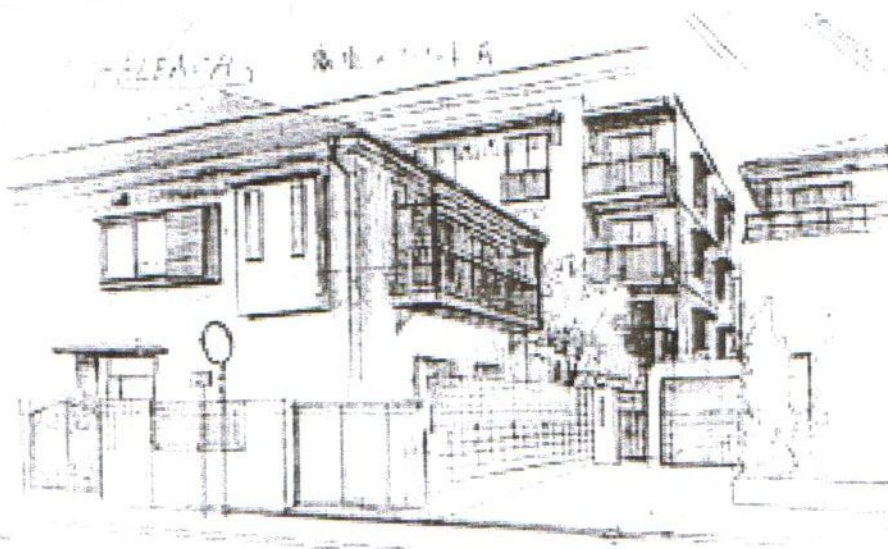


玄関周辺

織姫のアパート 玄関



織姫アパートの向かいの家



エリア: 現世／空座町東

No: 1

マップ: 織姫自宅前

内容: 織姫自宅に続く道A(垂直)

レイヤー名: m104_401

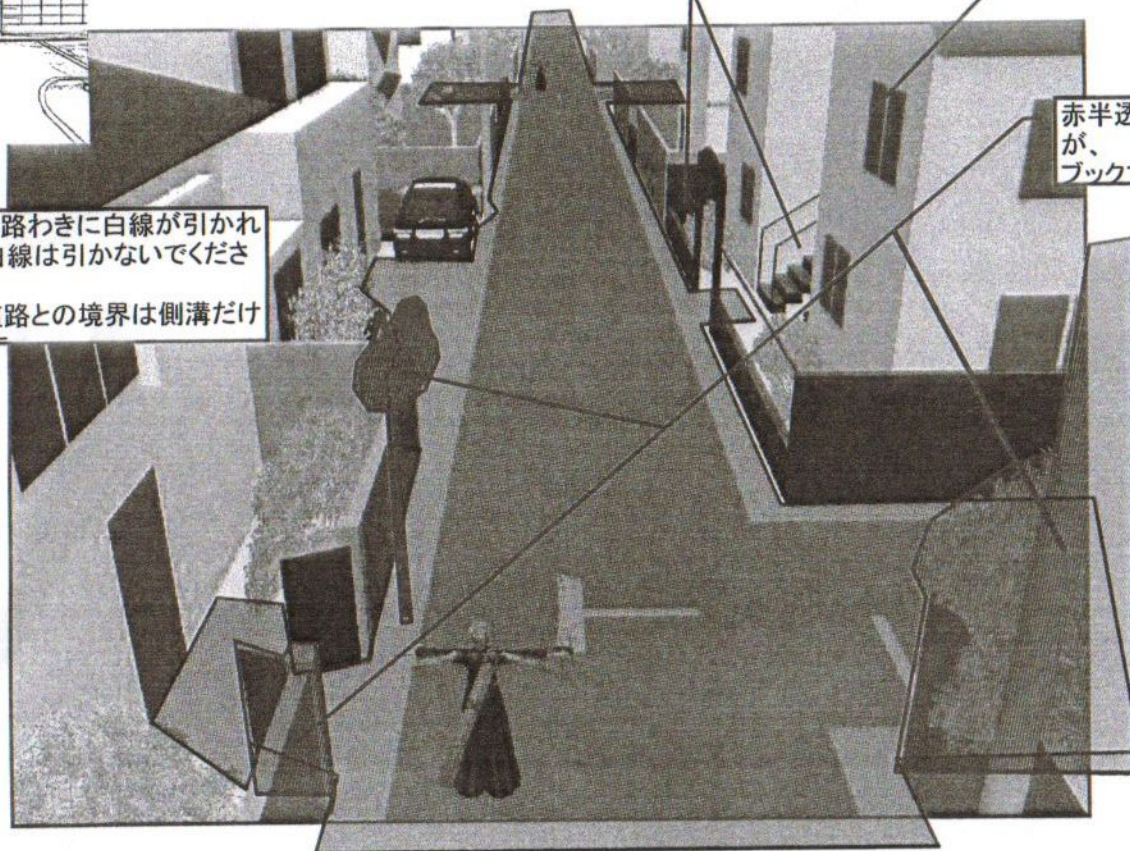


アニメでは、道路わきに白線が引かれていますが、白線は引かないでください。
通常どおり、道路との境界は側溝だけをお願いします。

塀の格子 階段の手すり
縦線あります。参考資料をもとに作画をお願いします。

織姫の住むアパートです
向かいの家も含めて、アニメ設定資料を参考に作画願います。

赤半透明の部分はお手数ですが、
ブックをお願いします。



エリア：現世／空座町東

No: 2

マップ:

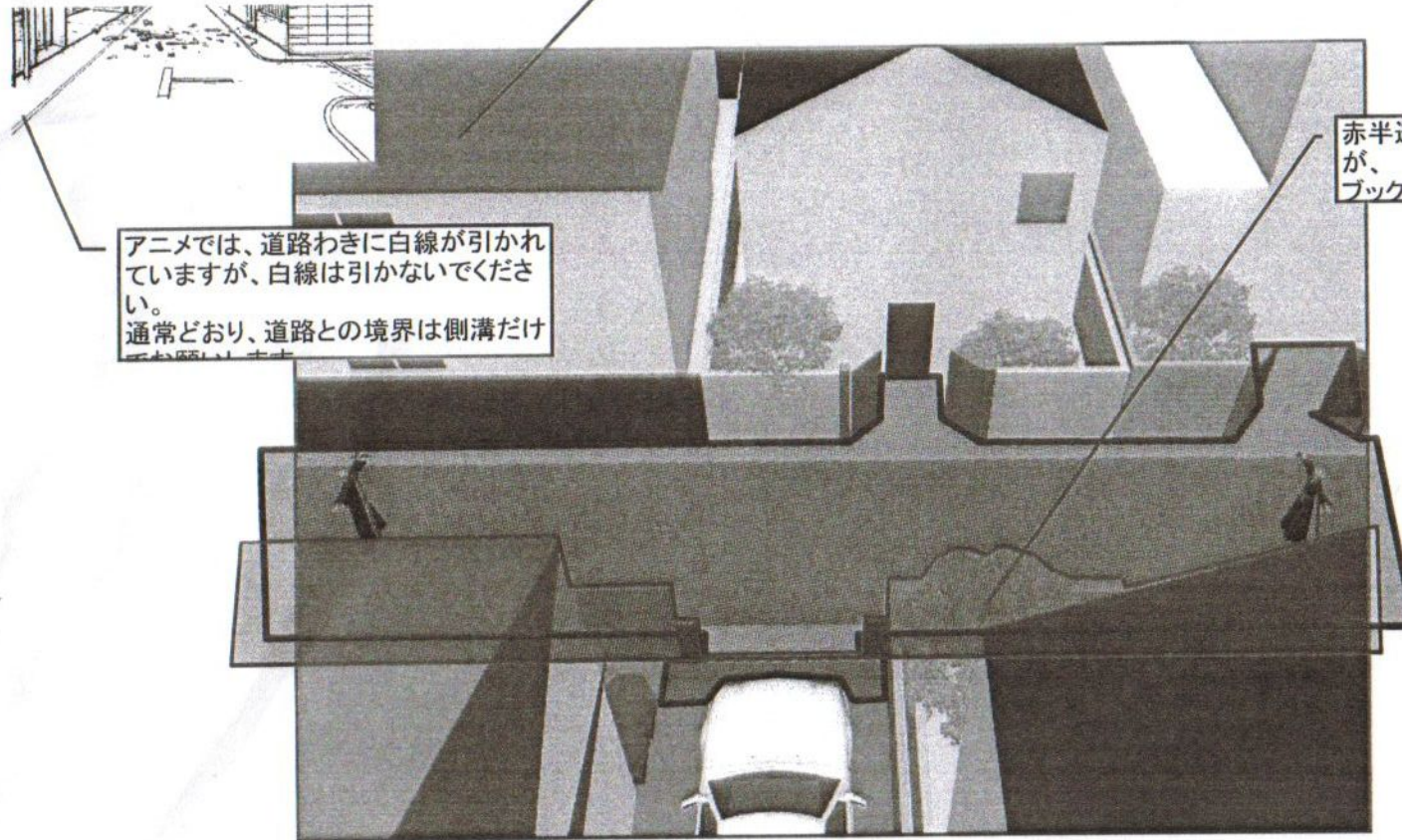
内容:

レイヤー名:

織姫の住むアパートです
向かいの家も含めて、アニメ設
定資料を参考に作画願います

赤半透明の部分はお手数です
が、
ブックをお願いします

アニメでは、道路わきに白線が引かれ
ていますが、白線は引かないでくだ
さい。
通常どおり、道路との境界は側溝だけ
でお願いします



エリア：現世／空座町西

マップNo: 3

マップ：織姫自宅前

内容：正面

レイヤー名：m104_403

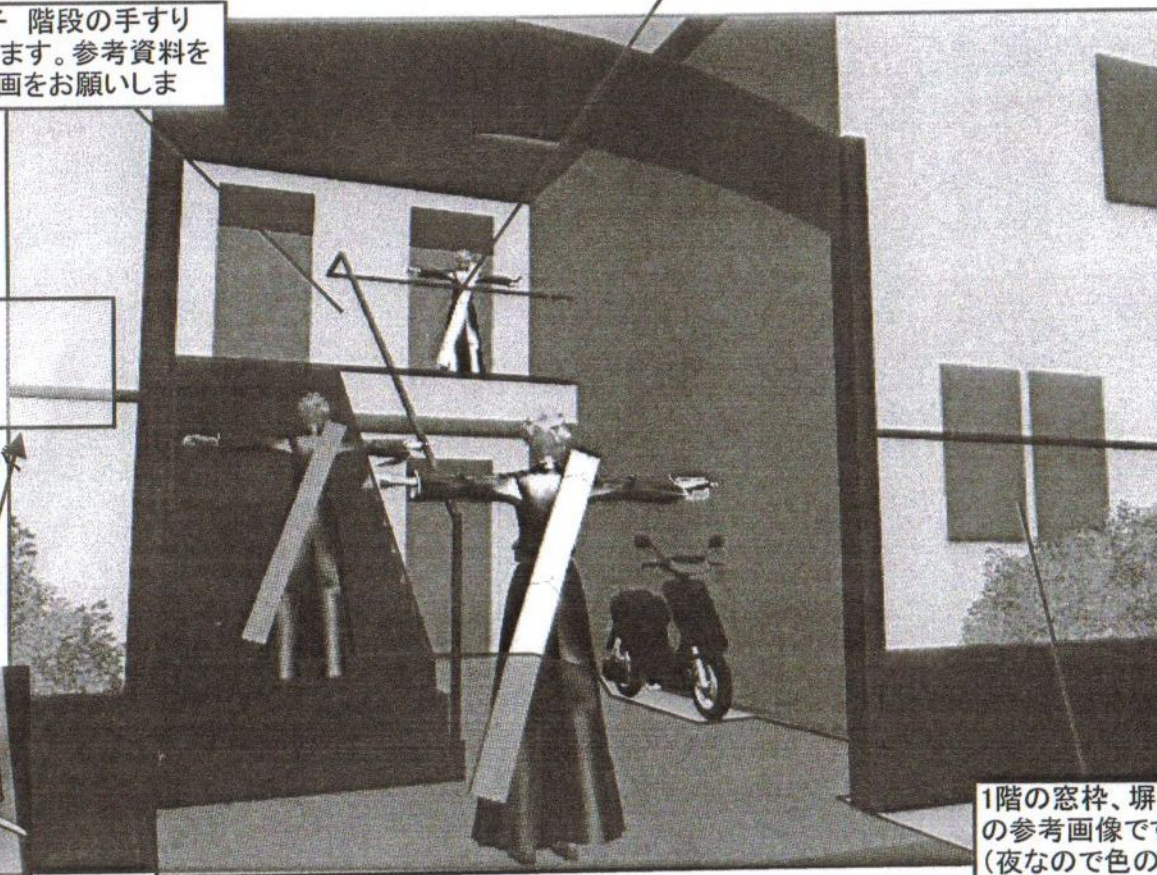
アパートの細部など、
設定資料を参考にしてくださ

この扉が織姫の部屋です

塀の格子 階段の手すり
縦線あります。参考資料を
もとに作画をお願いします

光の
方向です

位置が多少違いますか、
入居者募集の看板を
お願いします



1階の窓枠、塀の柵の細部
の参考画像です。
(夜なので色の参考にはな
りませんが)



エリア: 現世/空座町東

No: 1

マップ: 修行場

内容: 修行場へ続く道

ファイル名: m104_501

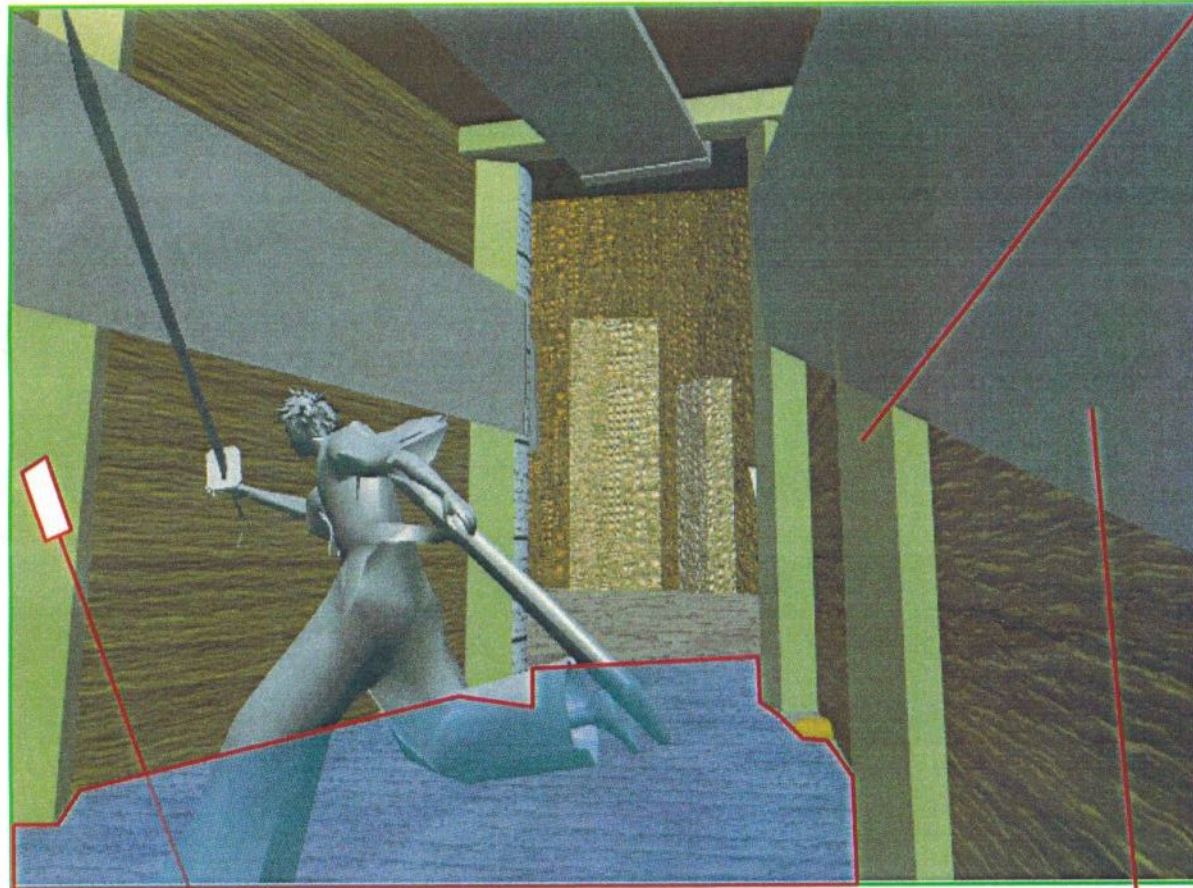
自然公園の滝の裏からワープしてこのマップに繋がります。

木製の柱です。呪符を貼ることにより、霊力を高めています。

光の方向です

外界と修行場をつなぐため、強力な結界で固定されています。3枚の結界符は、m104_502に続いています。き(巻き物を広げたような感じでびっしり書いてください)

結界符文字参考



このように、柱の所々に呪符を貼ってください

キャラの行動範囲で

材質は紙や布なので、実際は白

エリア: 現世/空座町東

No: 2

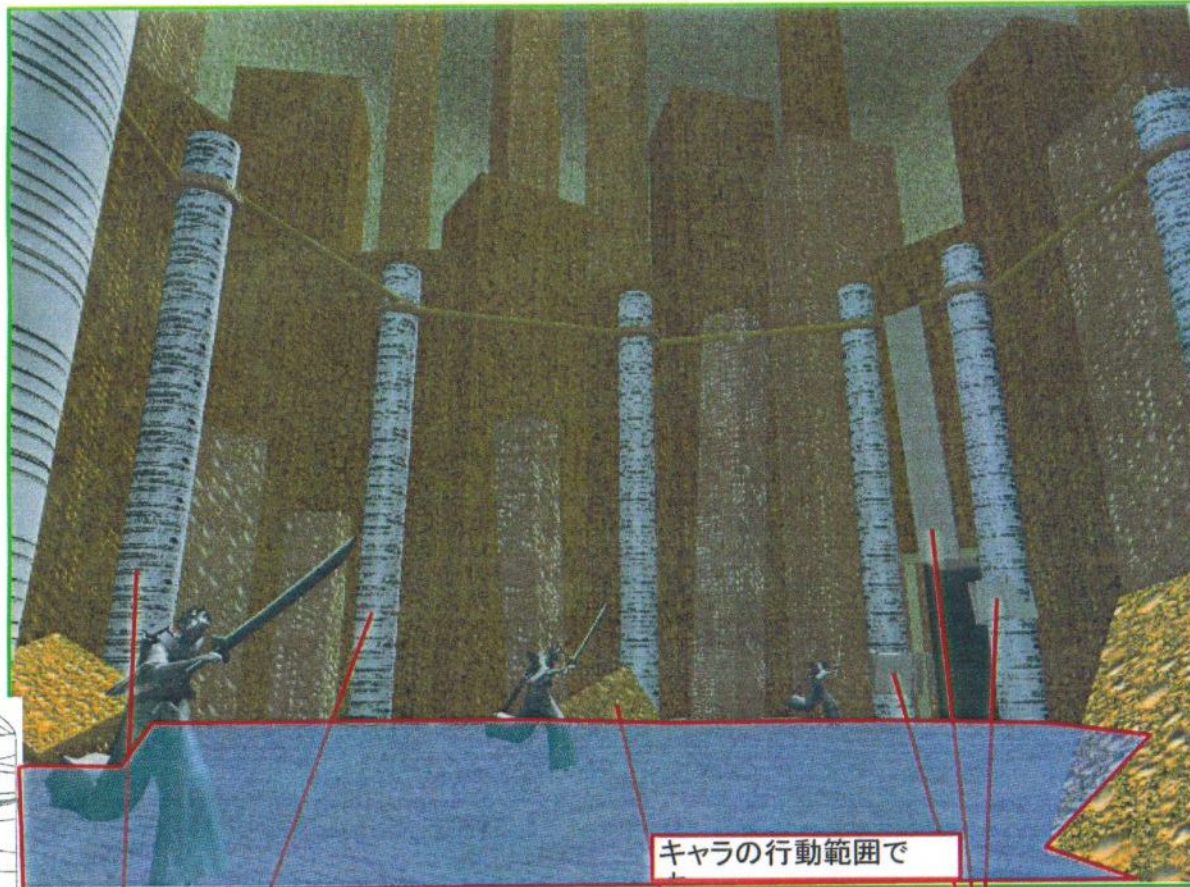
マップ: 修行場

内容: 修行場内

ファイル名: m104_501

修行場は、強力な結界によって形を保っています。修行場の外は異空間です。霧が掛かってほとんど何も見えません。

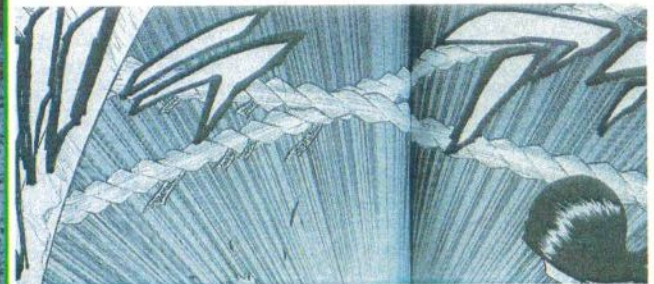
結界柱に巻いている綱の参考です。参考のようなお札のようなものも付けてください。



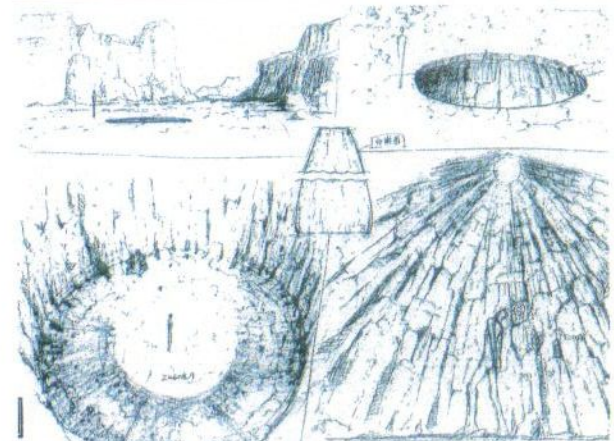
キャラの行動範囲で

結界柱は、布をぐるぐる巻いたような感じ
です。
所々 破れかけたり 汚れていたり 年配の

強力な結界符で、外界と修行場をコネク
しています



岩肌の質感です。少し人工的な岩にしてほしい
ですが、角をあんまり尖らせないでください。色は
土色っぽい感じで。



エリア: 現世/空座町東

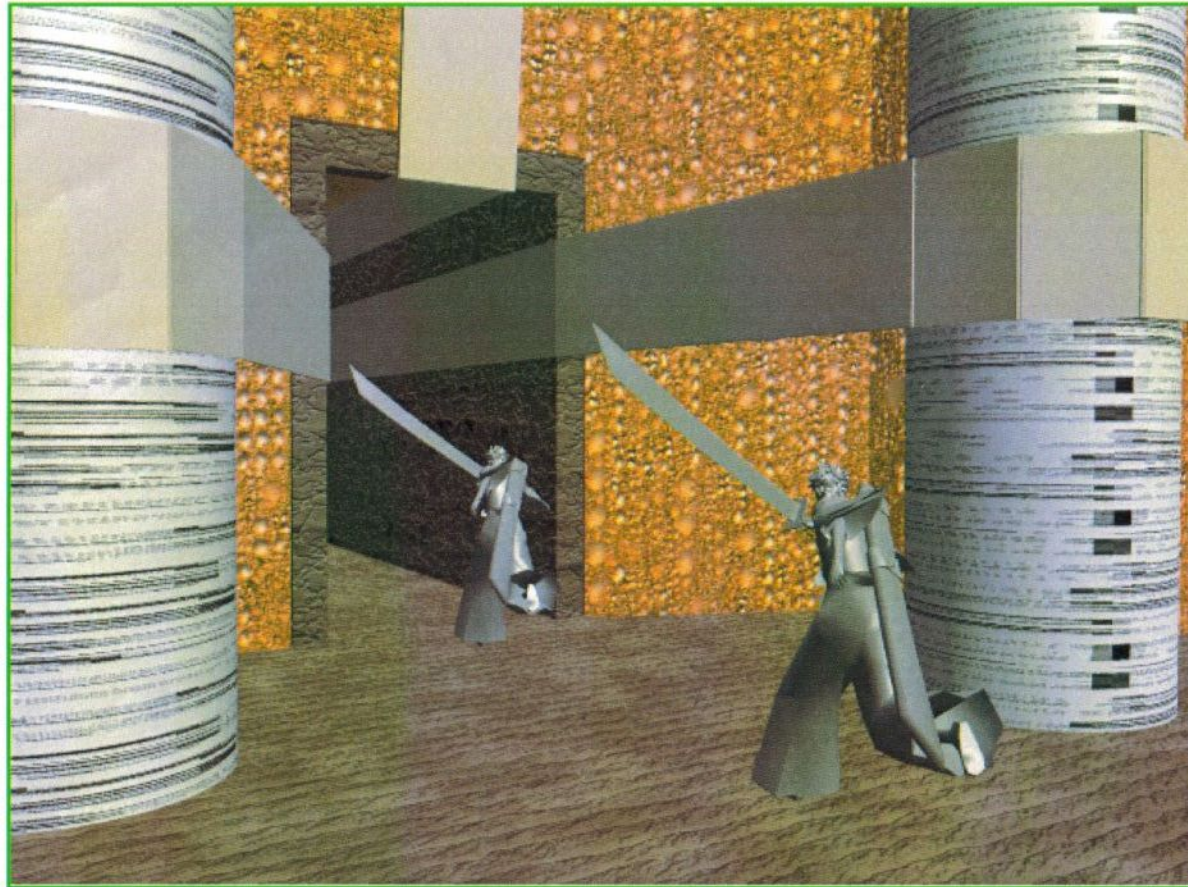
No: 3

マップ: 修行場

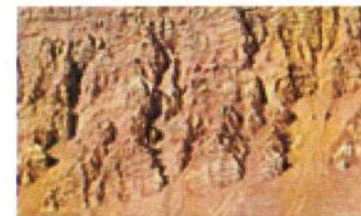
内容: イベント用

ファイル名: m104_501

修行場を出ようとする、入り口を通せんぼされる
イベントが発生します。M104_501の入り口を修行
場から見たアングルです



修行場の岩参考



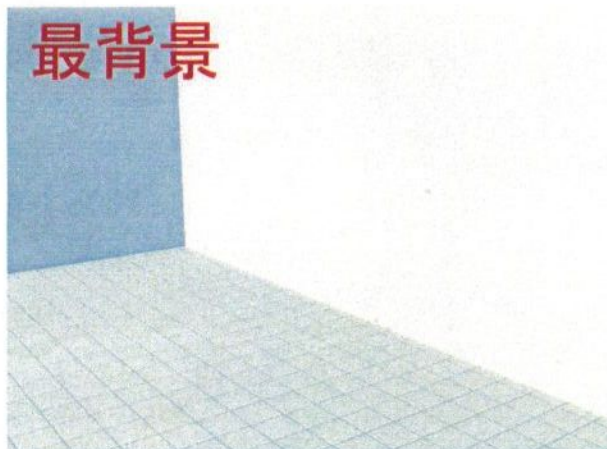
今回発注分では全体のベースm198_400と、
マップのバリエーションとなる部分(m198_401~404)となります

※1つの発注指示書に対して同一ファイル内のレイヤーで納品いただけますようお願い
します

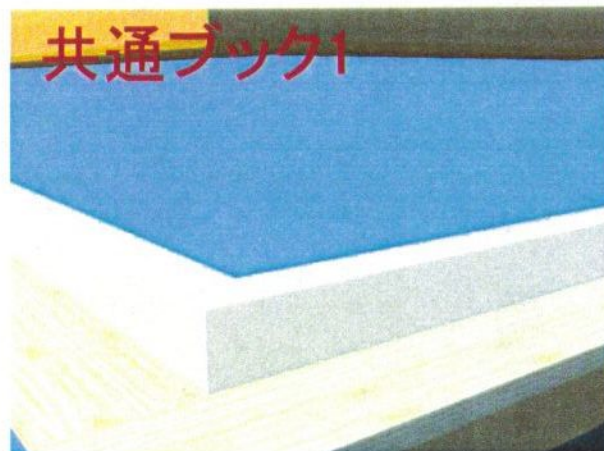
全体のベースである基本レイアウトの
小物を変えて4バリエーション作ります



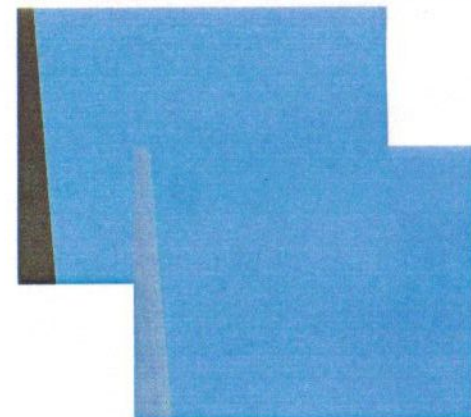
最背景



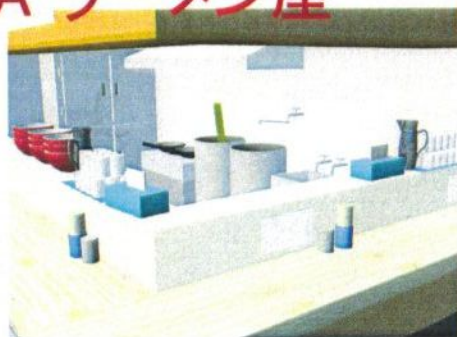
共通ブック1



共通ブック2(入り口)



A ラーメン屋



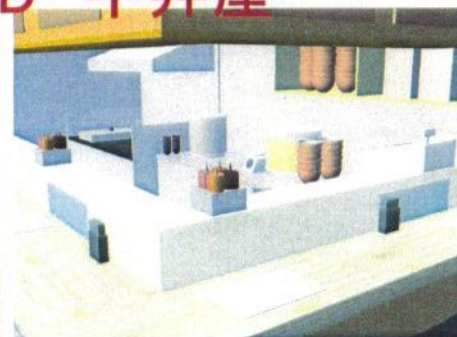
B 焼き鳥屋



C たこ焼き屋



D 牛丼屋



エリア: 現世／室内使い回し

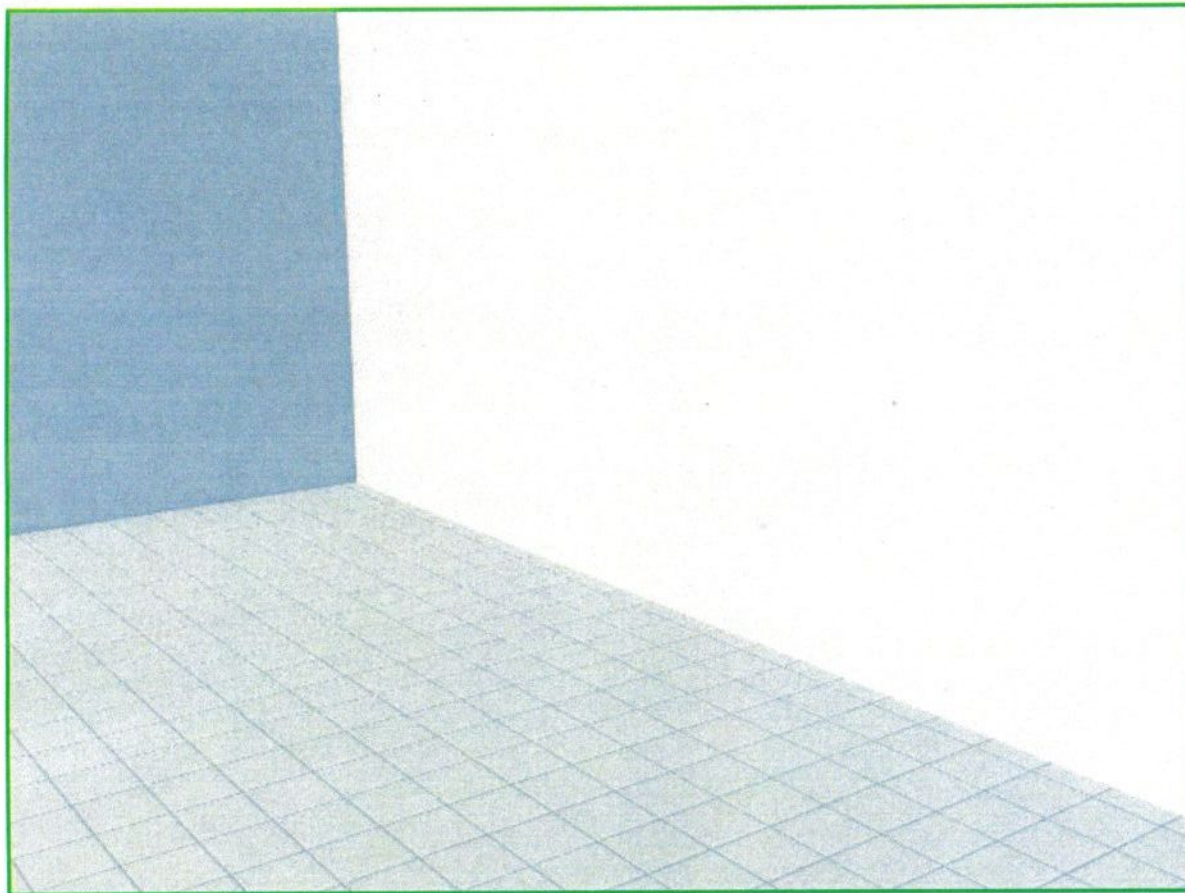
No: 1

マップ: お店C

内容: ペース

レイヤー名: m198_400

壁、床ともに飲食店なので、清潔そうな色合いをお願いします。
壁は粒子感ありますが、必要ないです。



エリア: 現世／室内使い回し

No: 1

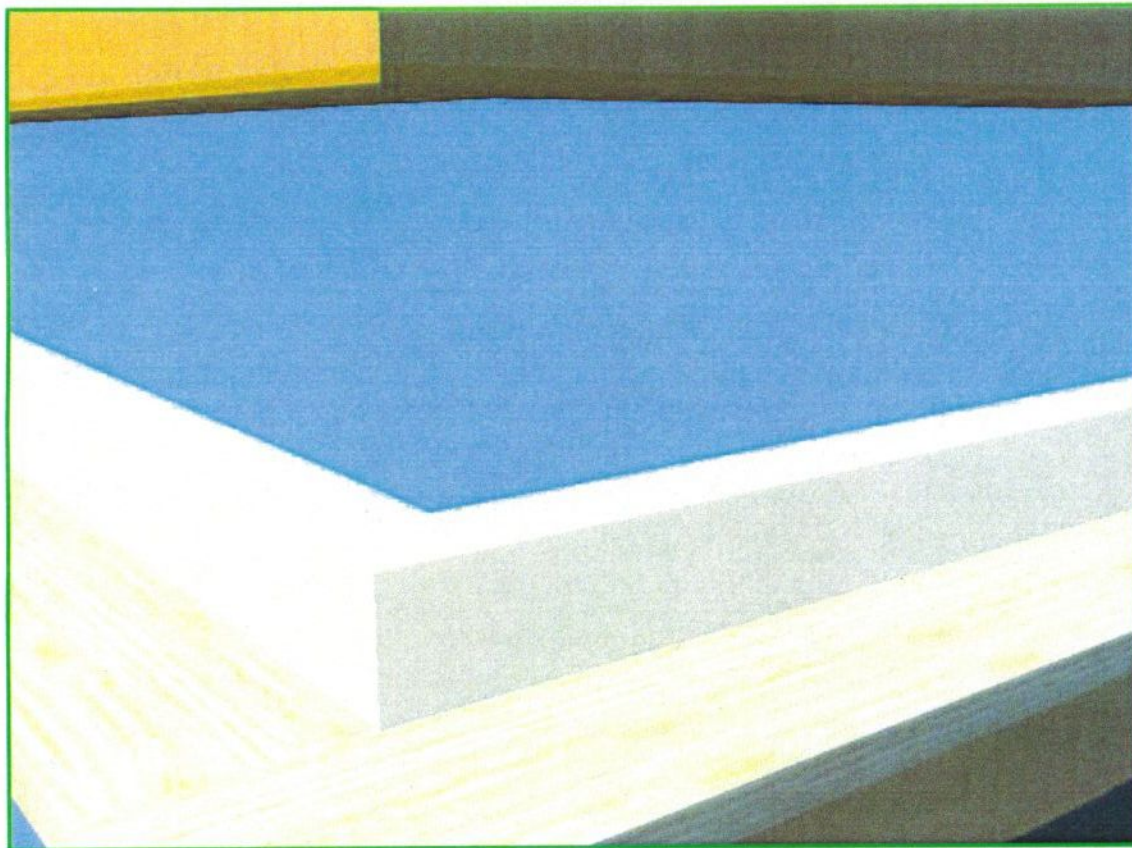
マップ: お店C

内容: 共通ブック

レイヤー名: m198_400

【ブック1】

ごくありふれたカウンターです。



【ブック2】

入り口のガラス枠です。

※まったく同じディテールで、木製、アルミの2タイプをお願いします



エリア: 現世/室内使い回し

No: 2

マップ: お店A

内容: ラーメン屋

レイヤー名: m198_401

個人経営のラーメン店で

メニューが掛けられています。
なんとなく構いません。

ステンレス製の大型の業務用冷蔵庫です。
ハイライトと物の写り込みで金属質を表現
いただきたいのですが、人物は写り込ませない
でください。



スープの入った寸胴鍋が常に火にかけら
れています。その横はガス台があり中華な
べがおいてあります。

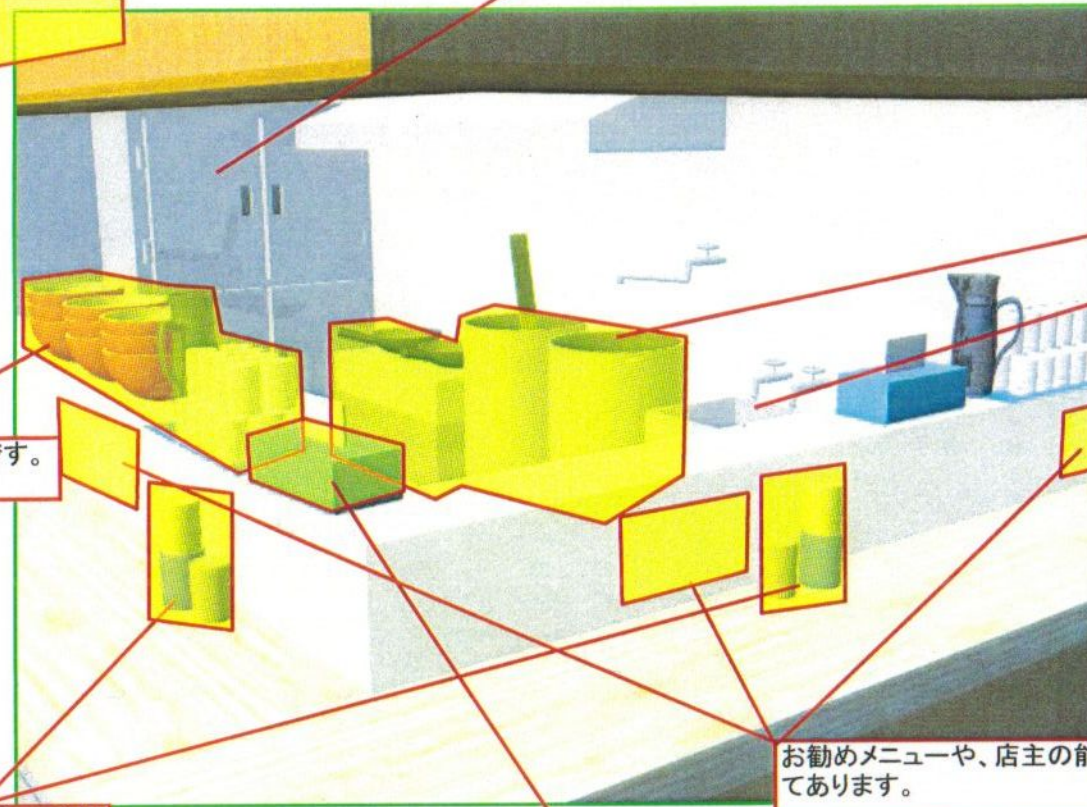
流し台です、大きなものも洗えるように、
高い場所にも蛇口がついています。

ラーメンの丼とコップです。

胡椒の缶、箸立てが置いてあり
ます。

ティッシュペーパーで
す。

お勧めメニューや、店主の能書きが書い
てあります。



エリア: 現世／室内使い回し

No: 3

マップ: お店B

内容: 焼き鳥屋

レイヤー名: m198_402

個人経営の焼き鳥店です。

ハツ、ネギマ、ボンボチ、手羽先など、焼き鳥のメニューが太い墨の字で書かれています。

奥に、大型冷蔵庫と、吸い品ジャーが置いてあります。

焼き鳥です。何種類かの焼き鳥が乗ってます。

ダルマが置いてあります。

赤い暖簾が掛っています。焼き鳥の煙で、けっこう汚れています。



奥の壁に、表彰状が貼ってあります。

焼酎や、日本酒のボトルが置いてあります。ラベルやビンの色など変えてください。



飲み物メニュー、七味唐辛子、紙ナプキンが置いてあります。

お勧めの野菜や山菜が置いてあります。

ビール瓶、コップ、お皿、食べた後の串、がテーブルに置いてあります。



エリア: 現世/室内使い回し

No: 4
マップ: お店C
内容: たこ焼き屋
レイヤー名: m198_403

個人経営のたこ焼き店です。

ダンボールの中から出された長ネギなどの食材が、調理テーブルの上に並んでいます
横にはボールに山盛りの小麦粉があります

大型冷蔵庫です

換気扇です
その下には壁掛けの電話があります

レジスターです。
横に釣銭皿やペン立て、セロテープなどが置いてあります

お持ち帰り用ビニール袋と、舟形容器のストックが置いてあります。



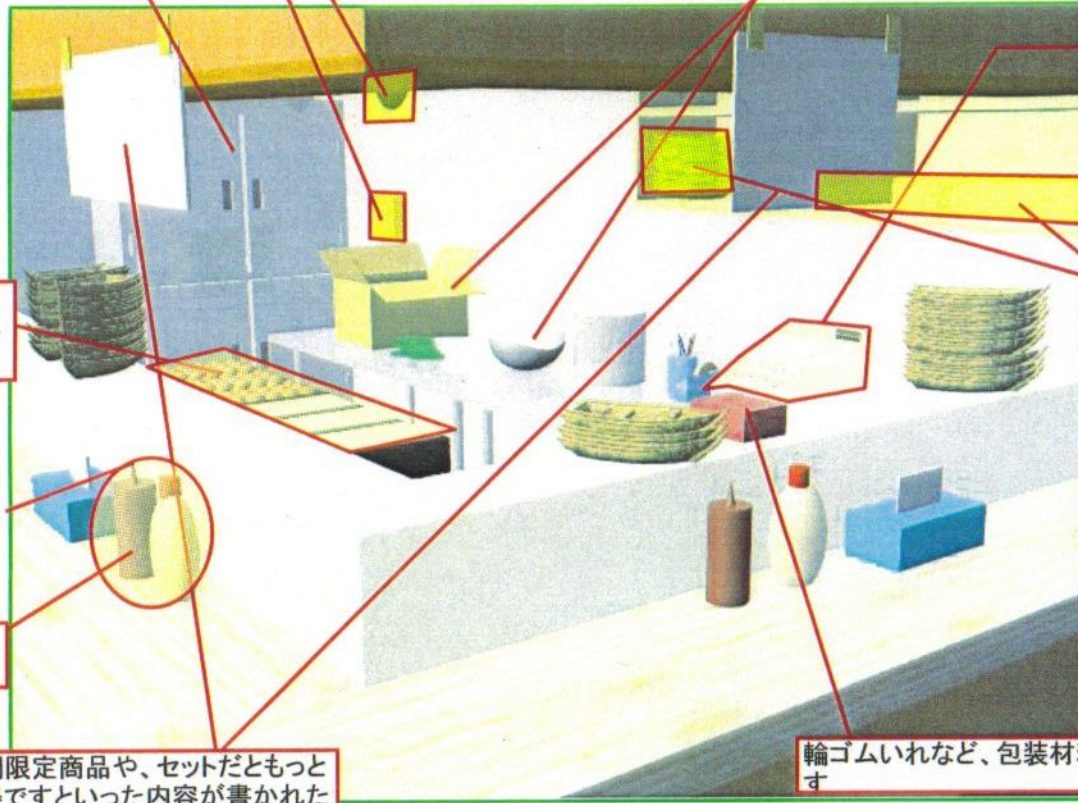
たこ焼きです。出来上がりかけと、タネを流し込んでまもない状態で



マヨネーズ、ソースなどの調味料です。

期間限定商品や、セットだともっとお得ですといった内容が書かれたPOPが貼られています

輪ゴムいれなど、包装材料があります



エリア：現世／室内使い回し

No: 5
マップ：お店D
内容：牛丼屋
レイヤー名：m198_404

チェーンの牛丼屋で

メニューです。木の板に黒
字で書いてあります。なん

レジスター、紙ナプキン、サラダ用のド
レッシングが4種類などが真ん中のカウン
ターの上にあります。

棚には、テイク用の容器、ビ
ニール袋、丼のストックが置
いてあります。

ご飯ジャー、味噌汁ウオー
マー、丼、計量秤が調理テー
ブルの上に乗っています。

換気扇で
す

サイドメニュー用のグリ
ルです。油避けの
ステンレスの板に囲
まれています。蒸し焼き
に使う蓋が鉄板の上
に置いてあります。

レジスターです。

ペーパーナプキンです。
横に、割り箸のに入った箸立てを
お願いします

しょうゆやドレッシン
グのに入った容器です

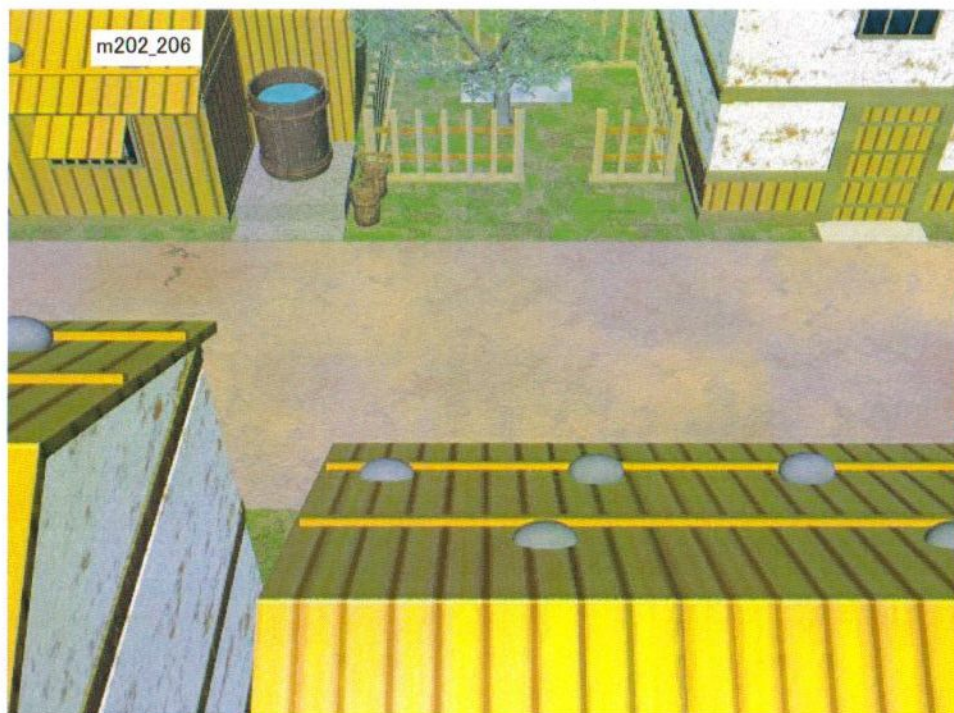
左右のカウンターに、オプション
のサラダなどが入ったケースが埋
め込まれています。中までの書き
込みは必要ありません。

カウンターテーブルの下に、
荷物や雑誌の置けるスペ
スがあります。週刊誌やス
ポーツ新聞のようなものを



尸魂界 イベント用 m201_001

m202_206(7/22修正要望)のアングル違いになります



エリア：尸魂界／イベント用

No: 1

マップ：地下水路入り口

内容:

ファイル名: m201_001

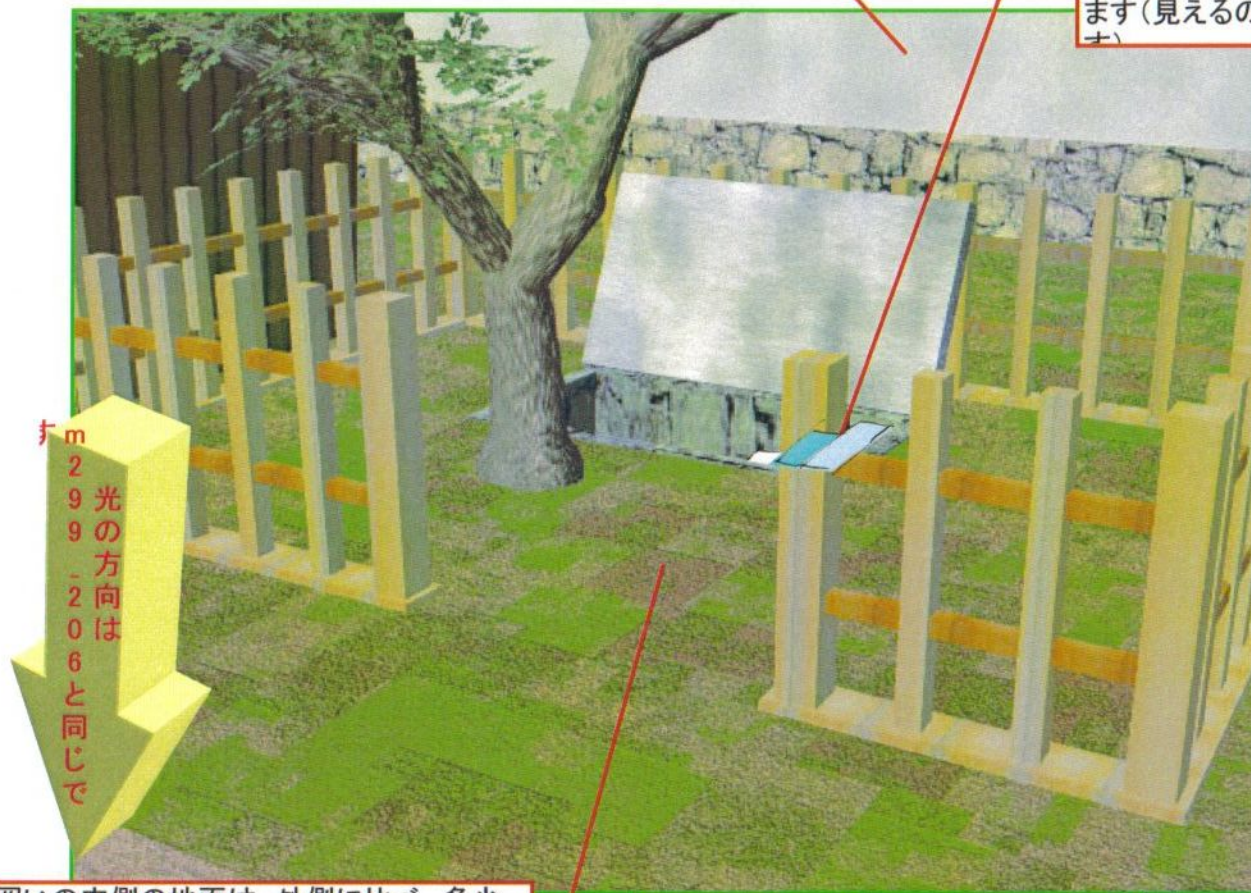
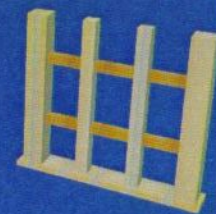
囲いの奥は、長老の屋敷という設定で、石組みに漆喰で作られた塀が見えます

地下水路への入り口です
入り口右側が階段になっています
3段ほど階段とわかるようにお願いします(見えるのは1段目と3段目のみです)

別レイヤーでお願いします

別レイヤーでお願いします

別レイヤーでお願いします



囲いの内側の地面は、外側に比べ、多少踏み固められているなど、外側とは多少違って見えるようお願いします。

地面の色味、質感は流魂街の住宅地共通になりますので、特別の場合を除き、以降の発注指示書ではコメントしませんが、統一をお願いします

エリア: 尸魂界/使い回し

No: 1

マップ: 外

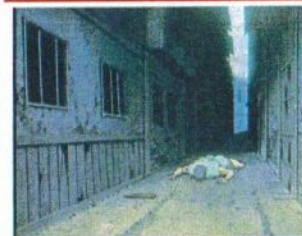
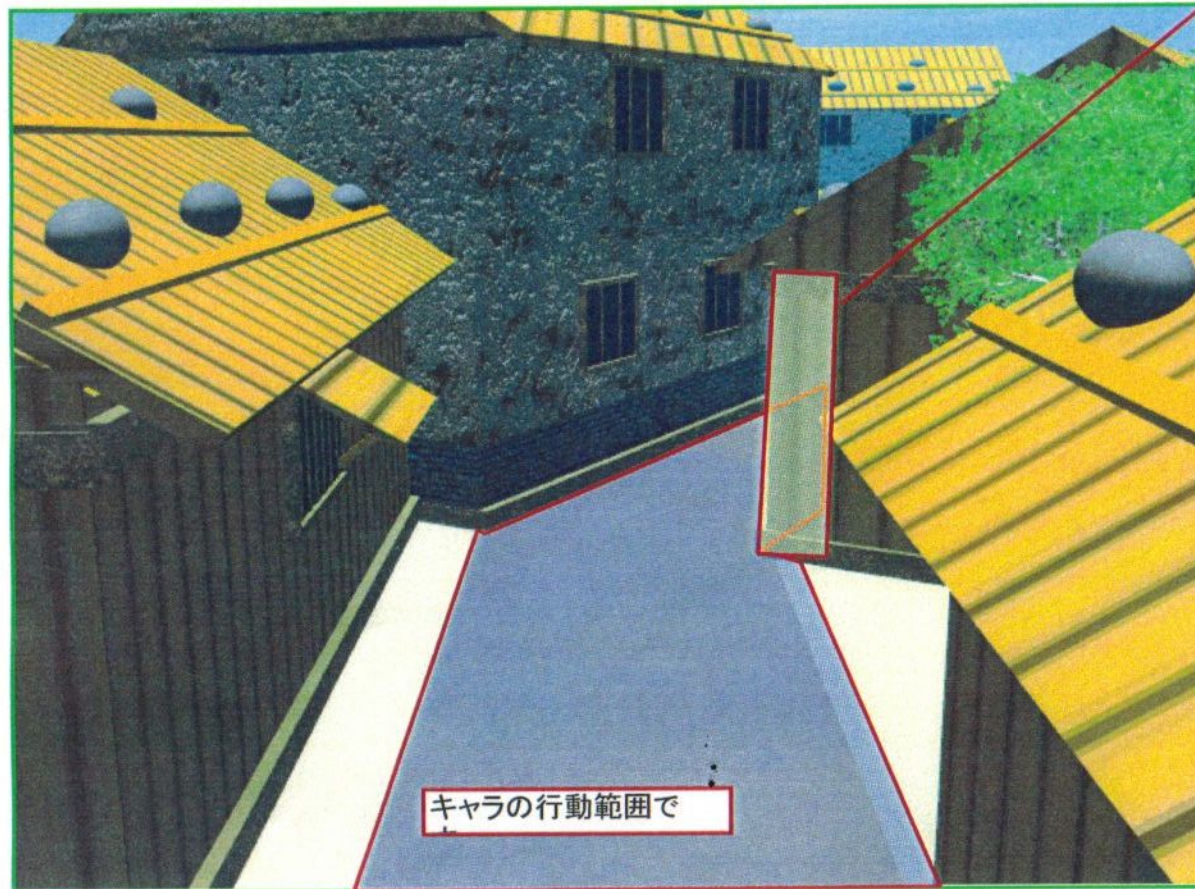
内容: イベント用(行き止まりへ続く通路(貧))
ファイル名: m202_101

少し家の脇道に入ったようなところで使います。
m202_101は貧民街のような生活レベルの低い感じで、
m202_102は生活レベルの高いような感じでお願いします。

キャラが隠れる部分、別
レイヤーをお願いします。

壁のボロさ加減など参考にし
てください。

光の
方向
です



エリア: 尸魂界/使い回し

No: 1

マップ: 外

内容: イベント用(行き止まりへ続く通路(貧))

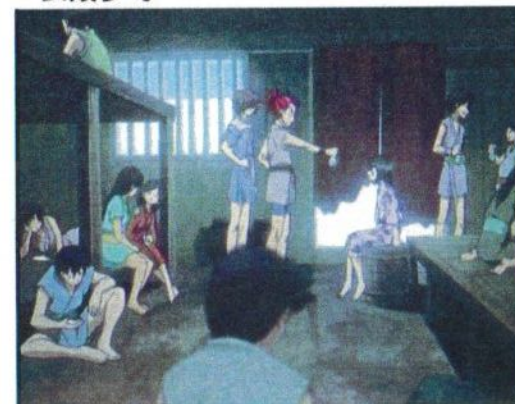
ファイル名: m202_101小物レイヤー

物干し竿は、何も掛けてない状態をベースにして、布団と分けてお願いします。また布団の真ん中に、寝小便の跡を別レイヤーでお願いします。

こちら何も掛けてない状態をベースに、洗濯物と分けてお願いします。干してあるものは、衣服や、手ぬぐい、ふんどしなどです。

光の方向です

衣類参考



キャラの行動範囲で

エリア: 尸魂界/使い回し

No: 2

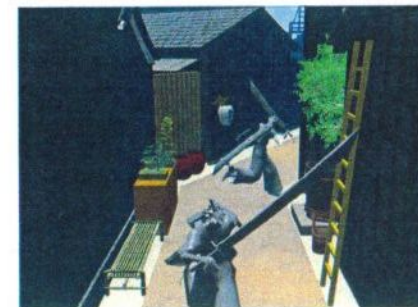
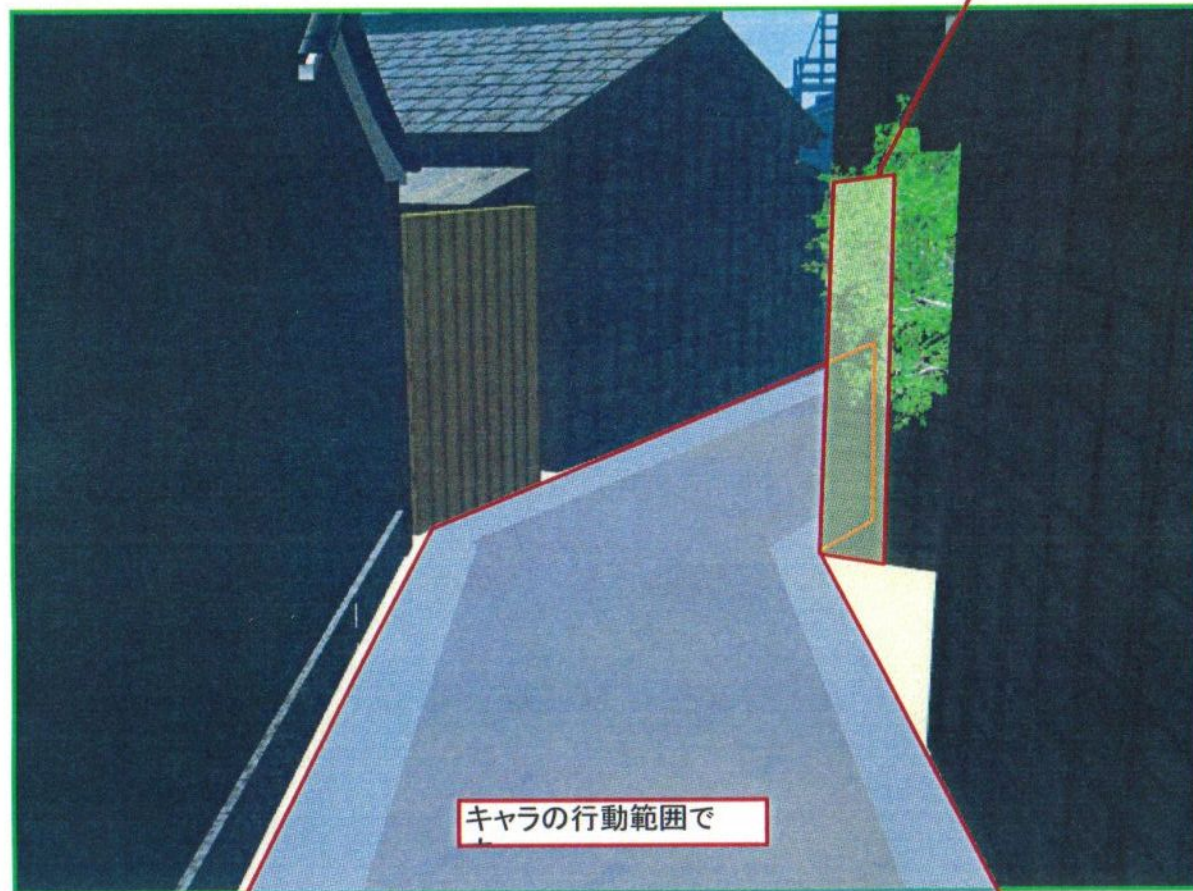
マップ: 外

内容: イベント用(行き止まりへ続く通路(富))

ファイル名: m202_101

キャラが隠れる部分別レイヤーをお願いします。

光の方向です



エリア: 尸魂界/使い回し

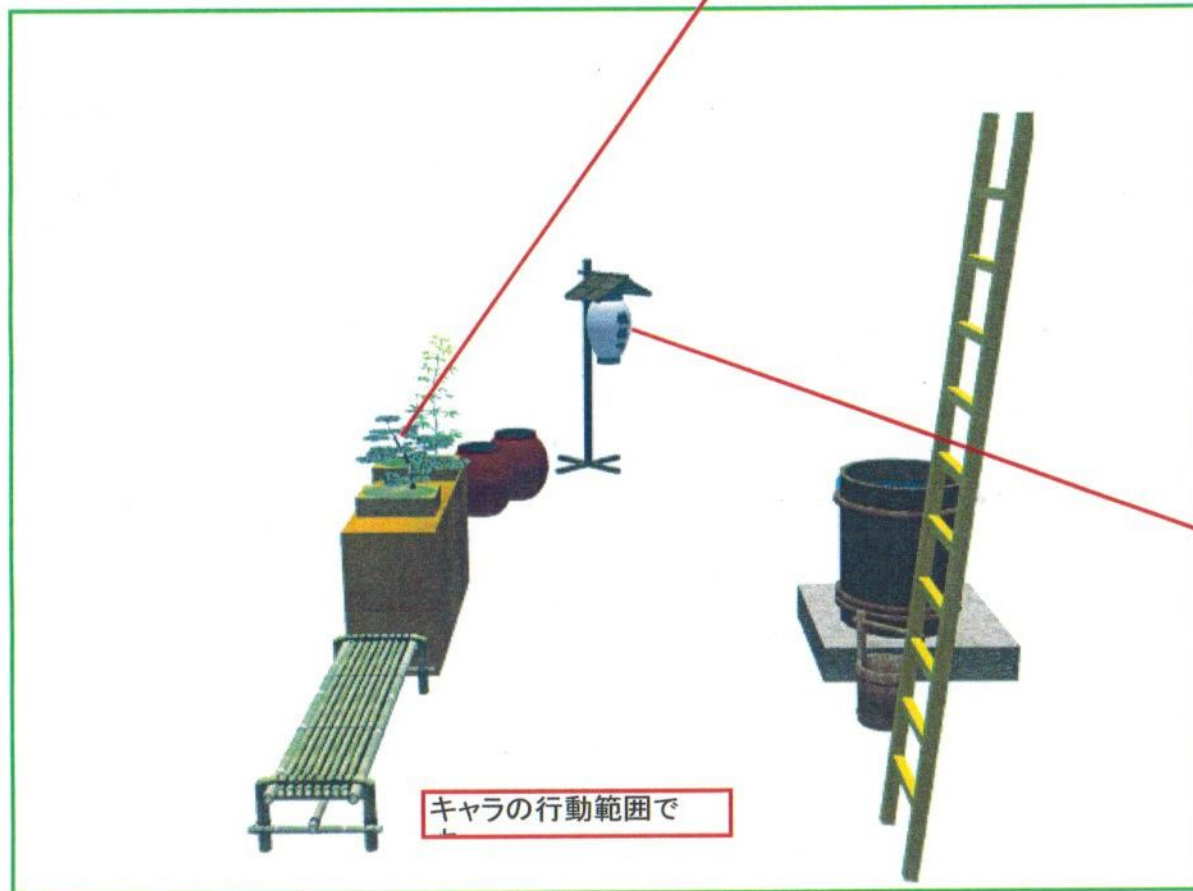
No: 2

マップ: 外

内容: イベント用(行き止まりへ続く通路(貧))

ファイル名: m202_102小物レイヤー

盆栽や植木が、木製の箱の上に置かれています。



キャラの行動範囲で

提灯の字は、何か書いてあると分かる程度にしてください。

光の方向です

エリア: 尸魂界/使い回し

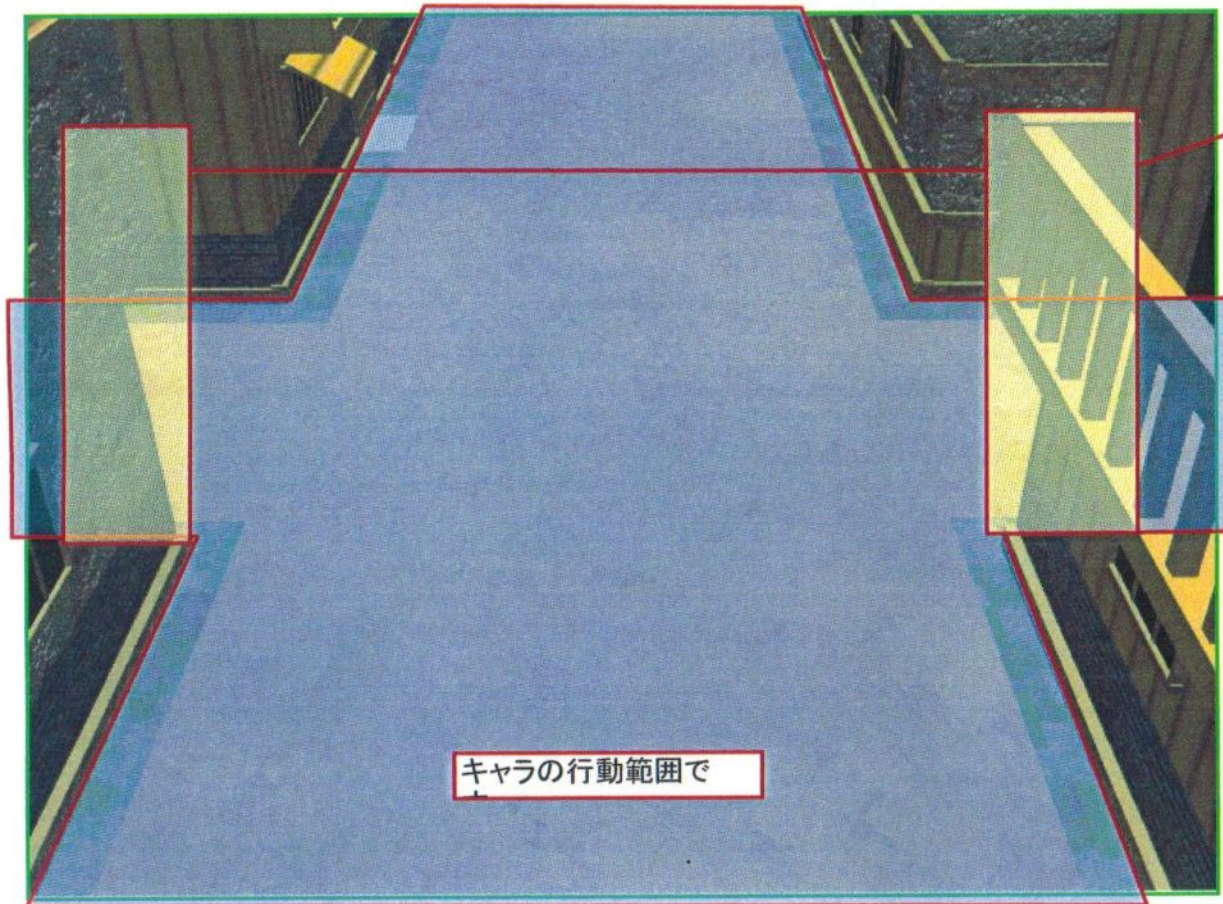
No: 3

マップ: 外

内容: イベント用(行き止まり左右用)

ファイル名: m202_103

202_101,102の行き止まりへ続く道の先にある行き止まりマップです。ブックや、小物で、4方向すべてを行き止まりにすることができるようになっています。101,102両方で使うため、生活レベルは中間くらいをお願いします。

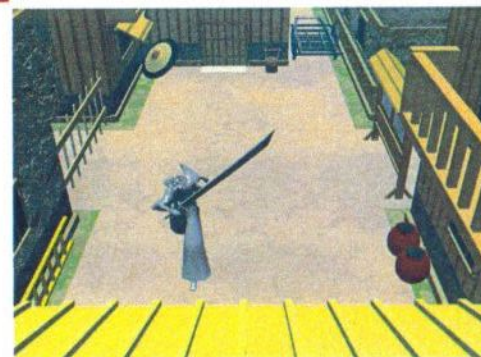


キャラの隠れる部分
別レイヤーをお願いします

光の方向です



キャラの行動範囲で



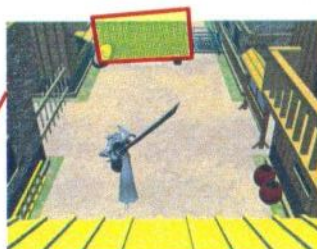
エリア: 尸魂界/使い回し

No: 3

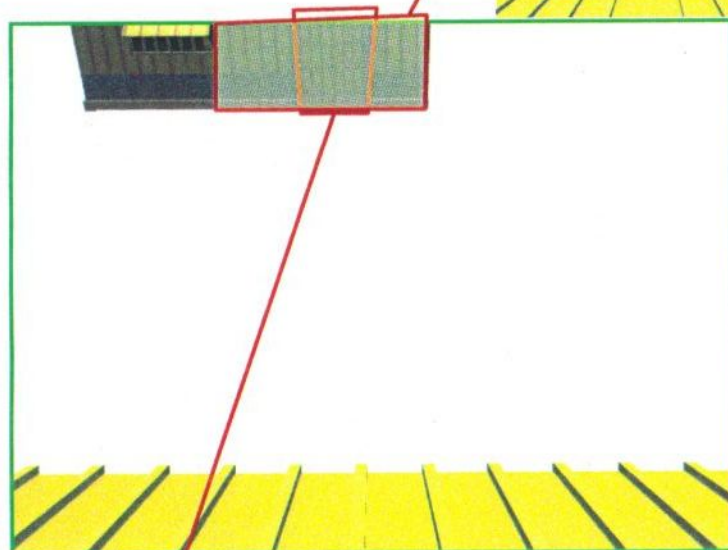
マップ: 外

内容: イベント用(行き止まり左右用)

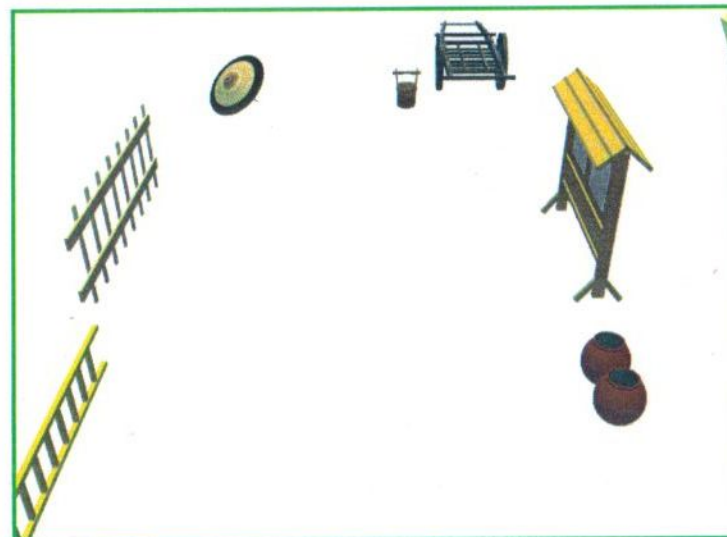
ファイル名: m202_103ブック&小物レイヤー



上のブックをベースに重ねると、
左上の家と合体して一軒の家にな
りますので、上のブックは重な
る部分だけで大丈夫です。



この家の戸を閉まっている状態をベ
ースに開いている状態を別レイヤーで
お願いします。



光の
方向
です

エリア：尸魂界／住宅街

No: 1

マップ：商店(小)

内容：ベース

ファイル名：m298_000

流魂街の露店のような小規模な商店のバリエーションのベースになります。

※店内から受ける形になりますので、
抜けで道路の対面が入ることになるのですが、対面の家屋もバリエーションと考えると枚数がかさむため、右下のように対面の家屋をぼかして逃げることを考えていますが、どうでしょうか？



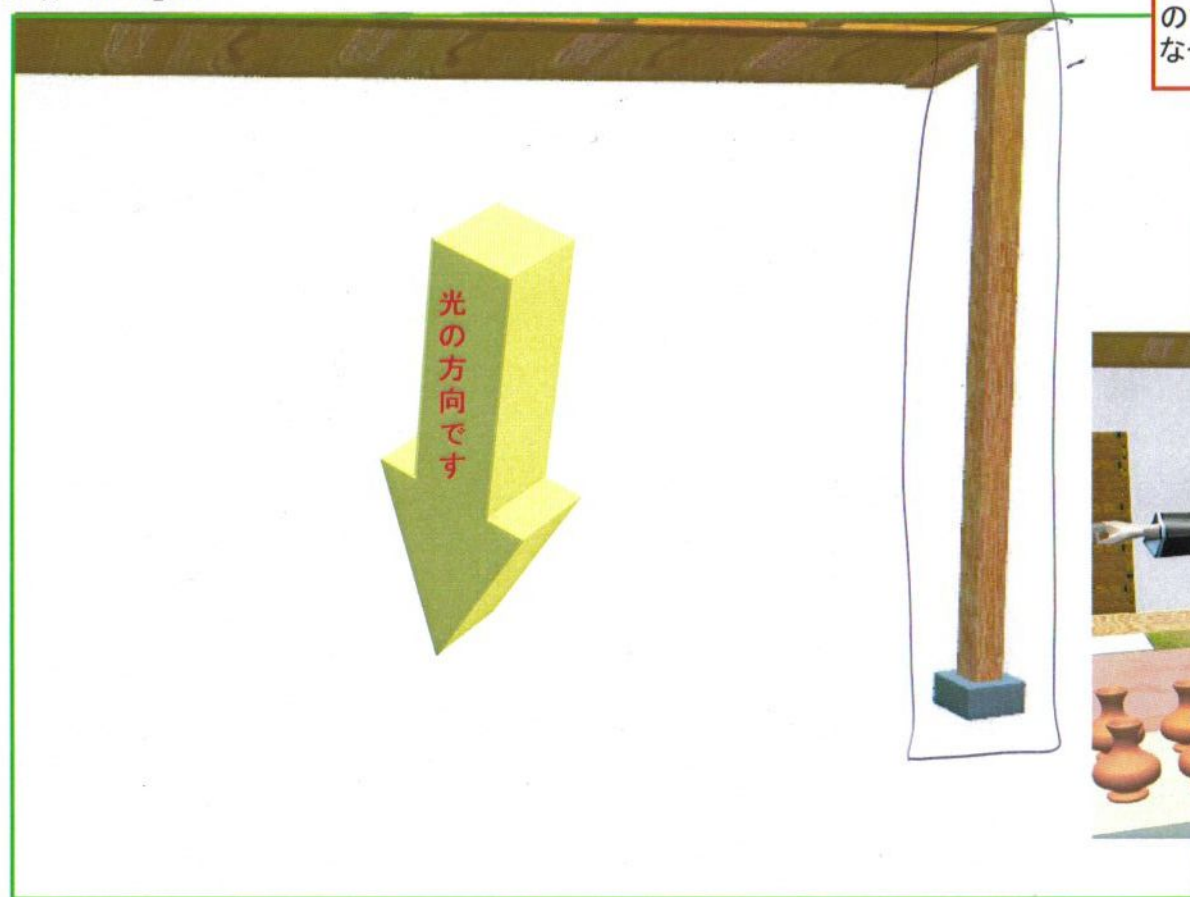
エリア: 尸魂界／住宅街

No: 2

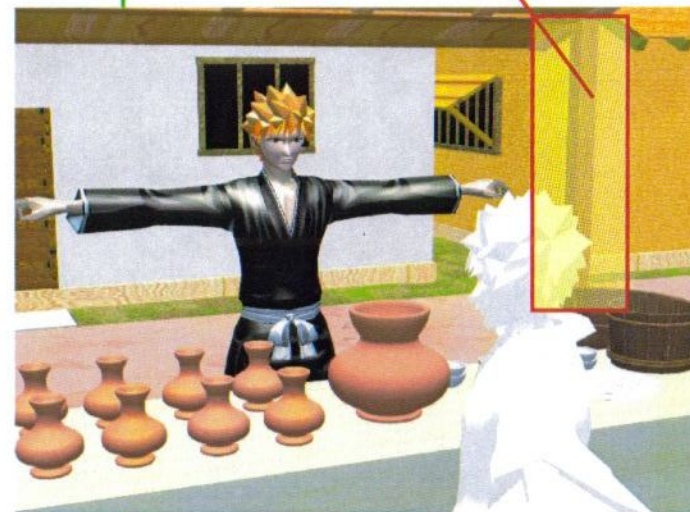
マップ: 商店(小)

内容: 共通ブック

ファイル名: m298_001



実際には、庇の部分にかぶることはない
ので、庇の右側の柱だけが別レイヤーに
なっていれば問題ありません



エリア: 尸魂界／住宅街

No: 3

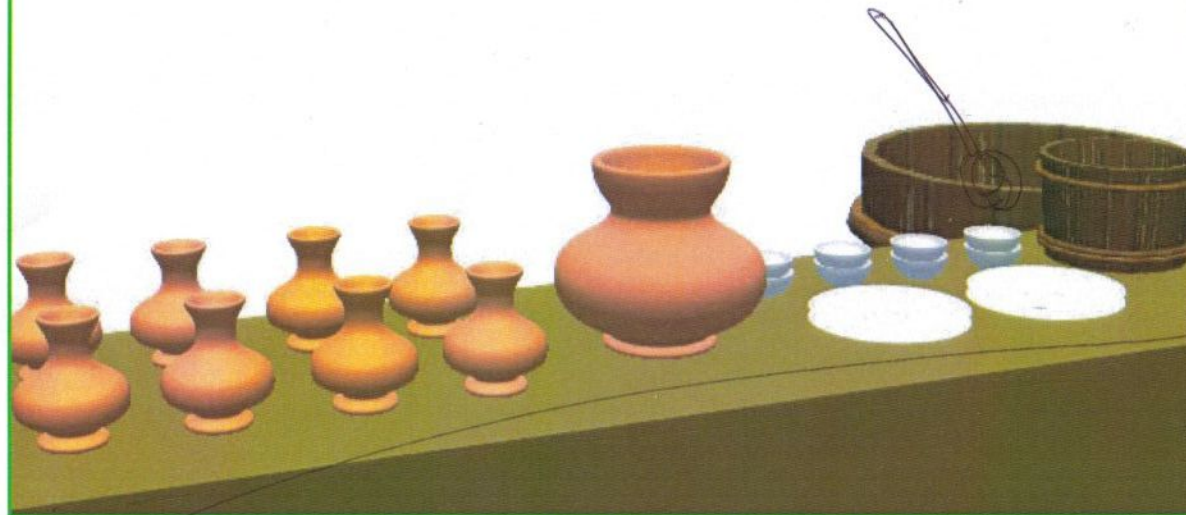
マップ: 商店(小)

内容: バリエーションA

ファイル名: m298_002



光の方向です



アニメ#35に出てきた
水売りの露店のようなイメージです
2/3くらいは、キャプチャ画像の水売りの壺と
竹の水筒で、残りに別の飲み物？を樽やお
碗を使って売っています

完全な飛田?

エリア: 尸魂界／住宅街

No: 4

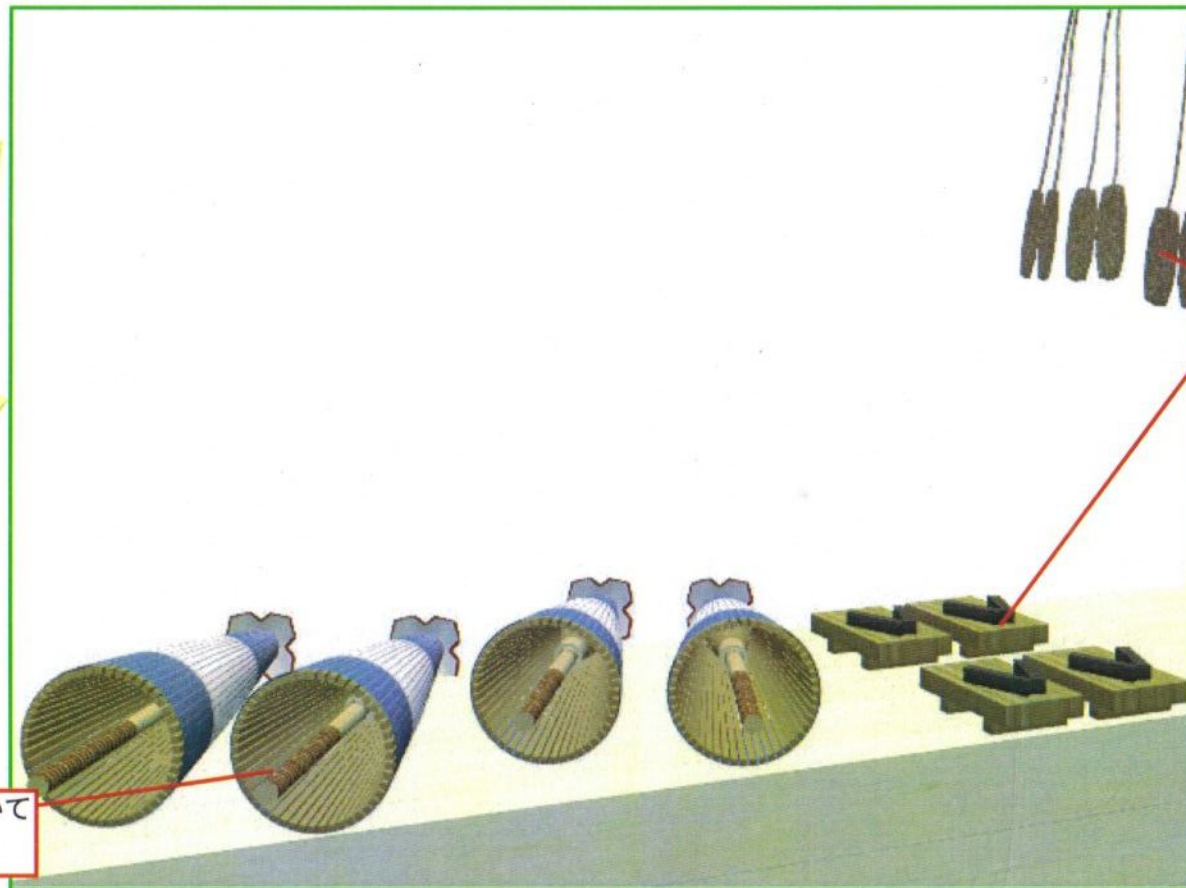
マップ: 商店(小)

内容: バリエーションB

ファイル名: m298_003



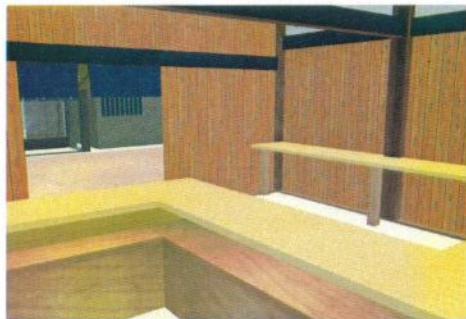
蛇の目傘が数本置いてあります



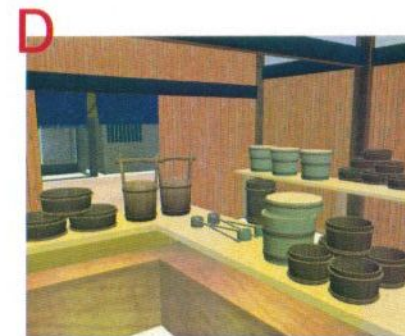
草鞋や下駄が置いてあります
(女性用もお願いします)

店B

全体のベースである基本レイアウトの
小物を変えて4バリエーション作ります

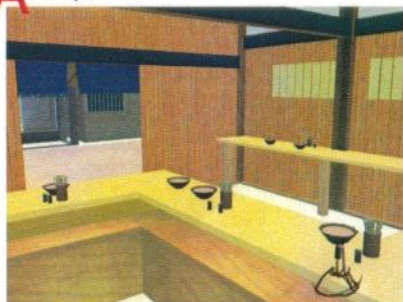


ベース

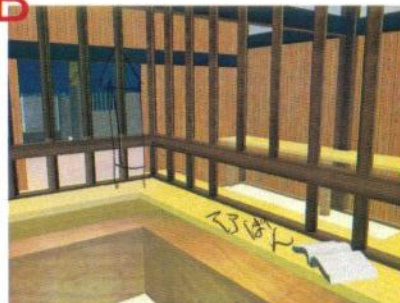


D

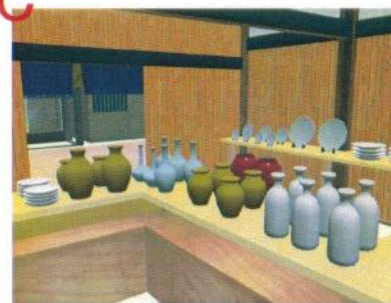
A 保鍋



B



C



エリア: 尸魂界／屋内使いまわし

No: 1

マップ: 商店B(中)

内容: ベース

レイヤー名: m298_100



青の部分がプレイヤーの移
きる範囲です。

エリア: 尸魂界／屋内使いまわし

No: 2

マップ: 商店B_A_type

内容: 立食いそば屋

レイヤー名: m298_101



メニューです。
筆で書いてます。文字は読めなく
いです。

台を拭くフキンが入っ
てます。回収済みかー

空の器が重なっておいてあります

エリア: 尸魂界／屋内使いまわし

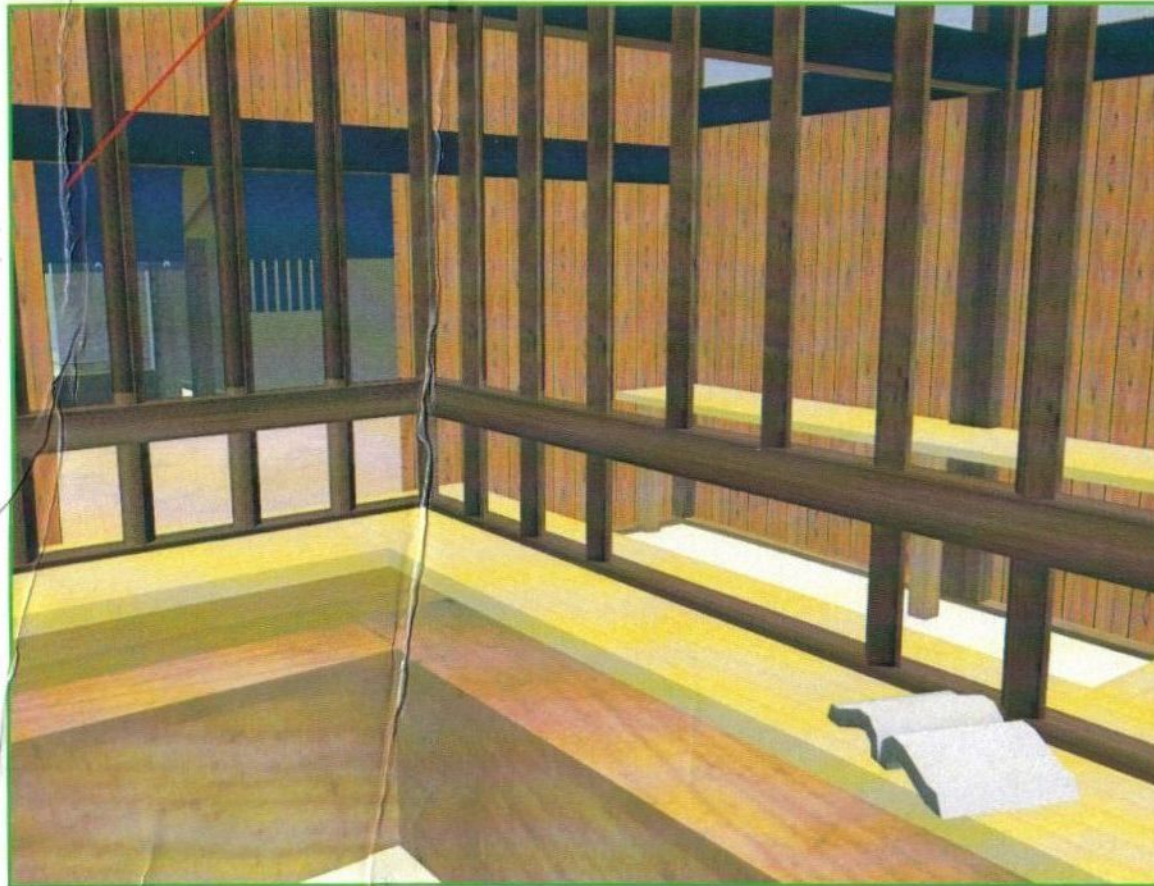
No: 3

マップ: 商店B_B_type

内容: 両替商

レイヤー名: m298_102

桐箱です



エリア: 尸魂界／屋内使いまわし

No: 4

マップ: 商店B_C_type

内容: 瀬戸物屋

レイヤー名: m298_103



エリア: 尸魂界／屋内使いまわし

No: 4

マップ: 商店B_D_type

内容: 桶屋

レイヤー名: m298_104





75 c





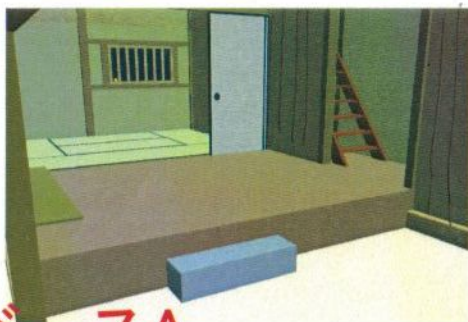




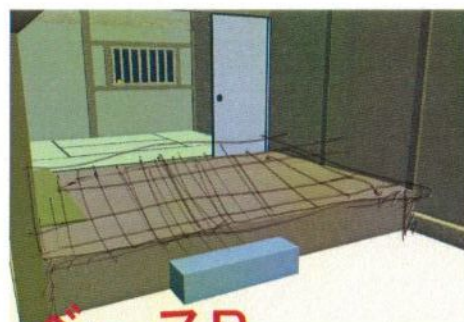




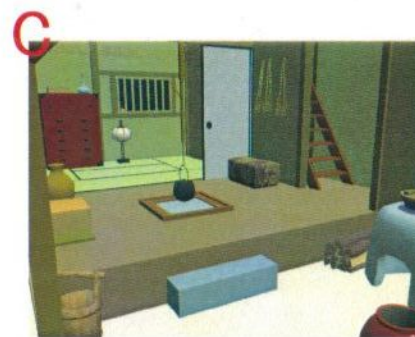
全体のベースである基本レイアウトの
小物を変えて3バリエーション作ります



ベースA



ベースB



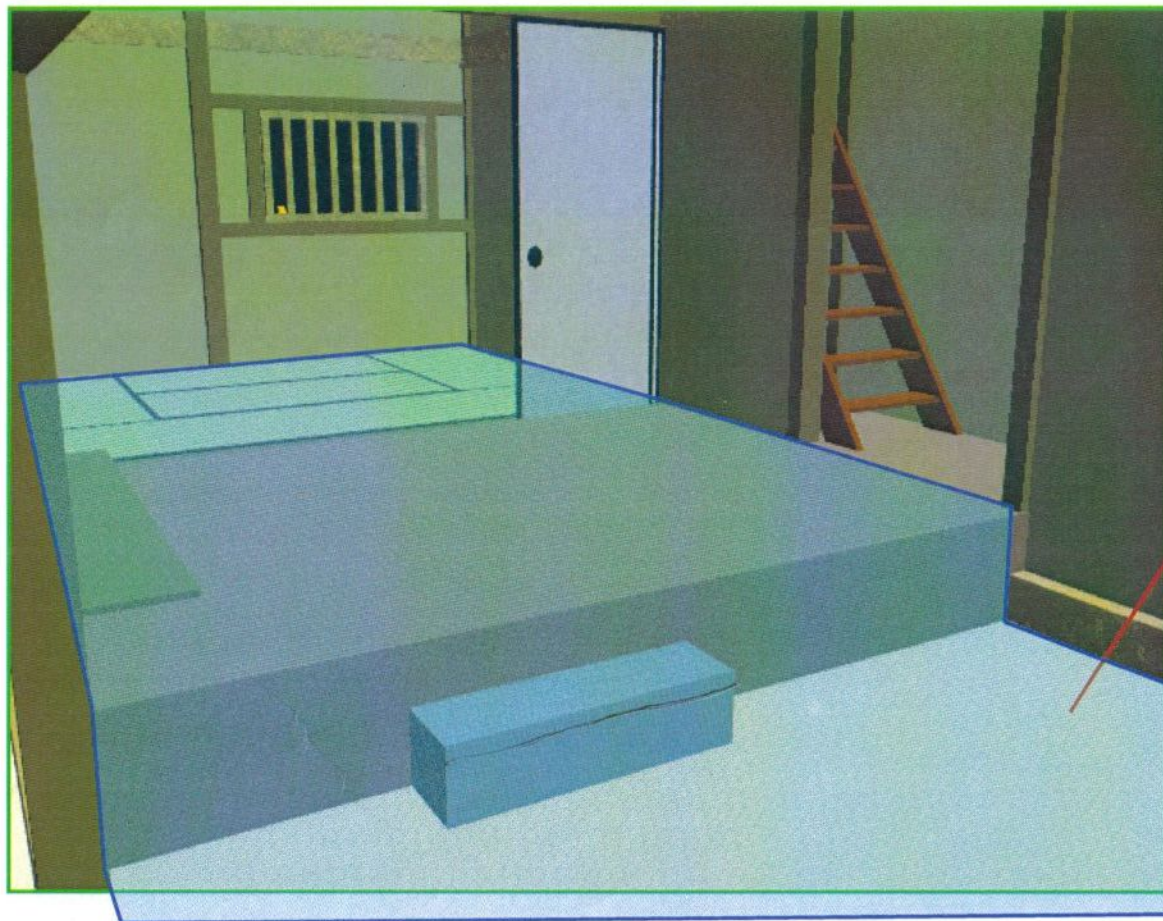
エリア: 尸魂界／屋内使いまわし

No: 1

マップ: 民家A(2階、大)

内容: ベースA

レイヤー名: m298_300



青の部分がプレイヤーの
移る範囲です。

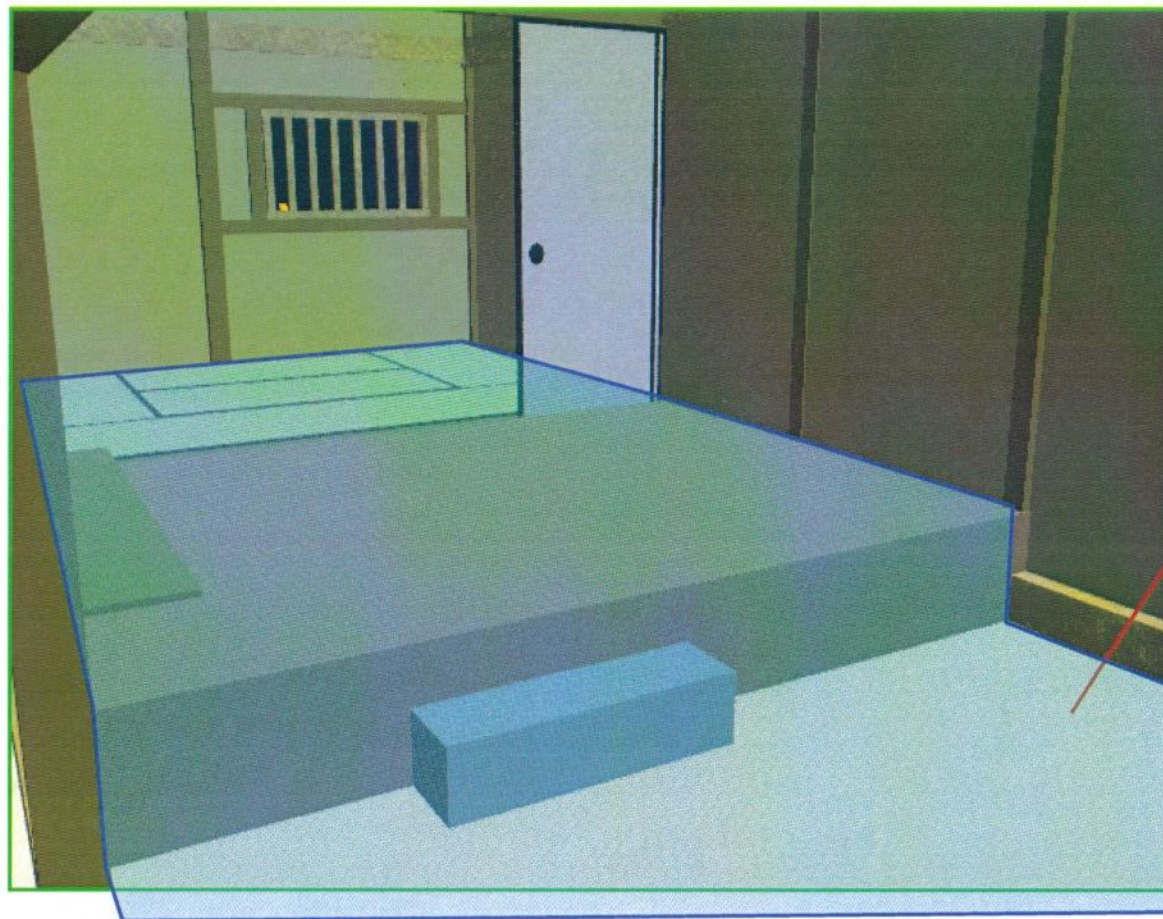
エリア: 尸魂界／屋内使いまわし

No: 1

マップ: 民家A(2階、大)

内容: ベースB

レイヤー名: m298_300



青の部分がプレイヤーの
移動範囲です。

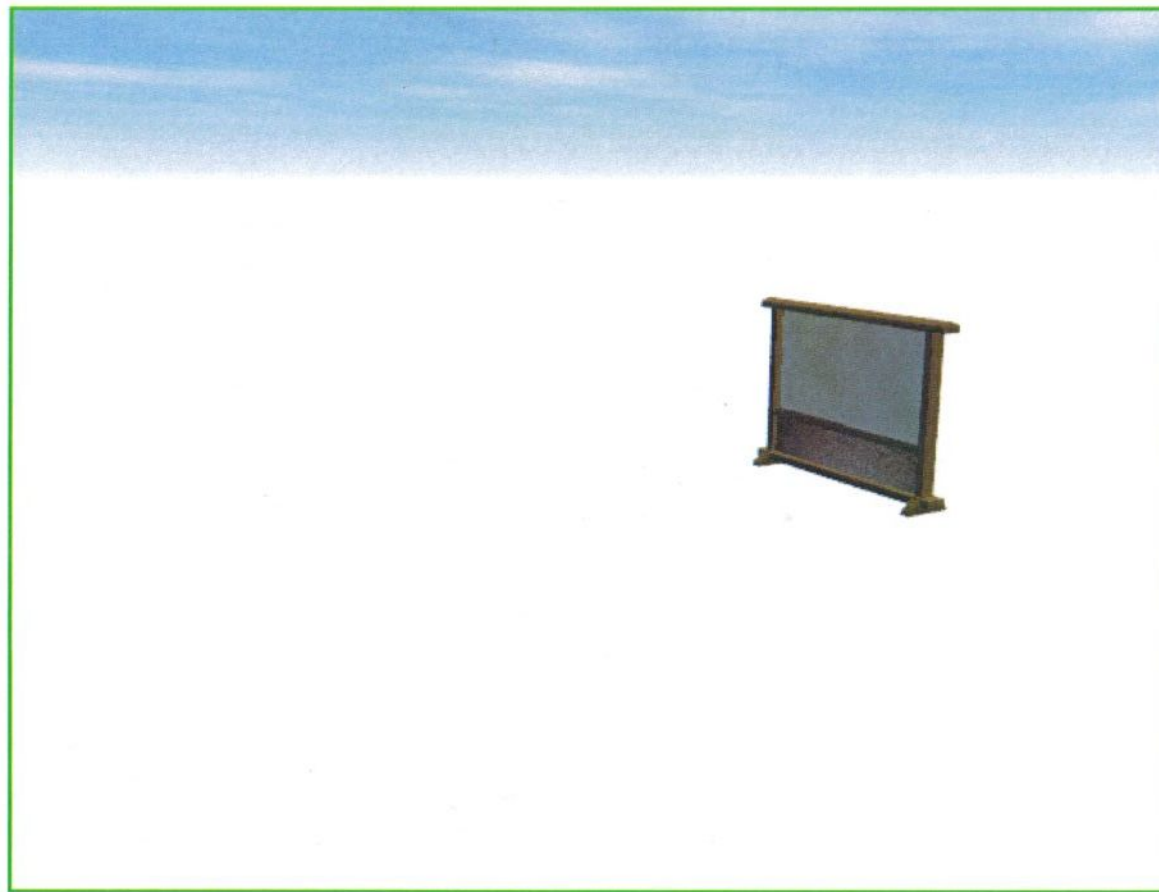
エリア: 尸魂界／屋内使いまわし

No: 1

マップ: 民家A(2階、大)

内容: ブック

レイヤー名: m298_300



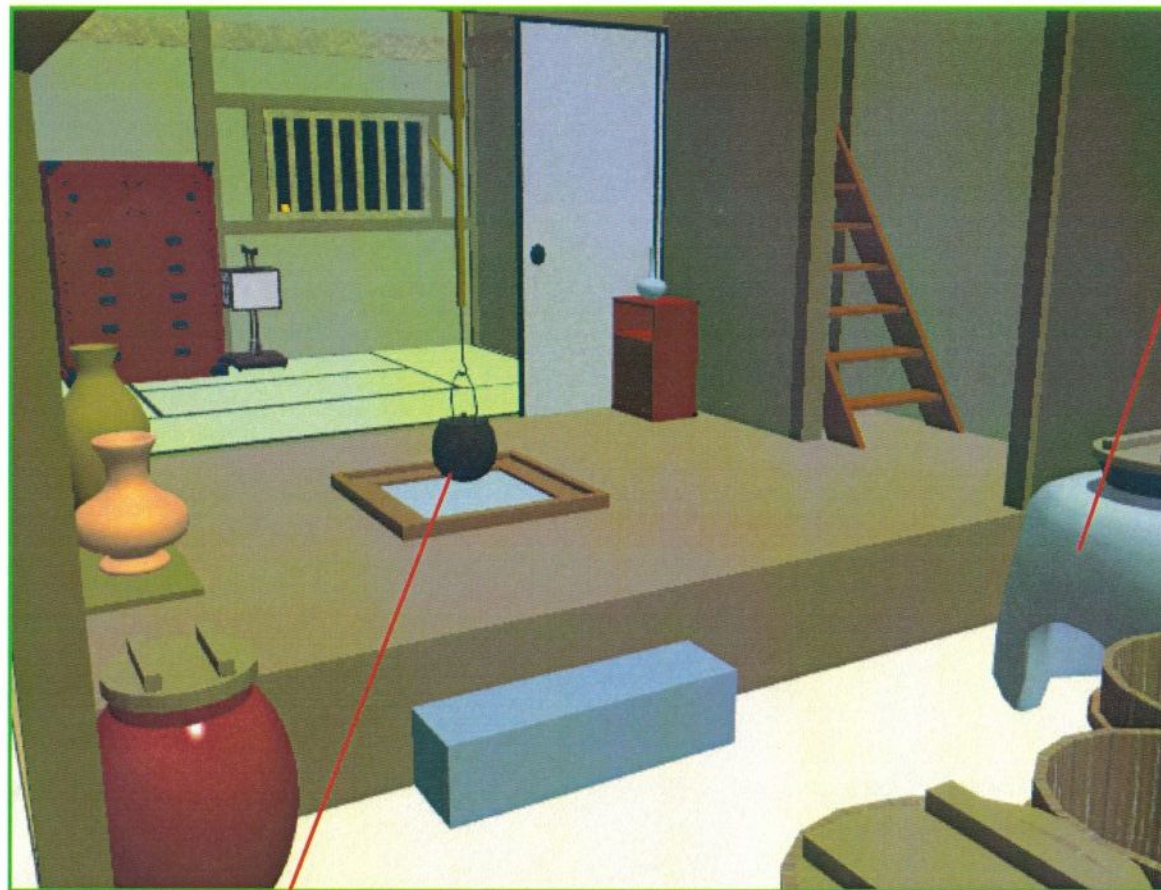
エリア: 尸魂界／屋内使いまわし

No: 2

マップ: 民家_A_type

内容: 民家

レイヤー名: m298_301



囲炉裏です。
火は入ってません。

かまどです。
火は入ってませんが、火をくべる所
スで黒ずんでいます。
下写真を参考にしてください。



エリア: 尸魂界／屋内使いまわし

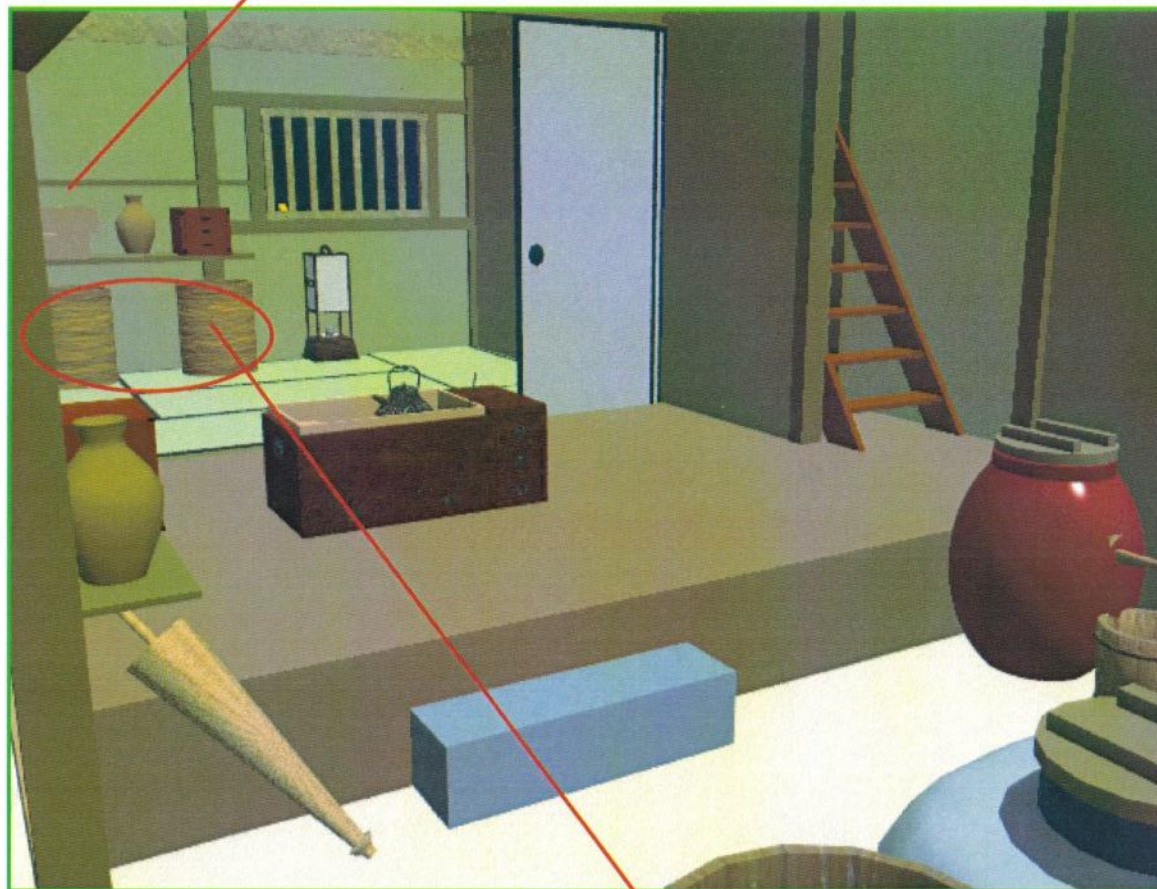
No: 2

マップ: 民家_B_type

内容: 民家

レイヤー名: m298_302

桐箱です



カゴです。編み目は写真の感じです。



エリア: 尸魂界／屋内使いまわし

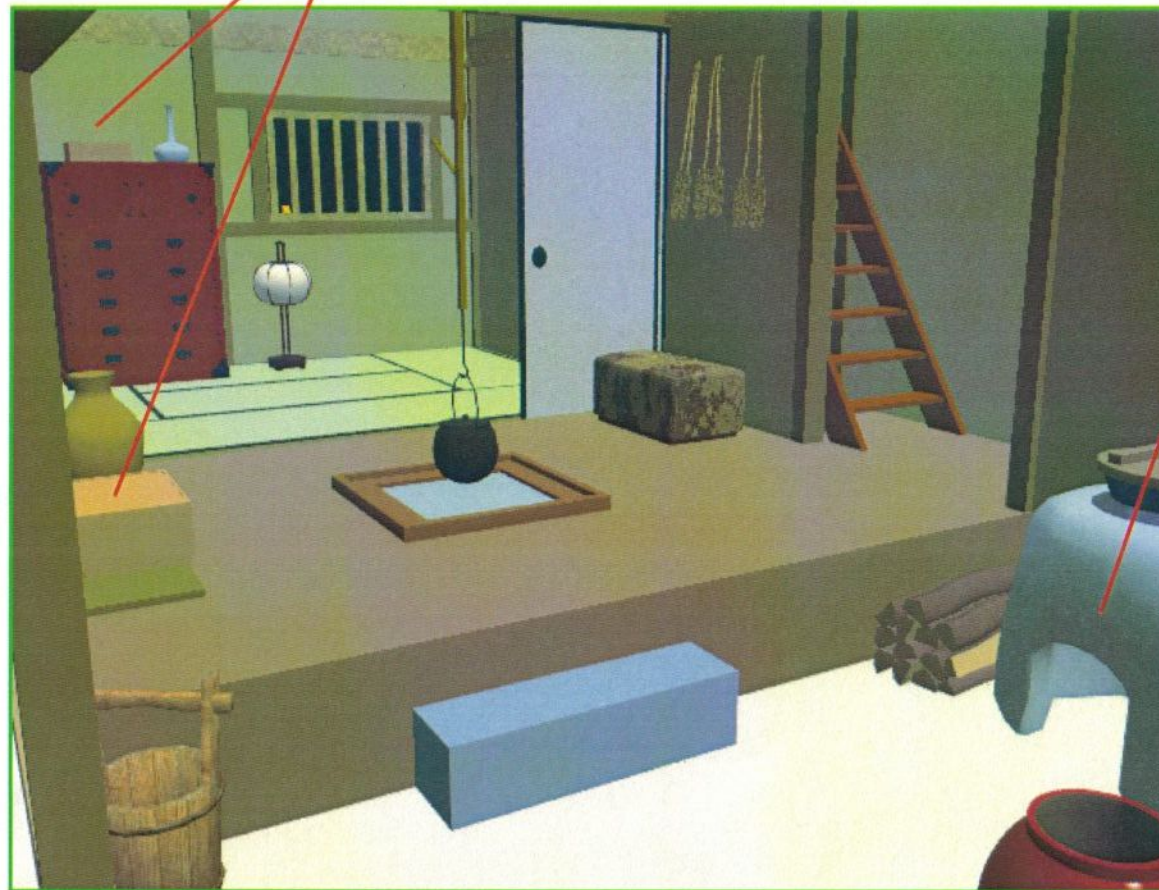
No: 2

マップ: 民家_C_type

内容: 民家

レイヤー名: m298_303

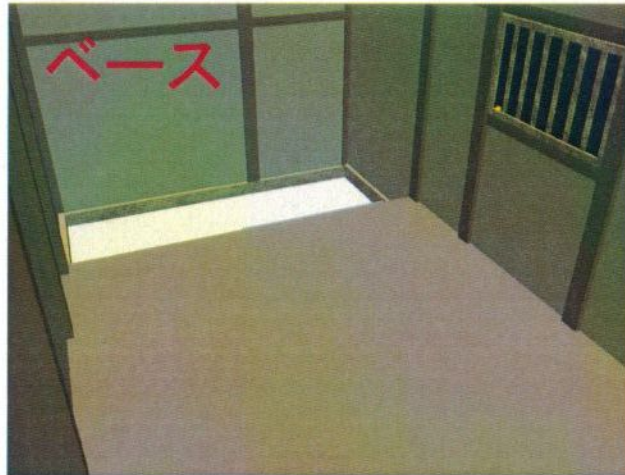
桐箱です



かまどです。
火は入ってませんが、火をくべる
ススで黒ずんでいます。
下写真を参考にしてください。



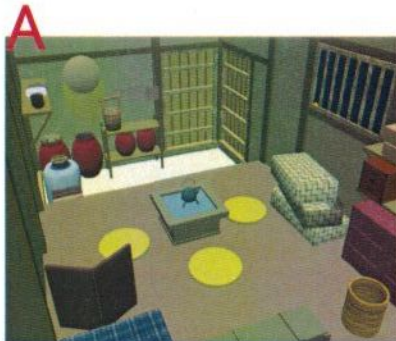
全体のベースである基本レイアウトの
小物を変えて4バリエーション作ります



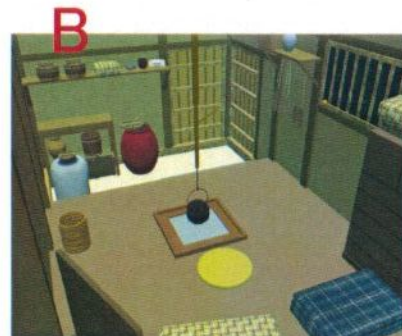
入り口パターン01



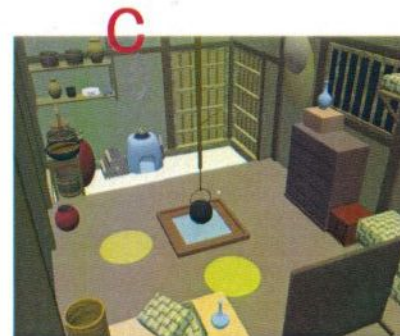
入り口パターン01



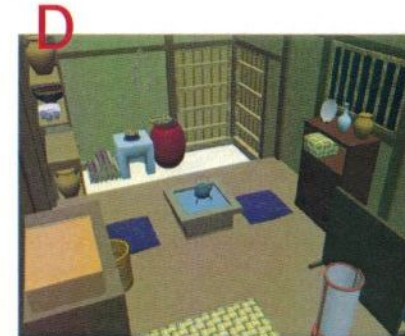
貧乏人が暮らす地域用A



貧乏人が暮らす地域用B



貧乏人が暮らす地域用C



ちょっと生活レベルの高い
地域の中の貧乏人

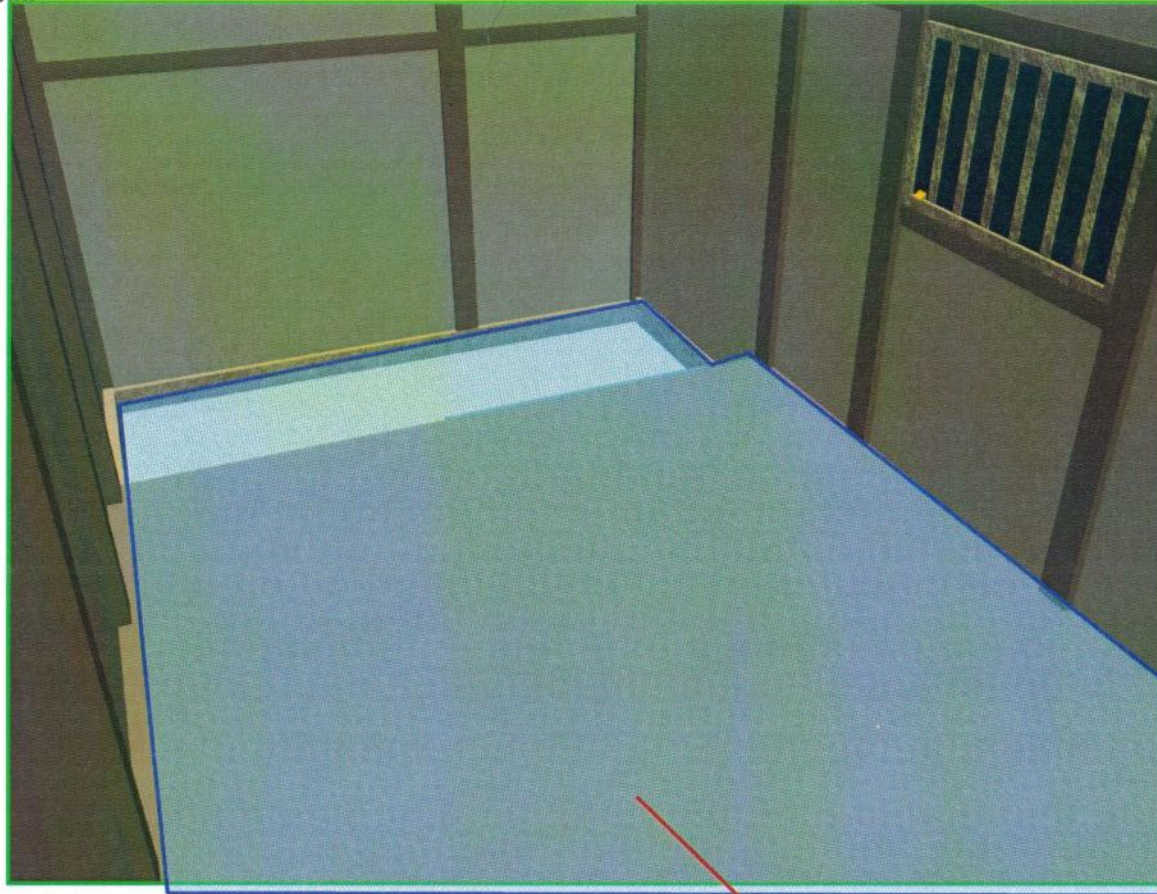
エリア: 尸魂界／屋内使いまわし

No: 1

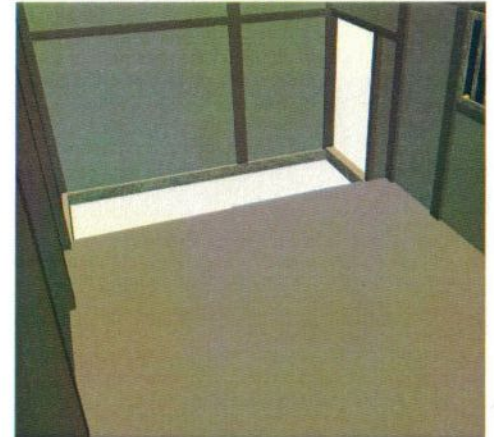
マップ: 流魂街_民家(狭)_室内

内容: ベース

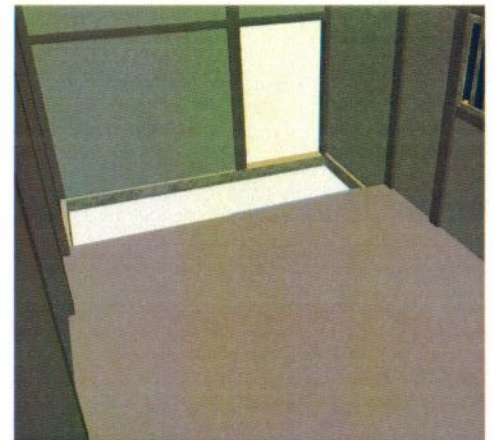
レイヤー名: m298_500



ブックA(入り口が右側)



ブックB(入り口が正面)



青の部分がプレイヤーの移動できる範囲です。

エリア: 尸魂界/屋内使いまわし

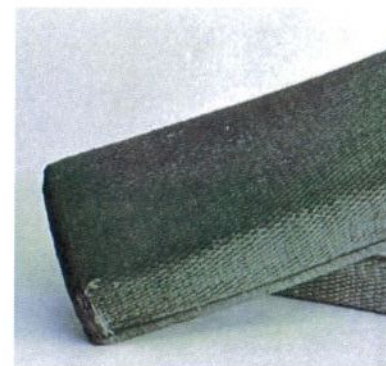
No: 2

マップ: 流魂街_民家(狭)_室内

内容: パリエーション1

レイヤー名: m298_501

笠と蓑、わらじがかかっています。



行李です。ふたが開いています。
中は暗くして中が見えないよう
い。
縮み目は上写真を参考にし



くずかご。
竹太鉾とナミトウカ威印です

エリア: 尸魂界／屋内使いまわし

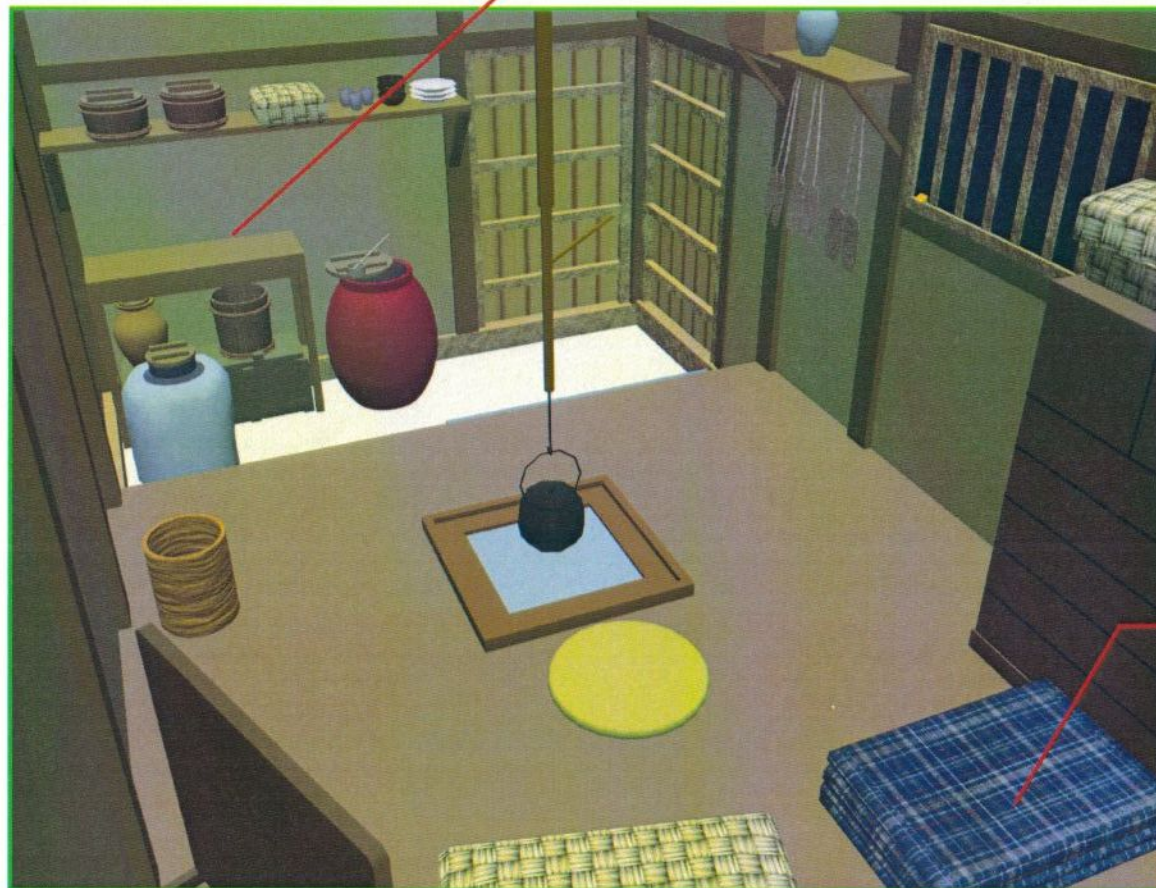
No: 3

マップ: 流魂街_民家(狭)_室内

内容: バリエーション2

レイヤー名: m298_102

菜っ葉が束で置いて
あります。



布団です。
端は破れて綿が出てるなど、
あまり上等でない感じに願いま
す。

エリア: 尸魂界／屋内使いまわし

No: 4

マップ: 流魂街_民家(狭)_室内

内容: パリエーション3

レイヤー名: m298_103



笠と蓑がかかってます。

衝立に上着がかかってま

エリア: 尸魂界／屋内使いまわし

No: 5

マップ: 流魂街_民家(狭)_室内

内容: バリエーション4

レイヤー名: m298_104



タマネギが吊るされてます。
下の写真を参考にしてください。



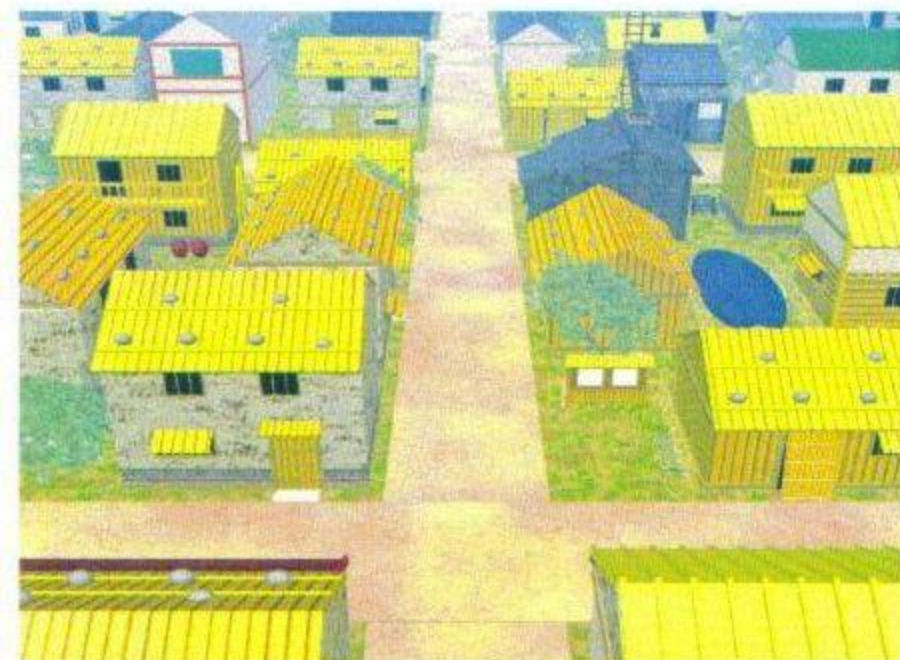
BASE(荒廃はBASE2)
m299_000(荒廃はm299_001)



ブック1、2(荒廃はブック3)
m299_002,003(荒廃はm299_004)



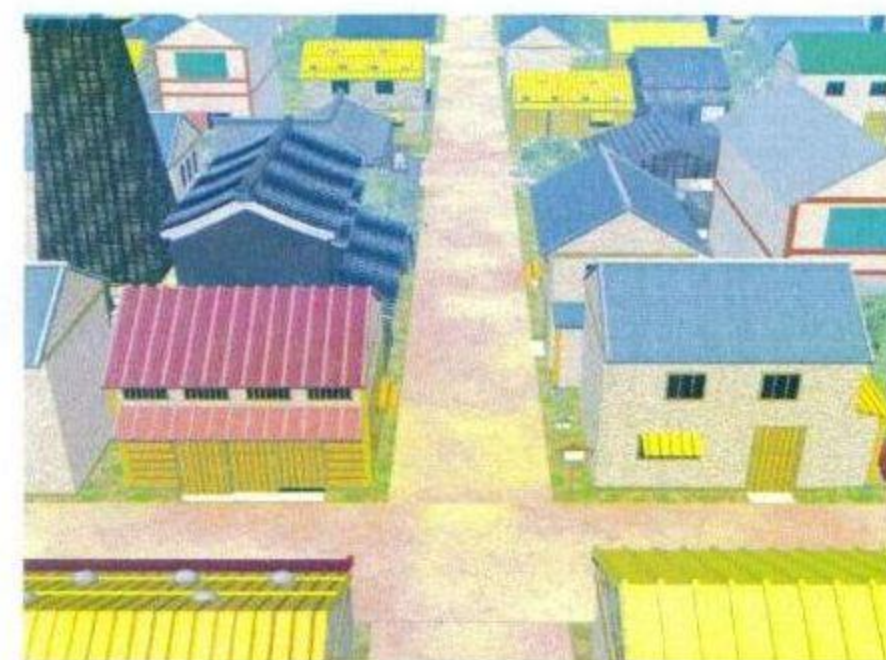
中間部分のバリエーション
A
(荒廃はバリエーションE)
m299_005
(荒廃はm299_009)



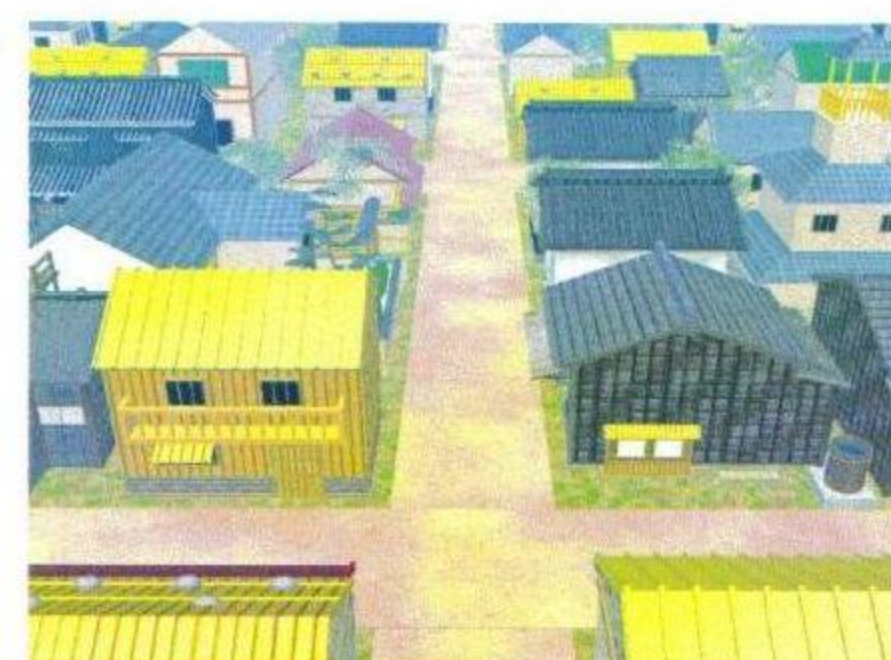
中間部分のバリエーションB
(荒廃はバリエーションF)
m299_006
(荒廃はm299_010)



中間部分のバリエーションC
m299_007



中間部分のバリエーションD
m299_008



※荒廃状態は、BASE、ブック1、バリエーションA及びBの街並みをそれぞれ元に作成願います。

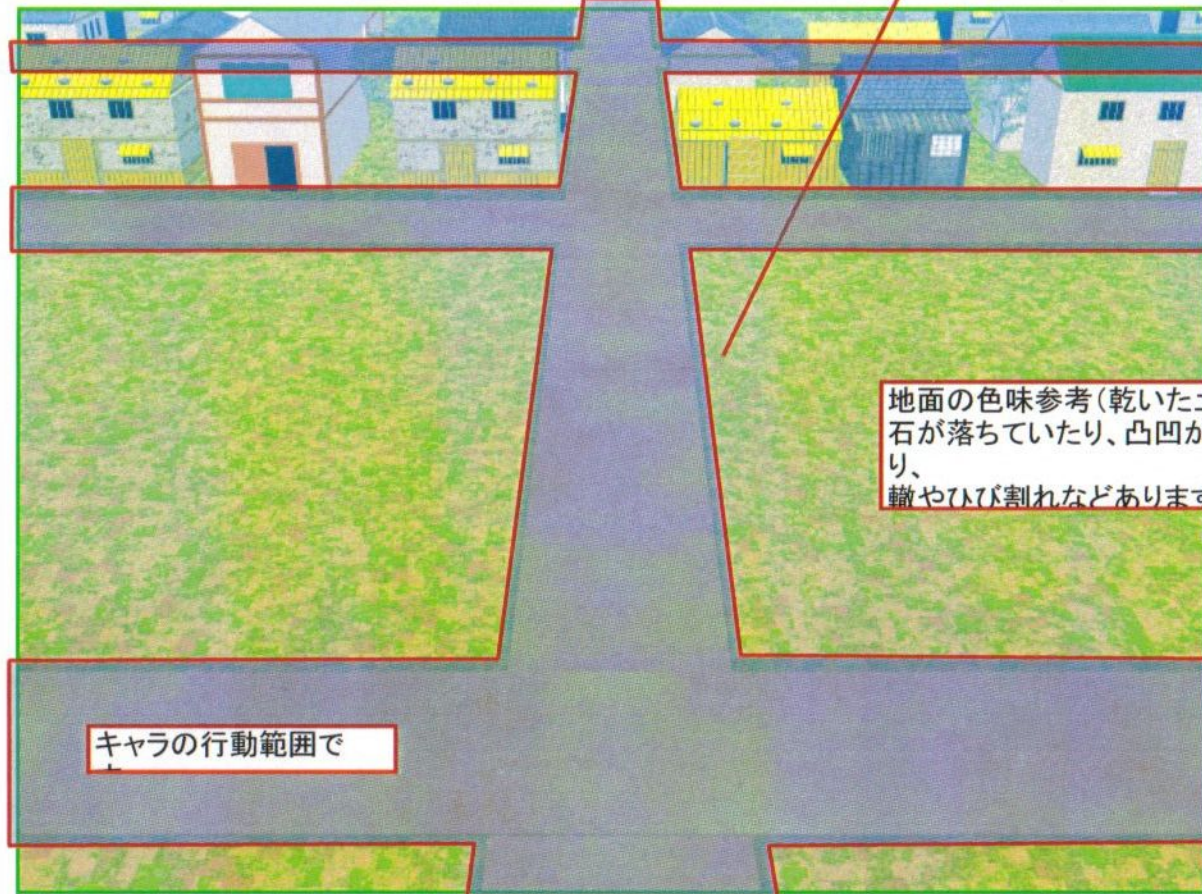
エリア: 尸魂界／屋外使い回し

No: 1
マップ: 移動(長距離)
内容: ベース
ファイル名: m299_000

地面の色味、質感は流魂街の住宅地共通になりますので、特別の場合を除き、以降の発注指示書ではコメントしませんが、統一をお願いします

現代で側溝だった部分(道路と言えなどの敷地との境界)は、ほとんどありません。発注指示書の画像は、境界をわかりやすくするために極端に色分けをしています、これほど極端に色分けしなくて構いません

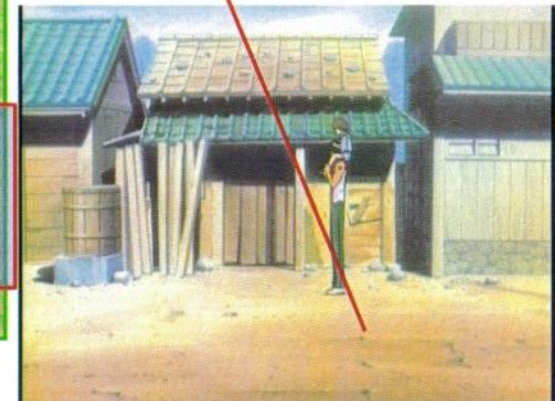
光の方向です



※000を使用し、荒廃時(001)をお願いします。

※住人は避難したかで誰もいません

地面の色味参考(乾いた土)です。石が落ちていたり、凸凹があったり、轍やひび割れなどあります。



キャラの行動範囲で

エリア: 尸魂界／屋外使い回し

マップNo: 2

マップ: 移動(長距離)

内容: ブック1、2(荒廃はブック3)

レイヤー名: m299_002,003(004)

共通ブックです。
家は際立ってみすぼらしくもなく、
豪華でもない、中間レベルのもので
す。
板壁と漆喰、瓦と板屋根が混ざっ

※002を使用し、荒廃時(004)をお願いします。
壁が崩れ落ち、屋根の一部が剥がれているな
ど、
被害が目立ちます。

※住人は避難したかで誰もいません。

光の
方向
です

m299_002



m299_003



エリア: 尸魂界／屋外使い回し

マップNo: 2

マップ: 移動(長距離)

内容: 共通小物レイヤー

ヴァージョン共通で使う小物レイヤーです(荒廃あり)。



エリア: 尸魂界／屋外使い回し

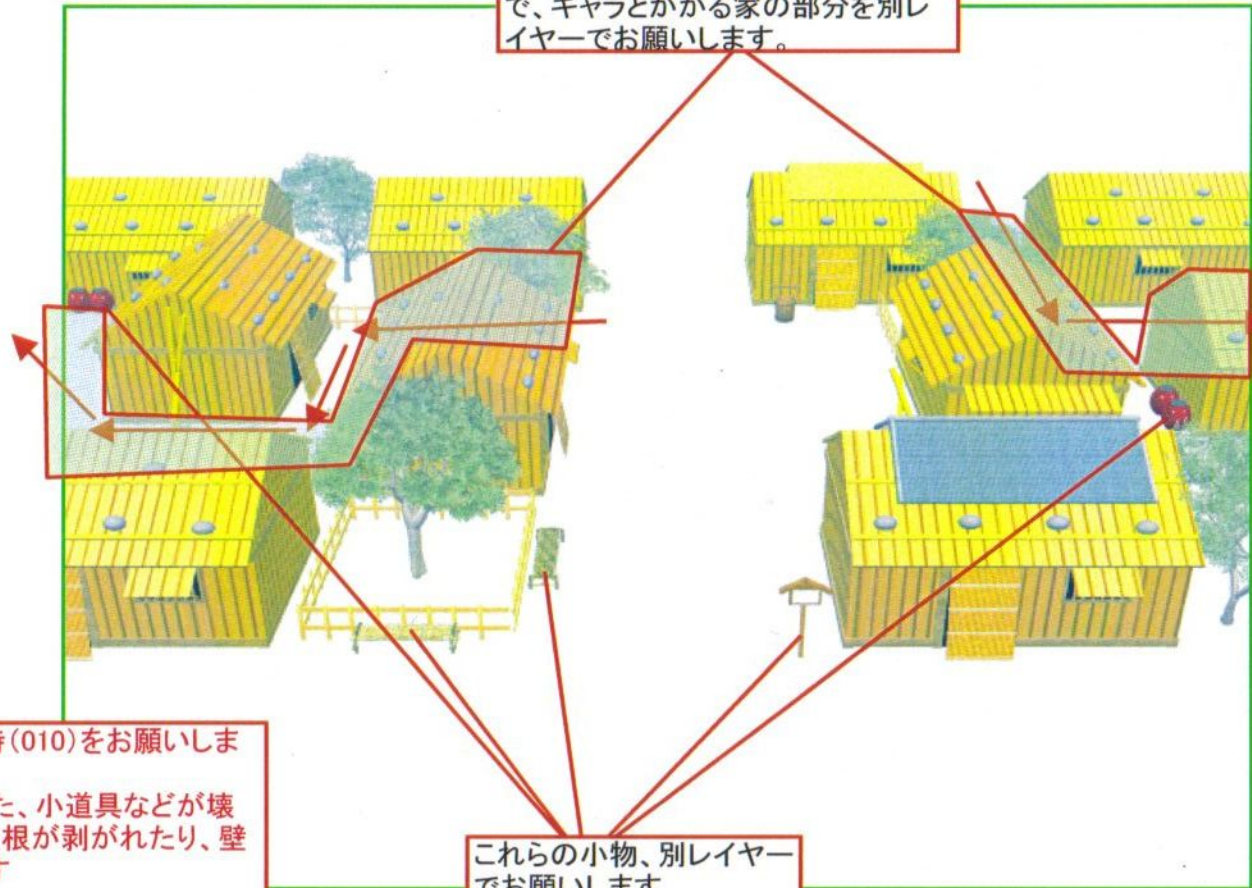
No: 4

マップ: 移動(長距離)

内容: バリエーションB(荒廃はバリエーションF)

レイヤー名: m299_004(008)

キャラが家と家の間から入り、路地裏マップに繋がる可能性がある
ので、キャラとかかる家の部分を別
レイヤーをお願いします。



エリア: 尸魂界／屋外使い回し

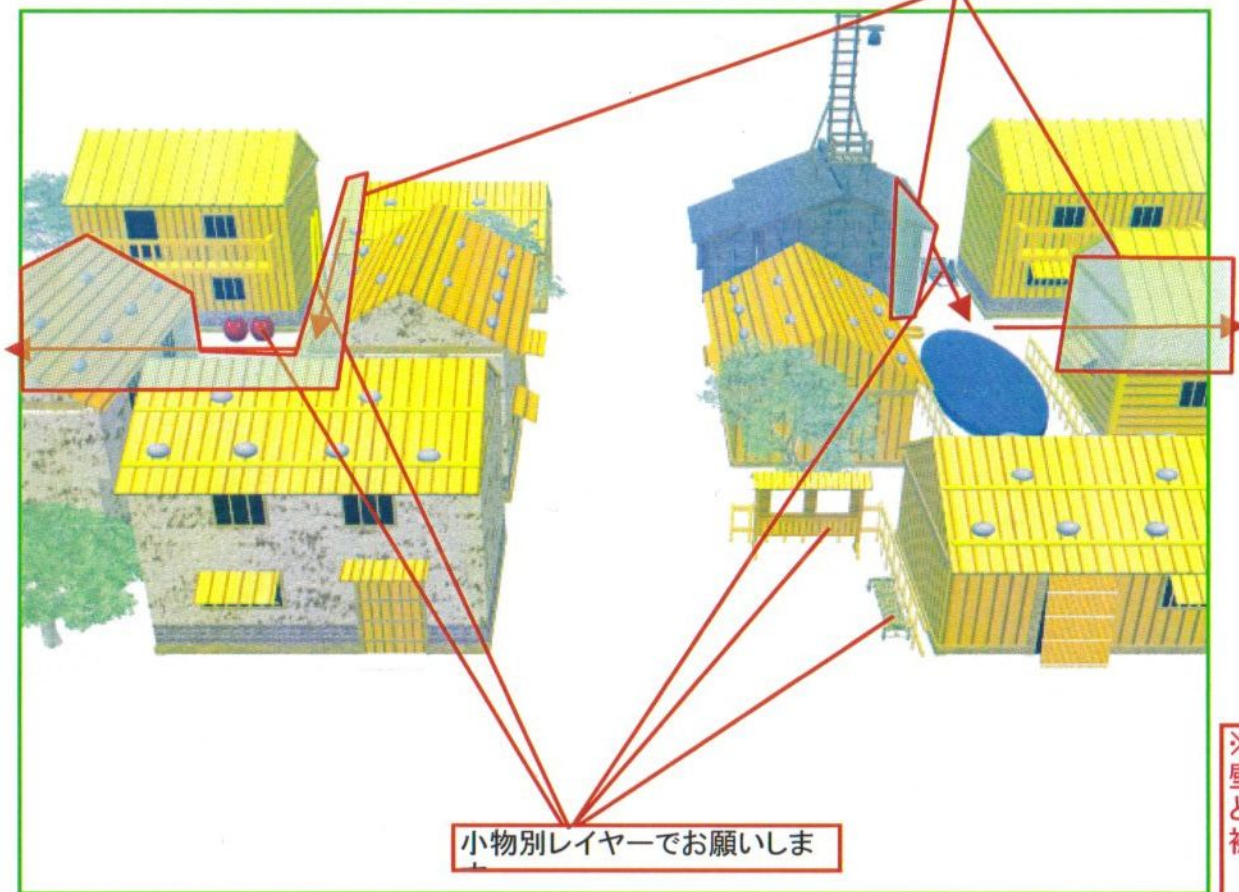
No: 3

マップ: 移動(長距離)

内容: バリエーションA(荒廃はバリエーションE)

レイヤー名: m299_005(009)

キャラが家と家の間から入り、路地裏マップに繋がる可能性がある
ので、キャラとかかる家の部分を別レイヤーでお願いします。



小物別レイヤーでお願いします

※005を使用し、荒廃時(009)をお願いします。
壁が崩れ落ち、屋根の一部が剥がれているなど、
被害が目立ちます。

※住人は避難したかで誰もいません。

光の方向です



エリア: 尸魂界／屋外使い回し

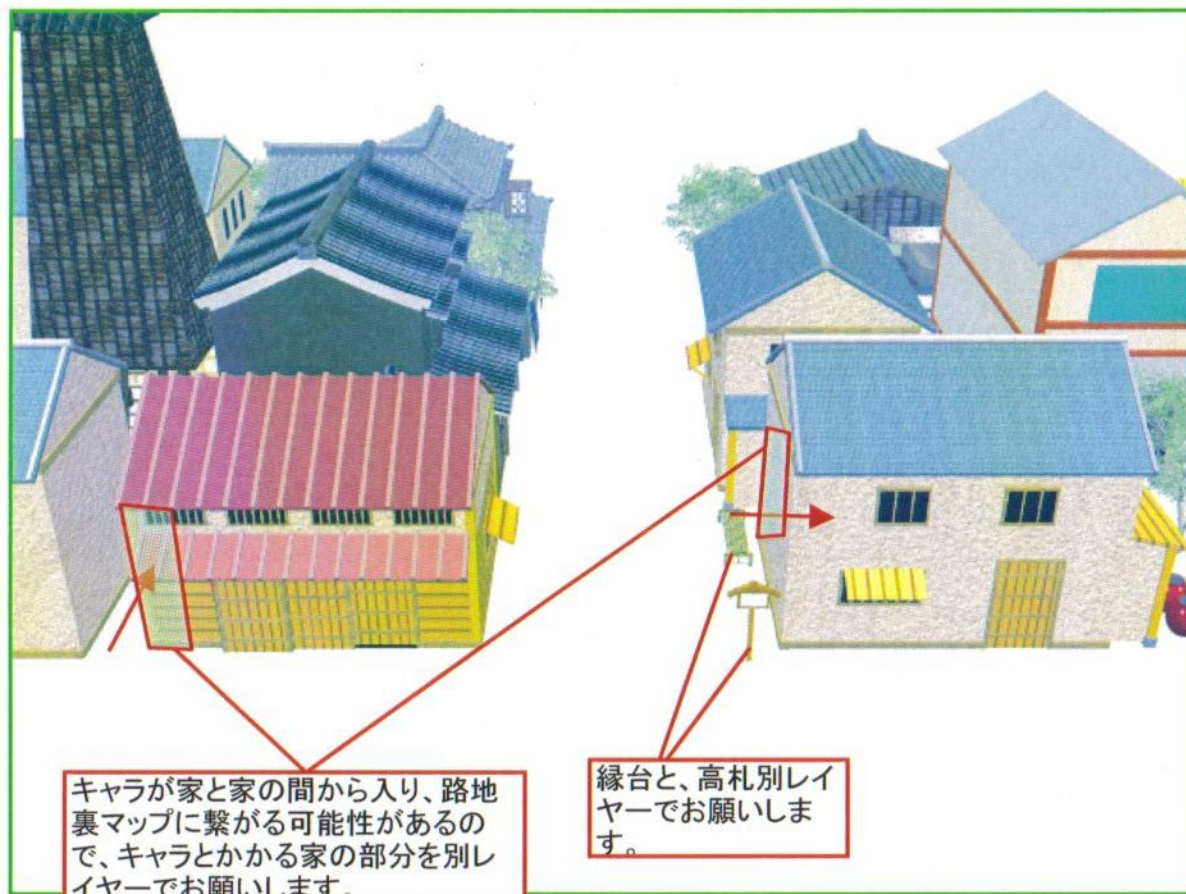
マップNo: 5

マップ: 移動(長距離)

内容: バリエーションC

レイヤー名: m299_007

看板、垂れ幕別レイヤーでください。字はなんとなく構いません。垂れ幕はマークのようなものがあるといいで



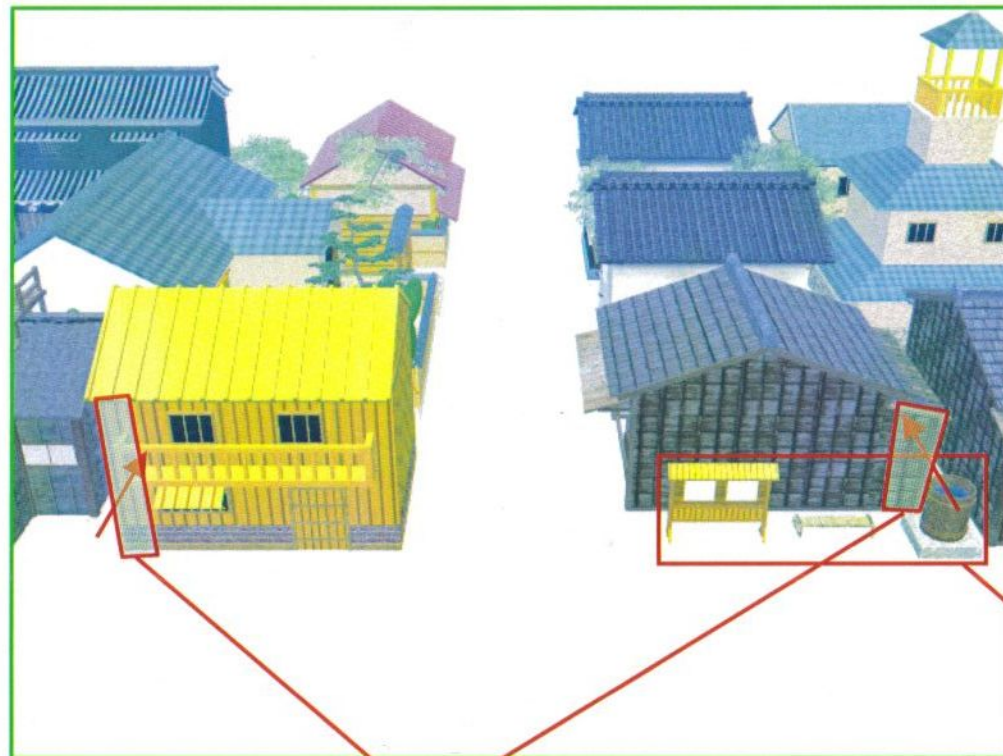
エリア: 尸魂界／屋外使い回し

マップNo: 6

マップ: 移動(長距離)

内容: バリエーションD

レイヤー名: m299_008



光の方向です

これらは別レイヤーで
お願いします。

キャラが家と家の間から入り、路地裏マップに繋がる可能性がある
ので、キャラとかかる家の部分を別
レイヤーでお願いします。

エリア: 尸魂界／住宅街

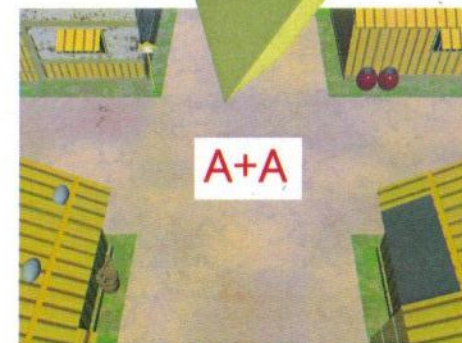
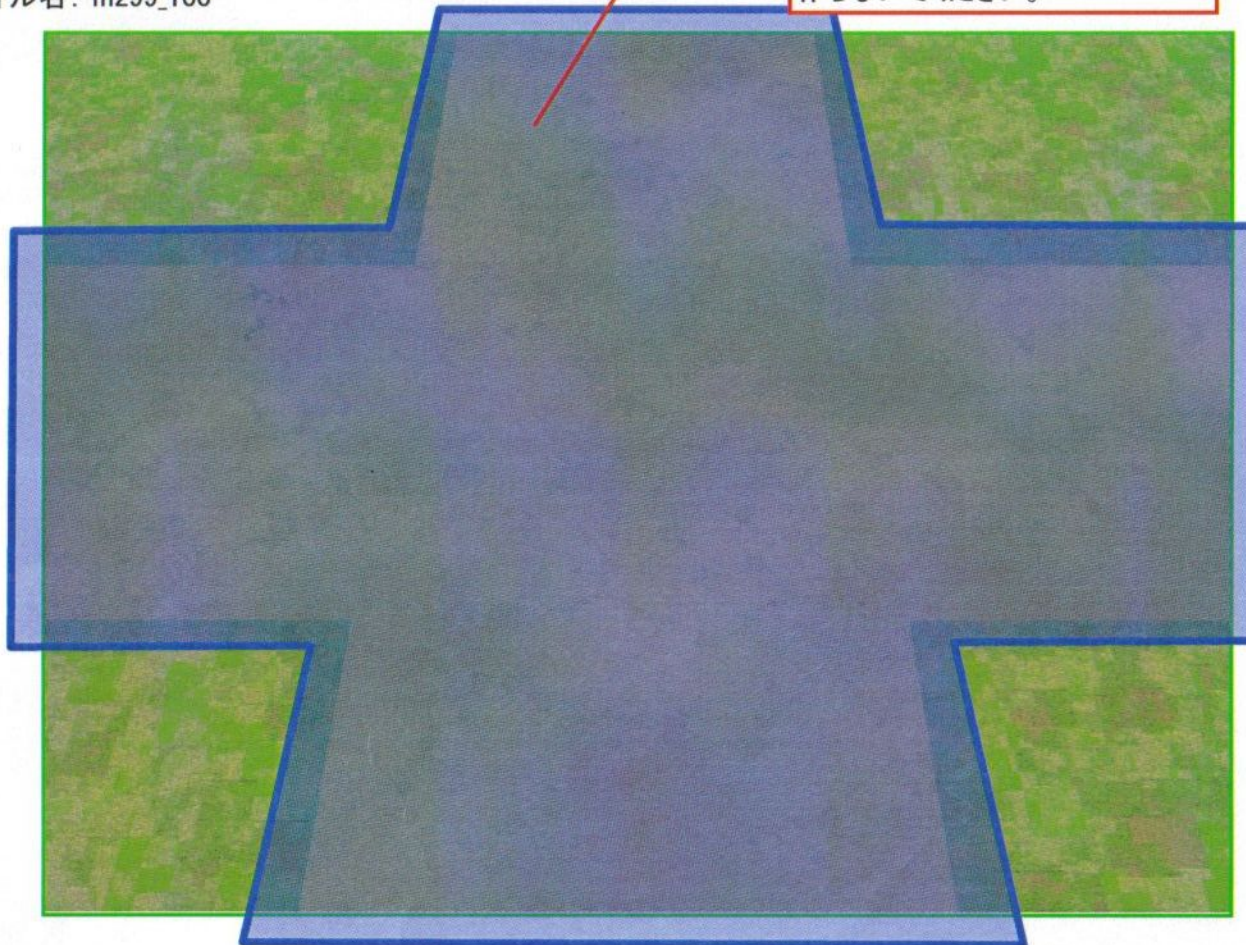
No: 1

マップ: 近距離交差点

内容: ベース

ファイル名: m299_100

青の部分がプレイヤーの移動できる範囲です。現代で側溝だった部分は、道と野原の中間ぽくしてなじませて、境目の線をはっきり作らないでください。



バリエーション



エリア: 尸魂界／住宅街

No: 2

マップ: 近距離交差点

内容: ブックA

レイヤー名: m299_101

現代の電柱の代わりに立て札をおいています。おふれ書き部分に住所が表示されています。(すべての立て札)
※迷子になりそうな場所では住所を読むことができたりしま

光の方向です

壺です。壺は使う数も多いと思いますので、すべての壺を同じ色にしたりはしないでください。

藁で作ったような日よけみたいなのが立てかけてあります。

手桶です。



エリア: 尸魂界／住宅街

No: 3

マップ: 近距離交差点

内容: ブックB

レイヤー名: m299_102

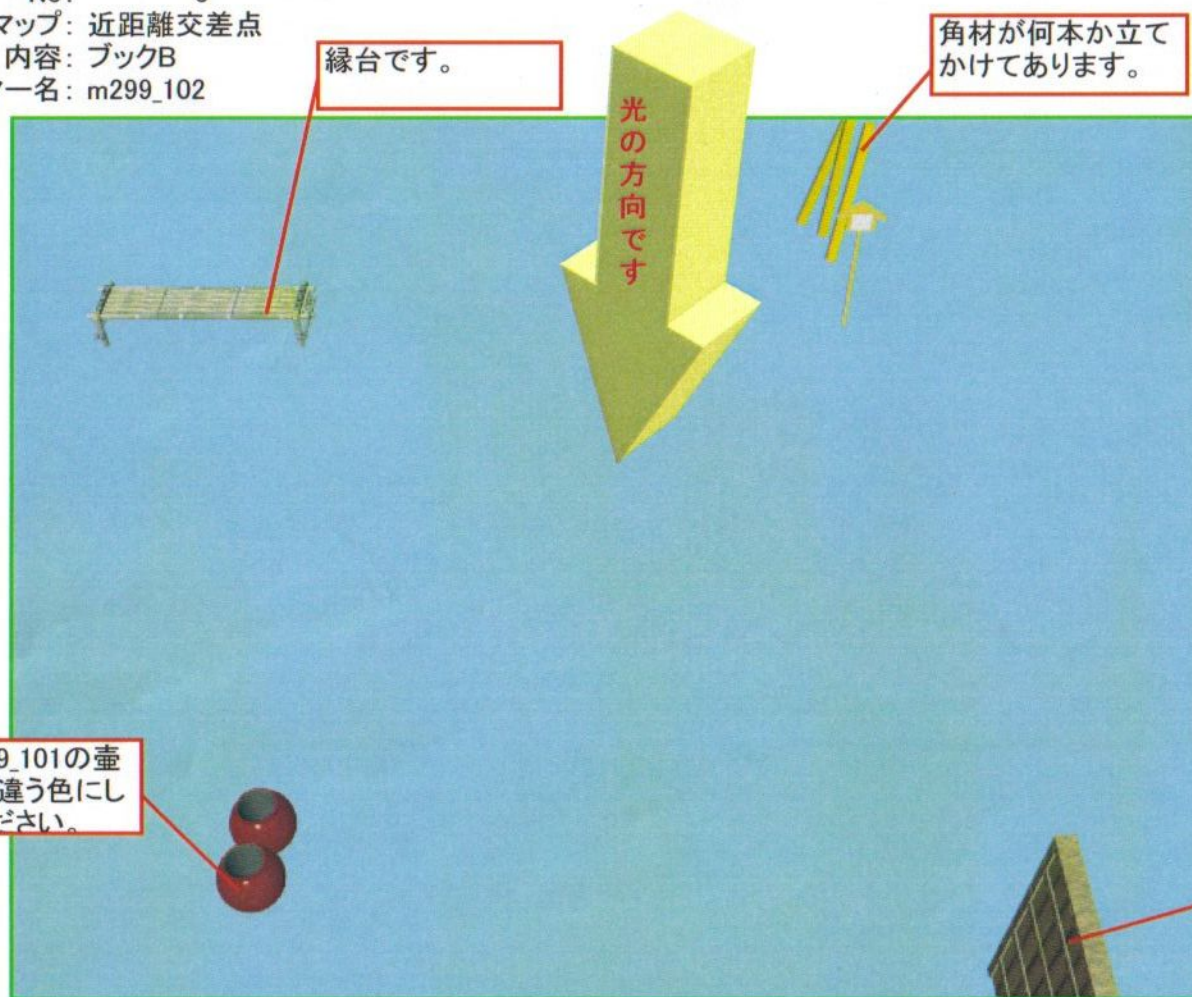
縁台です。

光の方向です

角材が何本か立って
かけてあります。

m299_101の壺
とは違う色にし
てください。

戸が閉まった状態
です。



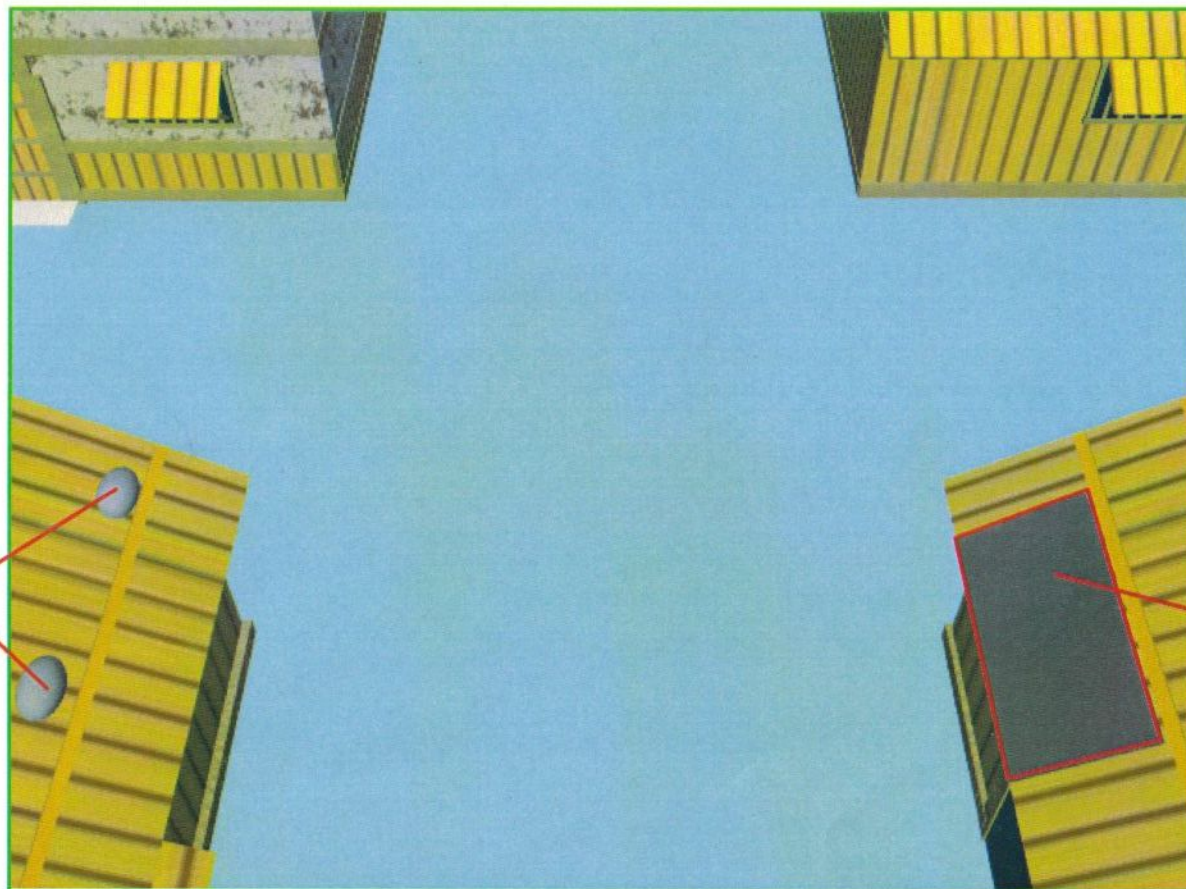
エリア: 尸魂界／住宅街

マップNo: 4

マップ: 近距離交差点

内容: ヴァリエーションA

レイヤー名: m299_103



石が置いてあります。石の場所はランダムにしてください

光の方向です

トタン板で補強しています。

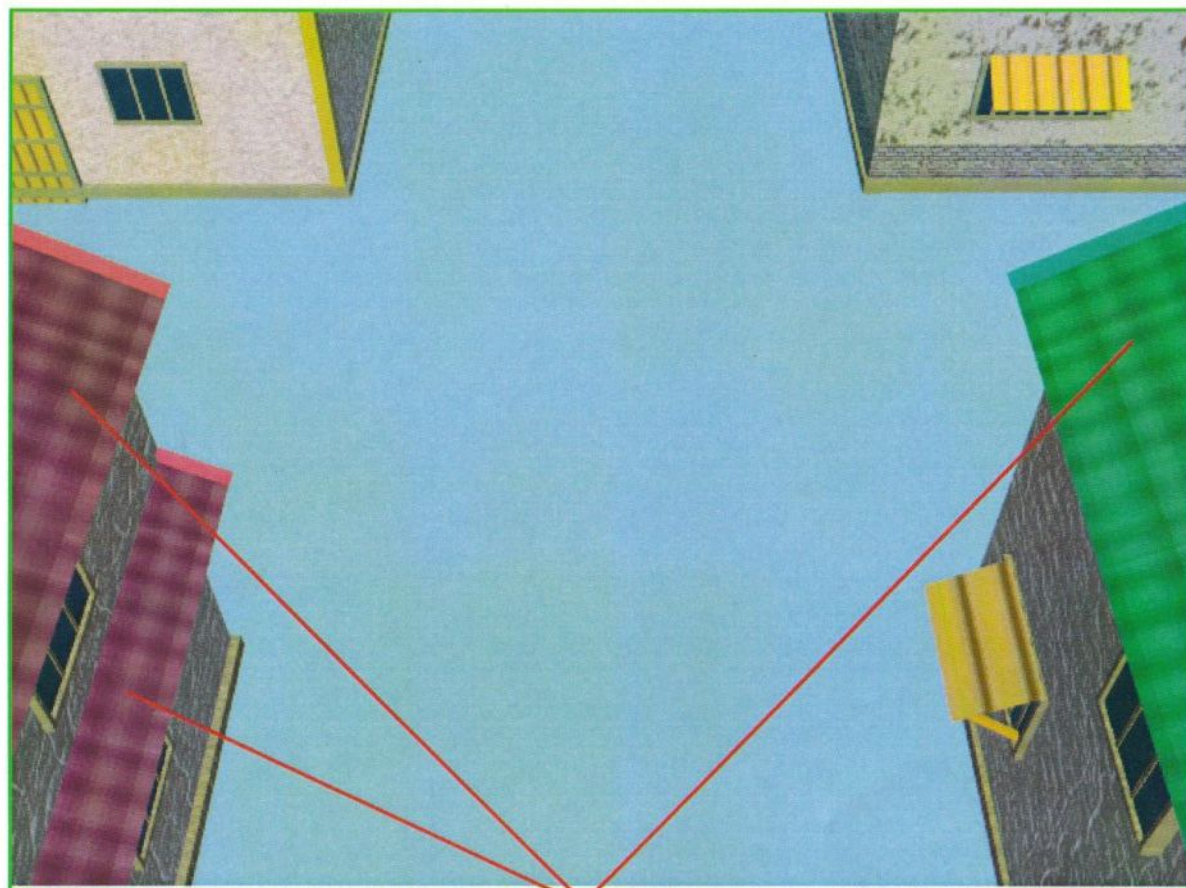
エリア: 尸魂界／住宅街

マップNo: 5

マップ: 近距離交差点

内容: ヴァリエーションB

レイヤー名: m299_104



瓦屋根です。



光の方向です

エリア: 尸魂界／屋外使い回し

No: 1

マップ: 移動(中距離・水平)

内容: ベース

ファイル名: m299_200

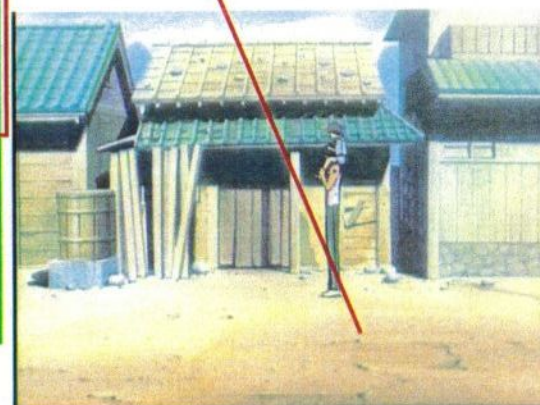
地面の色味、質感は流魂街の住宅地共通になりますので、特別の場合を除き、以降の発注指示書ではコメントしませんが、統一をお願いします

現代で側溝だった部分(道路と言えなどの敷地との境界)は、ほとんどありません。発注指示書の画像は、境界をわかりやすくするために極端に色分けをしています、これほど極端に色分けしなくて構いません

光の方向です

地面の色味参考(乾いた土)です。石が落ちていたり、凸凹があったり、轍やひび割れなどあります。

キャラの行動範囲で

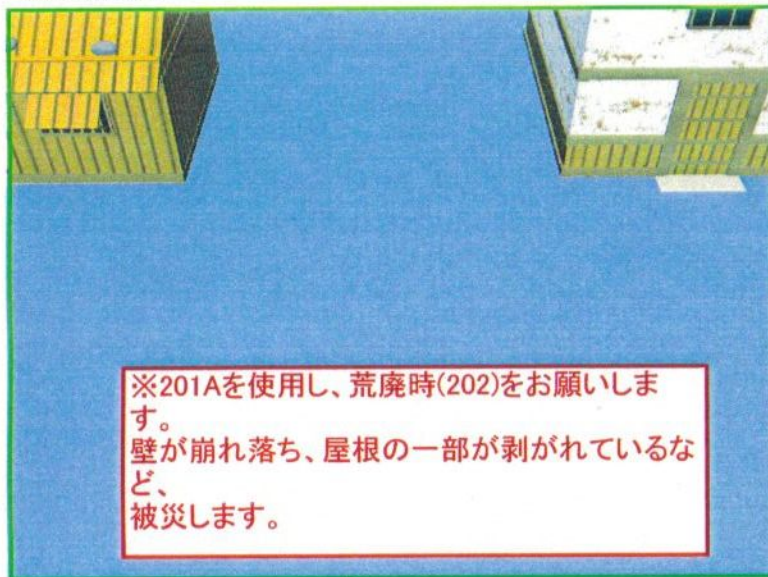


エリア: 尸魂界／屋外使い回し

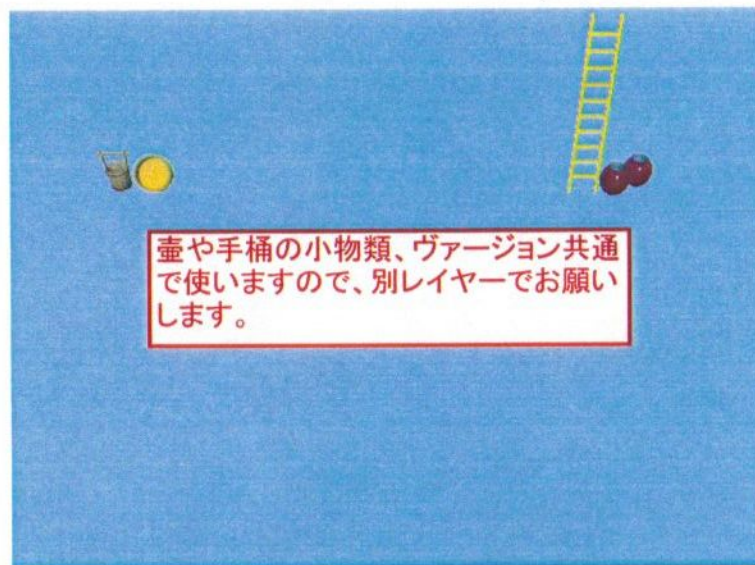
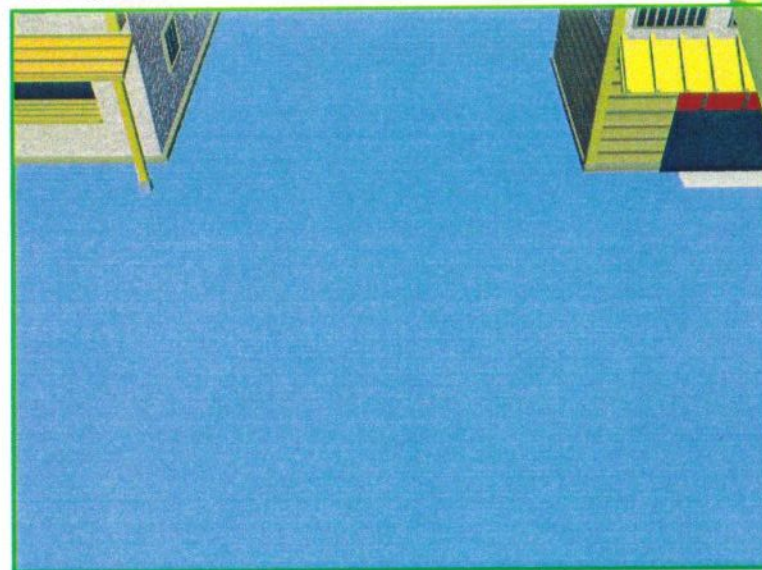
マップNo: 2
マップ: 移動(中距離・水平)
内容: ブック1
レイヤー名: m299_201(202)

共通ブックです。
家は際立ってみすぼらしくもなく、
豪華でもない、中間レベルのもので
す。
板壁と漆喰、瓦と板屋根が混ざっ

m299_201A



m299_201B



エリア: 尸魂界／屋外使い回し

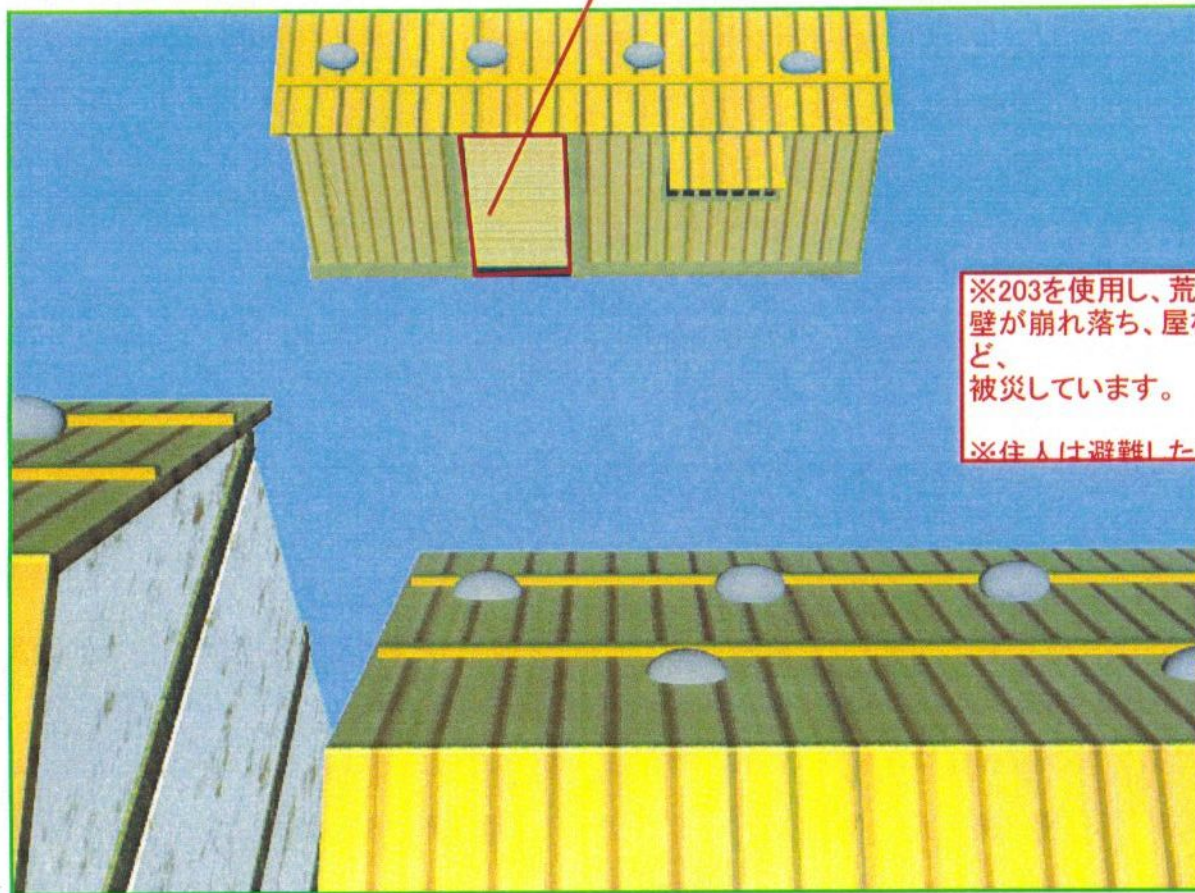
No: 3

マップ: 移動(中距離・水平)

内容: バリエーションA(荒廃はバリエーションE)

レイヤー名: m299_203(207)

この家は入り口にすだれを付けています。すだれが上に巻き上げられた状態をベースに、下まですっぽり垂らして、閉まった状態を別レイヤーでお願いします。



※203を使用し、荒廃時(207)をお願いします。
壁が崩れ落ち、屋根の一部が剥がれているなど、被災しています。

※住人は避難! たかでもいません。



エリア: 尸魂界／屋外使い回し

No: 4

マップ: 移動(中距離・水平)

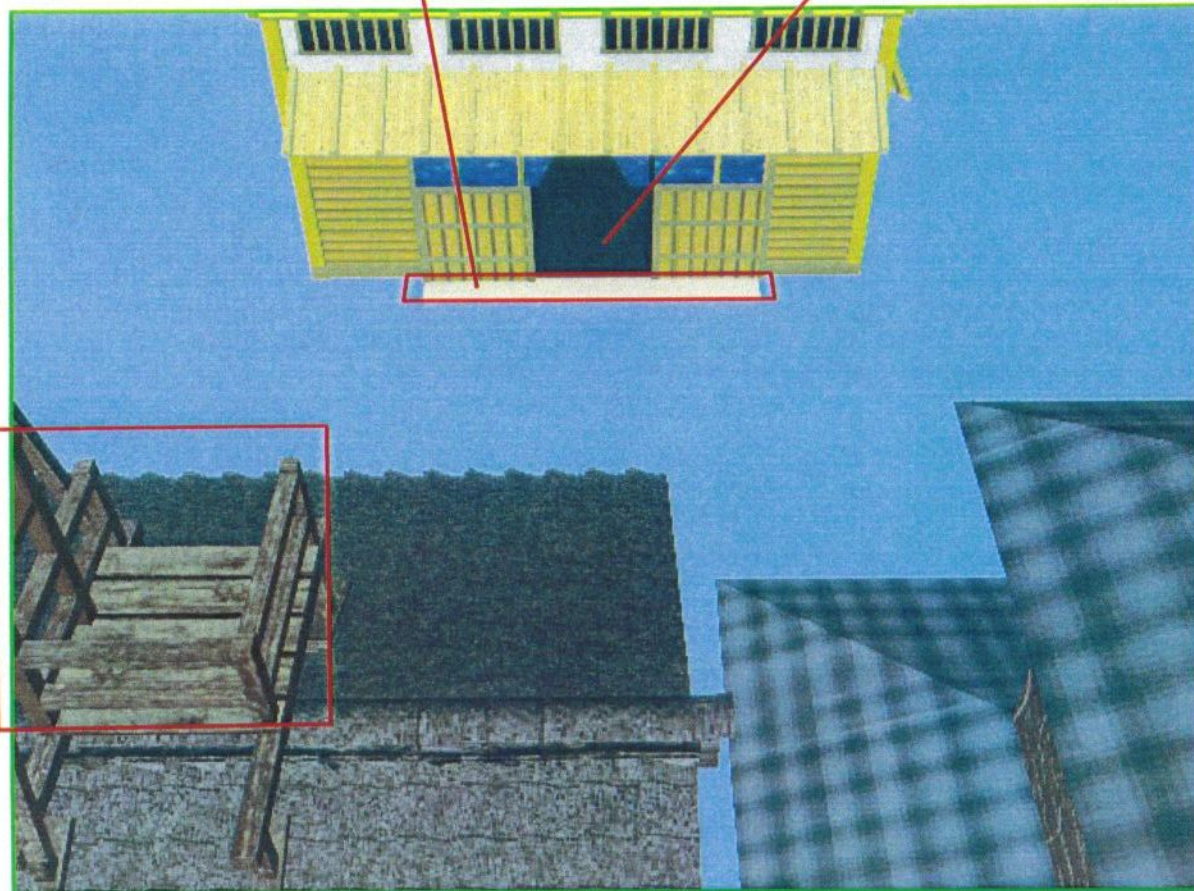
内容: パリエーションB

レイヤー名: m299_204

入り口のところに敷石がありますが、道路との色変わりがあればいいと思っただけです。段差は高くしないでください。

閉まっている状態を別レイヤーでお願いします。板戸が3つ並ぶような感じです。

物見櫓に登る梯子の踊り場です



光の方向です

エリア: 尸魂界／屋外使い回し

マップNo: 5

マップ: 移動(中距離・水平)

内容: バリエーションC(荒廃はバリエーションF)

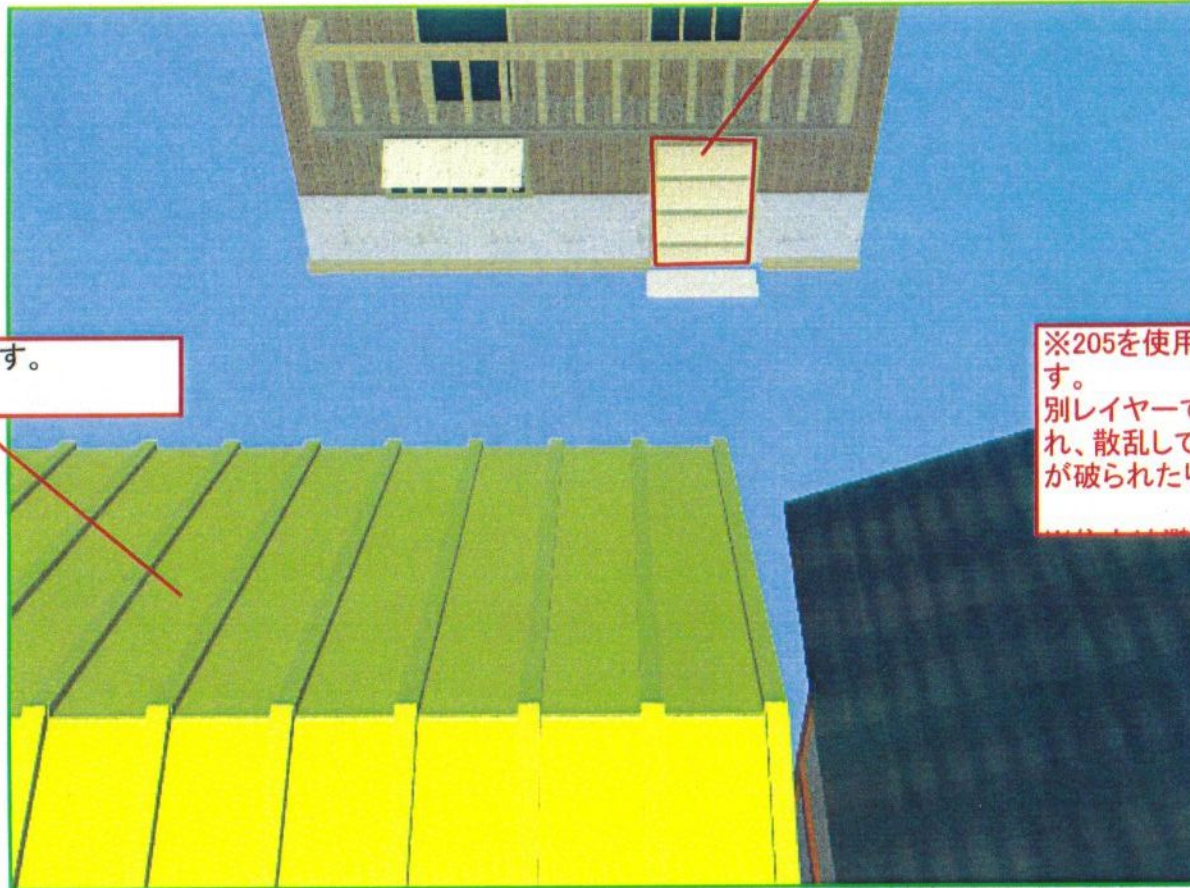
レイヤー名: m299_205(208)

家の入り口(引き戸です)の閉まった状態を別レイヤーでお願いします

光の方向です

板屋根をお願いします。

※205を使用し、荒廃時(208)をお願いします。
別レイヤーでお願いした、小道具などが壊れ、散乱していたり、屋根が剥がれたり、壁が破られたりしています



エリア: 尸魂界／屋外使い回し

マップNo: 6

マップ: 移動(中距離・水平)

内容: バリエーションD

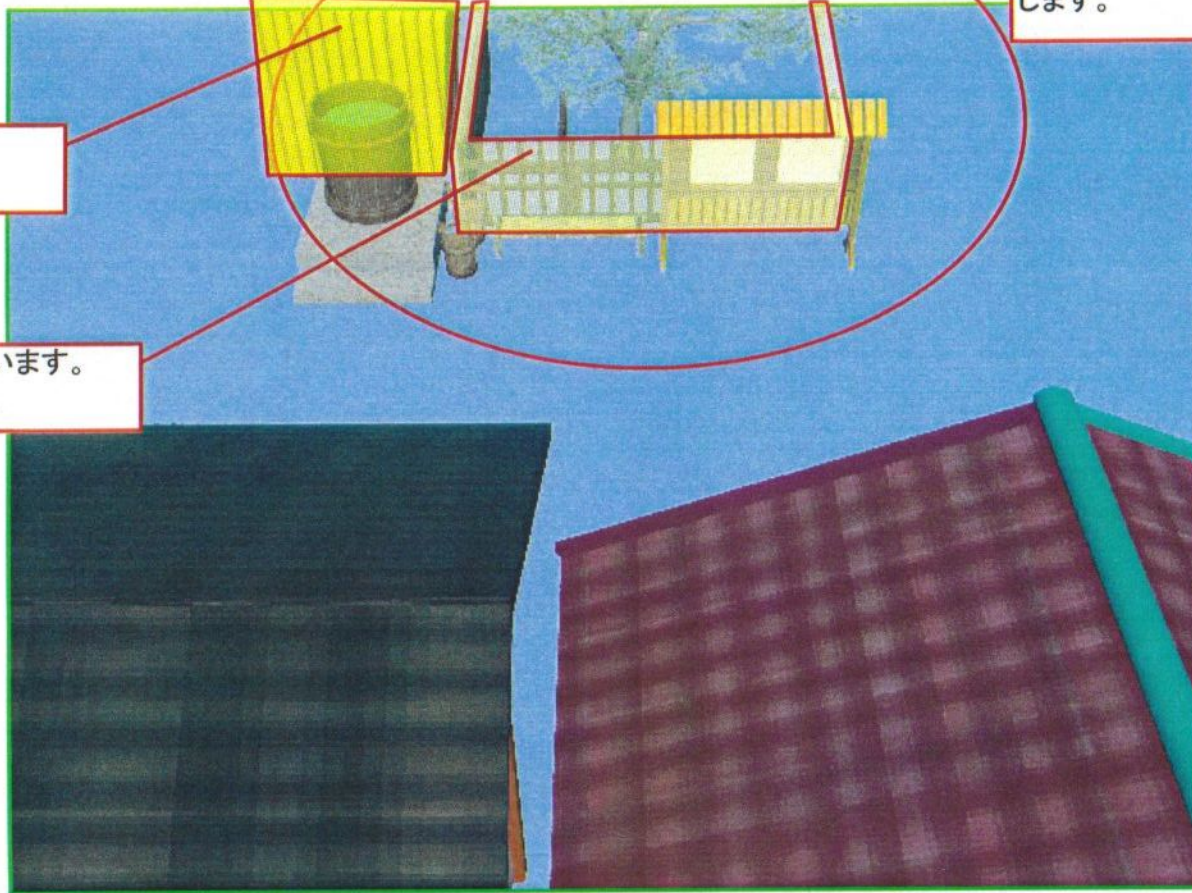
レイヤー名: m299_206

隣の家の物置です。

柵が木を囲っています。

この場所は人の集まる場所になっています。
縁台、高札(掲示板)は別レイヤーでお願いします。

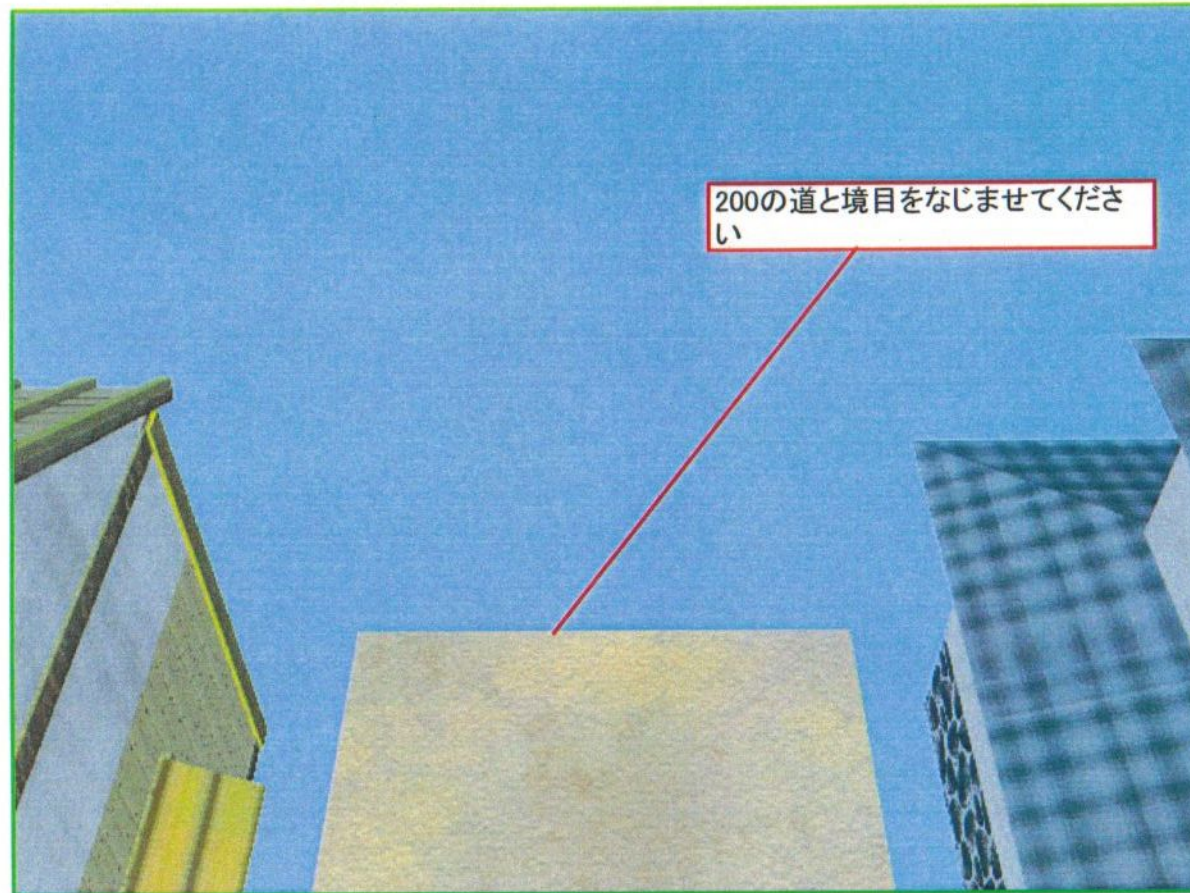
光の方向です



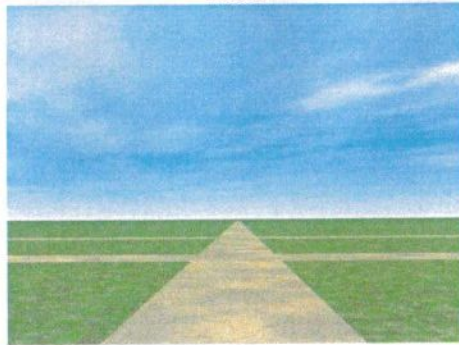
エリア：尸魂界／屋外使い回し

マップNo: 7
マップ: 移動(中距離・水平)
内容: パリエーションG
レイヤー名: m299_209

203～206の別パリエーションとして、道の行き止まりになるものをお願いします
左右の家はこの1パターンのみです。



BASE



手前が同じで、最奥が別



手前が同じで、最奥が別



中間部分のバリエーション

m299_303



中間部分のバリエーション

m299_304



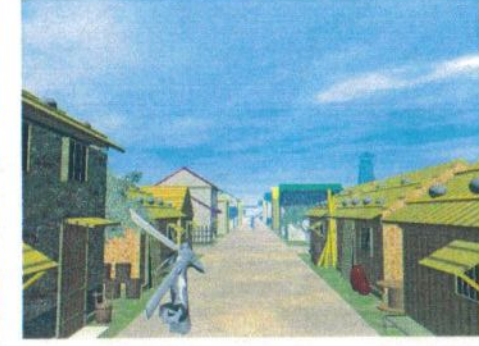
中間部分のバリエーション

m299_305



中間部分のバリエーション

m299_306



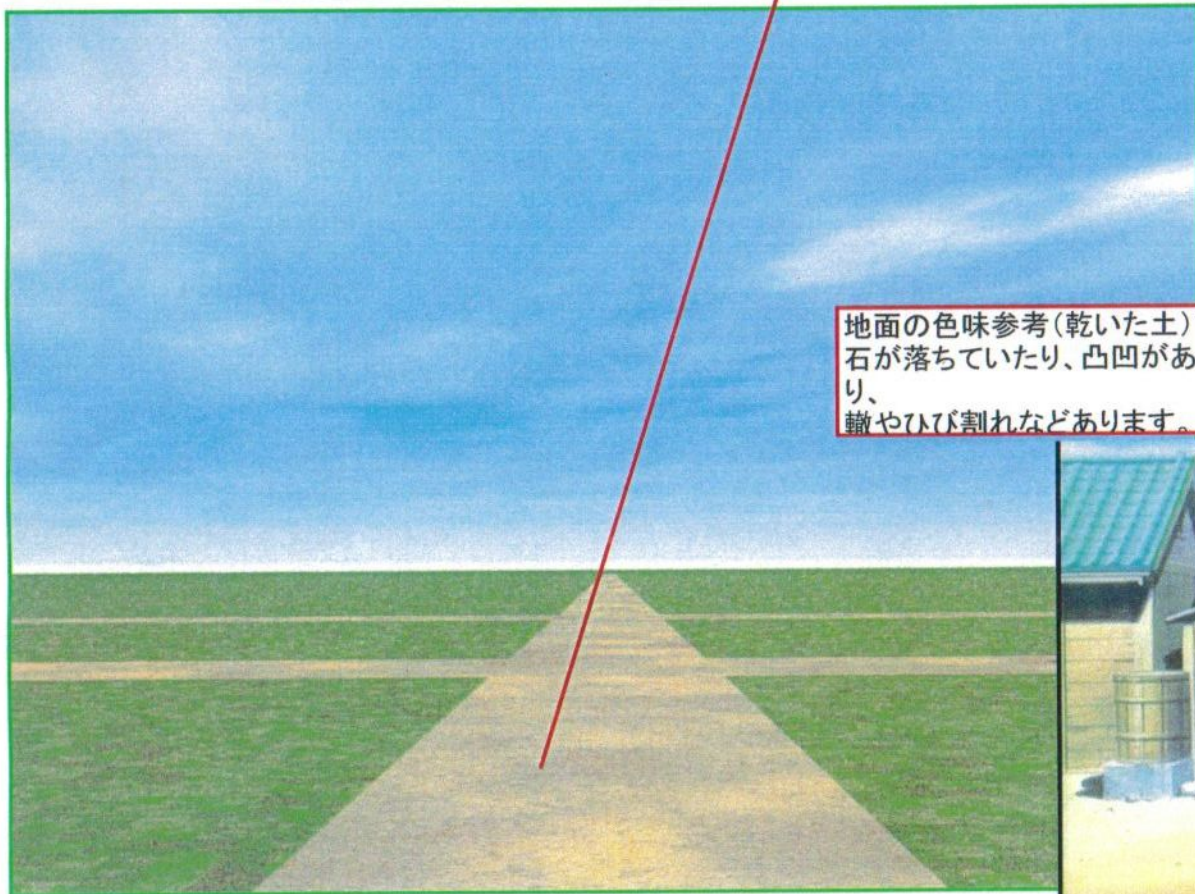
エリア: 尸魂界／住宅街

No: 1
マップ: 中距離垂直
内容: ベース
ファイル名: m299_300

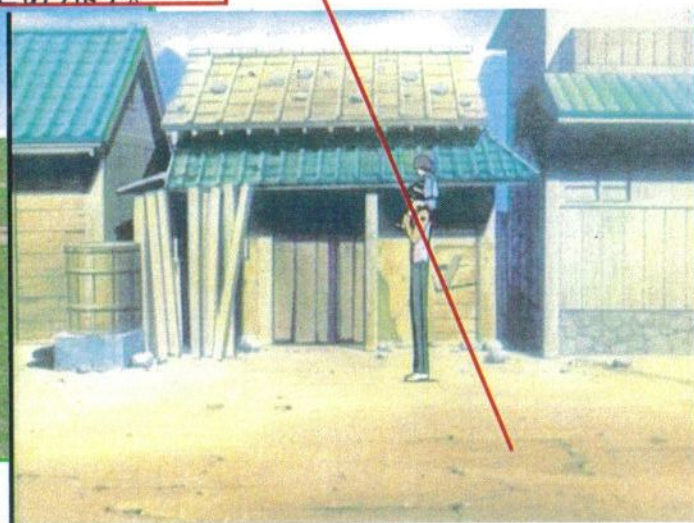
地面の色味、質感は流魂街の住宅地共通になりますので、特別の場合を除き、以降の発注指示書ではコメントしませんが、統一をお願いします

現代で側溝だった部分(道路と言えなどの敷地との境界)は、ほとんどありません。発注指示書の画像は、境界をわかりやすくするために極端に色分けをしていますが、これほど極端に色分けしなくて構いません

光の方向です



地面の色味参考(乾いた土)です。石が落ちていたり、凸凹があったり、轍やひび割れなどあります。

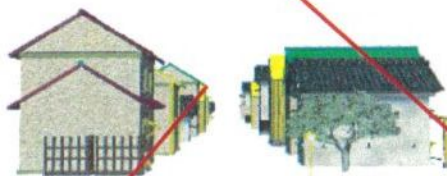


エリア: 尸魂界／住宅街

マップNo: 2
マップ: 中距離垂直
内容: 共通ブック2
レイヤー名: m299_301

m299_301

画面奥の共通ブックです。
家は際立ってみすぼらしくもなく、
豪華でもない、中間レベルのものです。
板壁と漆喰、瓦と板屋根が混ざっ



光の方向です



最奥のブック1です。
壁で行き止まりになっています

空は必要ありません。
※道の配置により、左右にシフトすることもあります、黄色部分に
瀨霊門から続く壁を伸ばせるように
することは可能でしょうか？

最奥のブック2です。
瀨霊門で行き止まりになっています。ぼんやりと瀨霊廷の
一部が見えます。



エリア: 尸魂界／住宅街

マップNo: 2

マップ: 中距離垂直

内容: 共通ブック

レイヤー名: m299_302

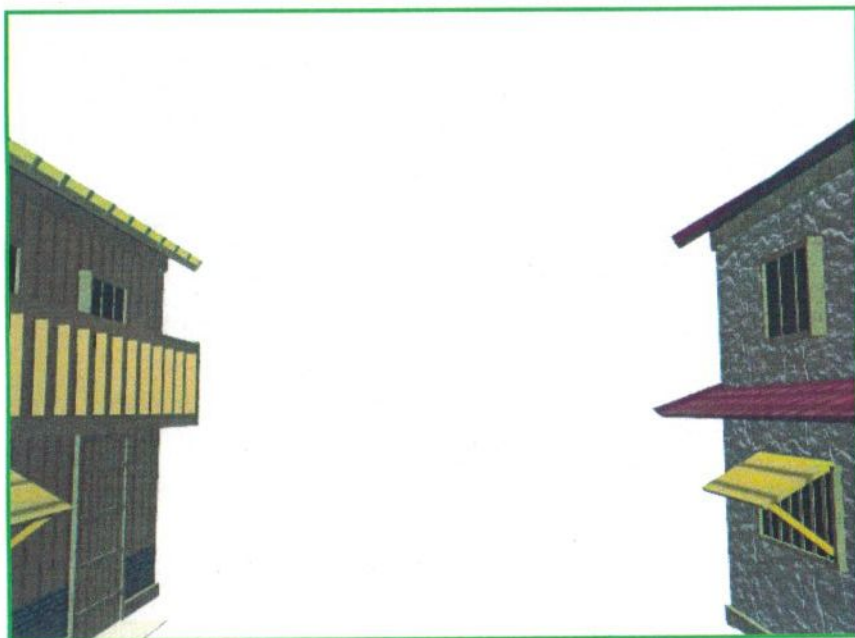
画面手前の共通ブックです。

※2タイプお願いします

違いがわかり辛くなっていますが、
右の302Bに比べ左側の302Aは生活レベルが高い地域と
考えています。(極端にみすぼらしくする必要はありません)

光の
方向
です

m299_302A



m299_302B



エリア: 尸魂界／住宅街

No: 4

マップ: 中距離垂直

内容: パリエーションA

レイヤー名: m299_303

商店の看板がかかっていますが、
何かも字が書いてあるのがわかる程度で
構いません。

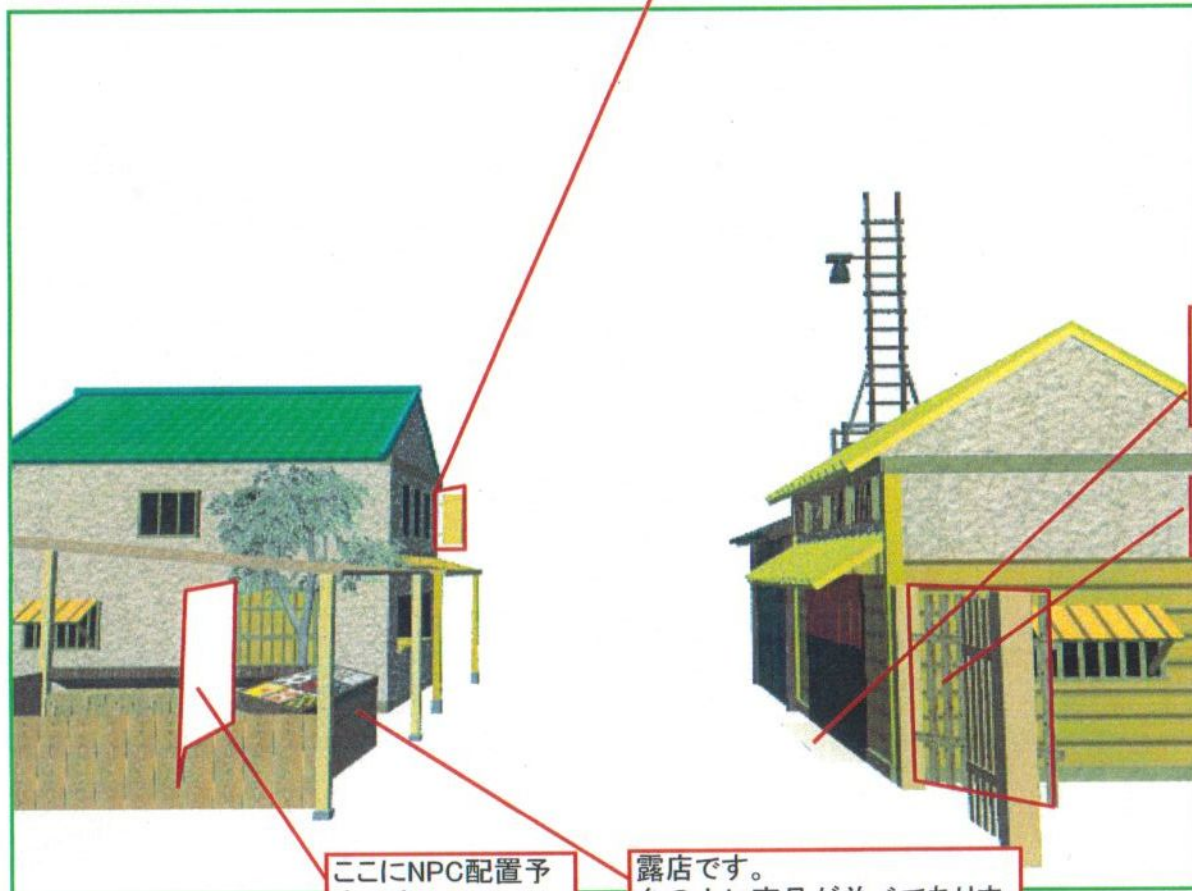
光の
方向です

入り口のところに敷石がありますが、道
路との色変わりがあればいいと思った
だけです。段差は高くしないでくださ

この扉部分開いてい
る状態をお願いします

ここにNPC配置予
定です。

露店です。
台の上に商品が並べてありま



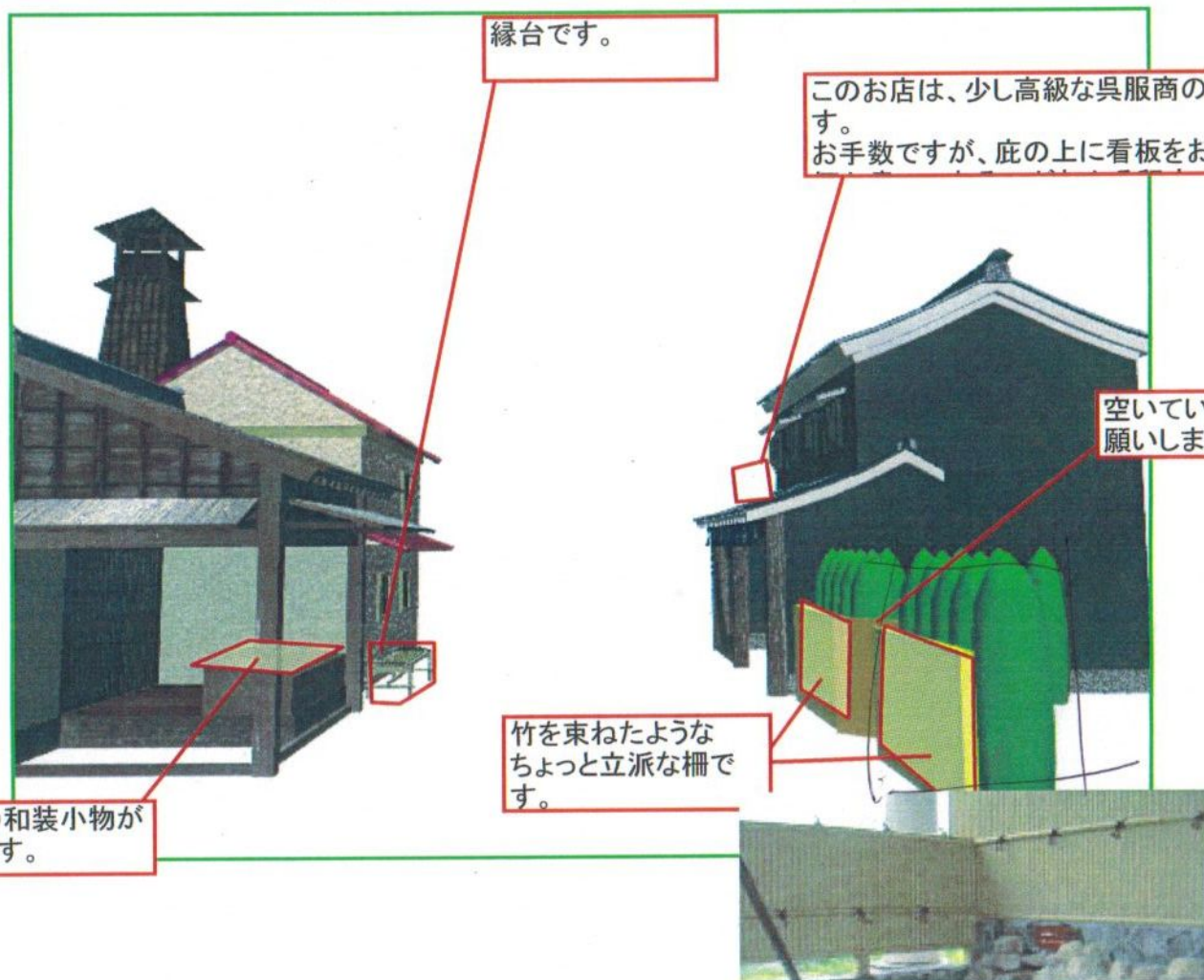
エリア: 尸魂界／住宅街

No: 5

マップ: 中距離垂直

内容: バリエーションB

レイヤー名: m299_304



エリア: 尸魂界／住宅街

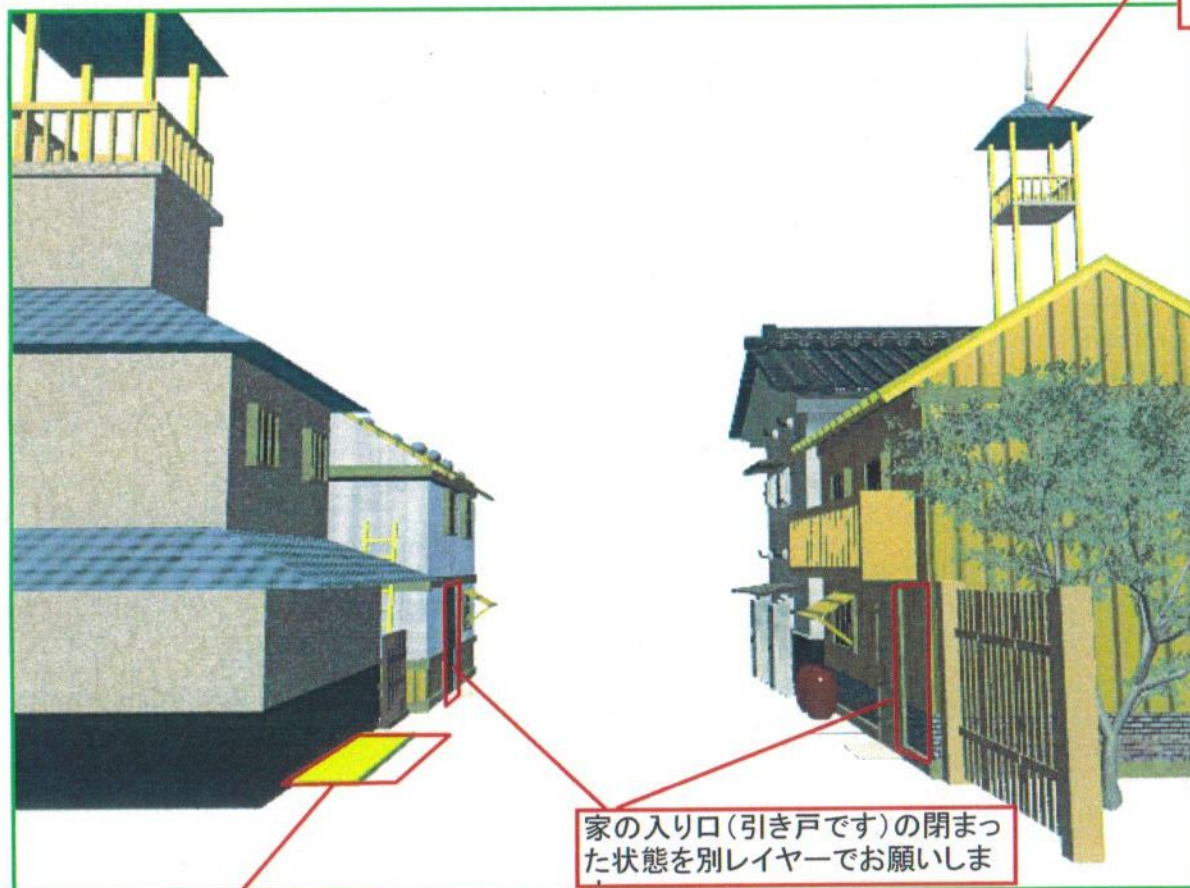
マップNo: 6

マップ: 中距離垂直

内容: バリエーションC

レイヤー名: m299_305

物見櫓です。
この屋根は濁濃青のトタン屋根にしてく;
※左の塔と同じものを置いてありますが
別のものと考えていました。
こちら側のほうが、高く作りも心細いで



光の方向です

家の入り口(引き戸です)の閉まった状態を別レイヤーでお願いします

二畳程度のゴザ(簾)の上に
NPCが数人座って、歓談してるようなことを考えています。

エリア: 尸魂界／住宅街

マップNo: 6

マップ: 中距離垂直

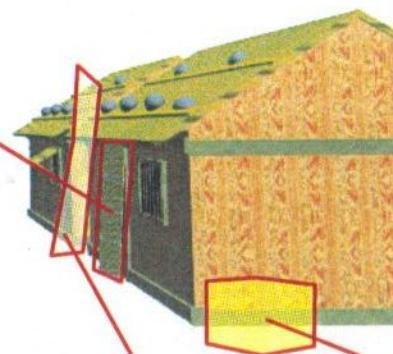
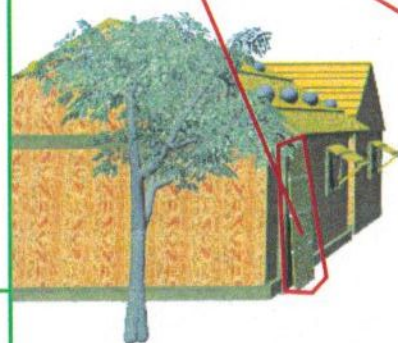
内容: バリエーションD

レイヤー名: m299_306

303～305に比べ、多少、生活レベルが低い地域の家屋です。
板屋根も、石で補強してあり、入り口も葦戸を下ろすようなつくりです。
壁や底など、破れの修繕跡があったり、屋根に雑草が生えていたり

この葦戸は、閉じた状態を別レイヤーでお願いします。

お手数ですが。画面左奥と右奥に物見櫓、火の見櫓を別レイヤーでお願いします。



光の方向です

木製です。この上に子
たりする予定です。
左の黄色部分に配置し

材木が立てかけられていま
す。
左の黄色部分に配置します

家の前などにおいてある小道具です。
縁台や甕、桶、手桶などですが、
別レイヤーでお願いします



エリア: 尸魂界／住宅街

マップNo: 2

マップ: 中距離垂直

内容: 共通ブック3(荒廃時)

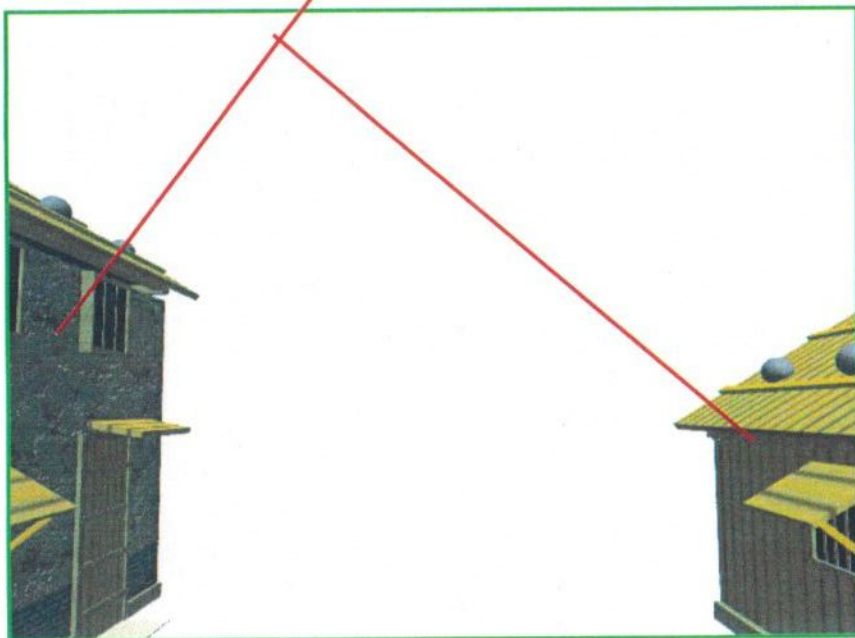
レイヤー名: m299_307

流魂街、荒廃時に使用するブックです

301(右)と、302B(左)を使用します。

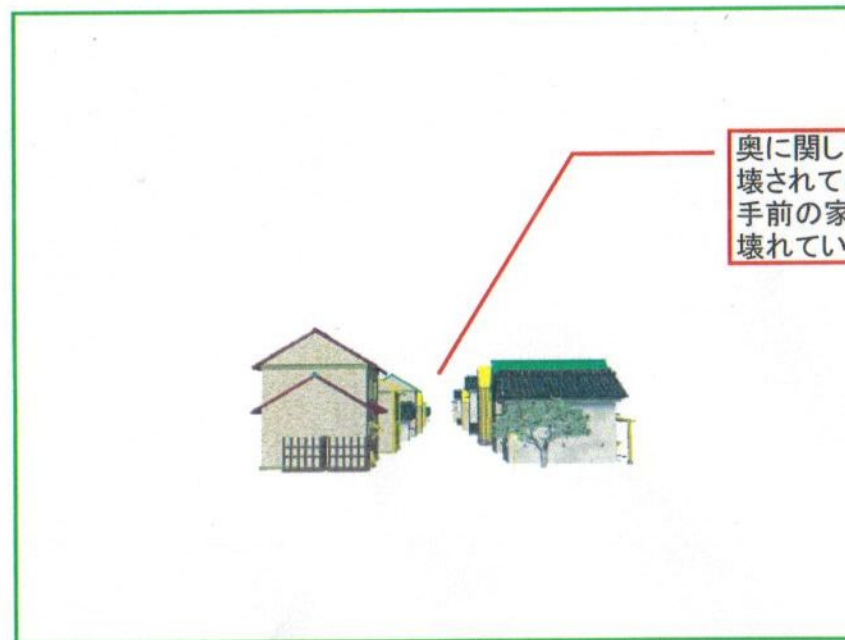
光の方向です

m299_307B



左右の家屋ともに、壁が崩れ落ち、屋根の一部が剥がれているなど、被害が目立ちます

m299_307A



奥に関しては、それほど壊されてはいません。手前の家屋(見える部)壊れている程度と考え

エリア: 尸魂界／住宅街

No: 4

マップ: 中距離垂直

内容: バリエーションE(荒廃時)

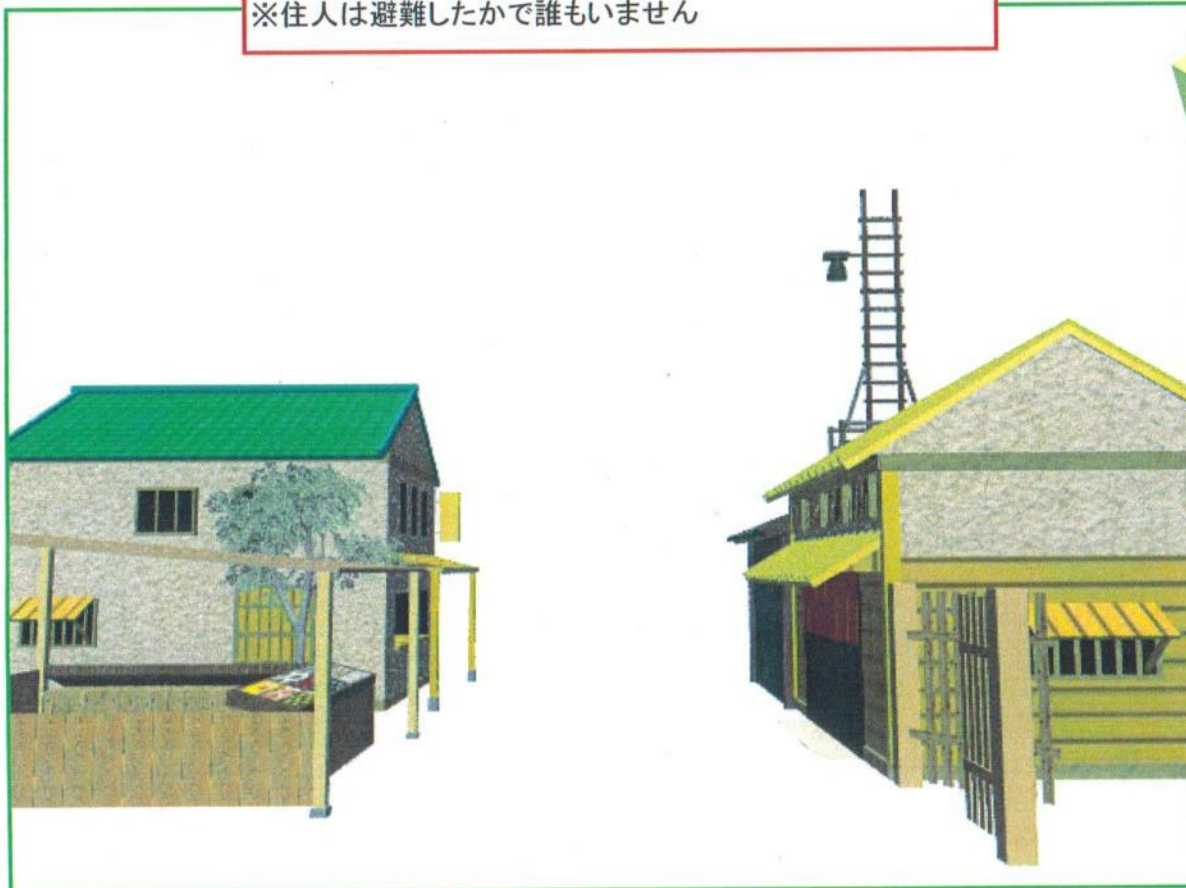
レイヤー名: m299_308

303を使用し、荒廃時をお願いします。

木戸、露店、右奥の櫓は倒されていたり、家屋も、一部壊されていたりします

※住人は避難したかで誰もいません

光の方向です



エリア: 尸魂界／住宅街

マップNo: 6

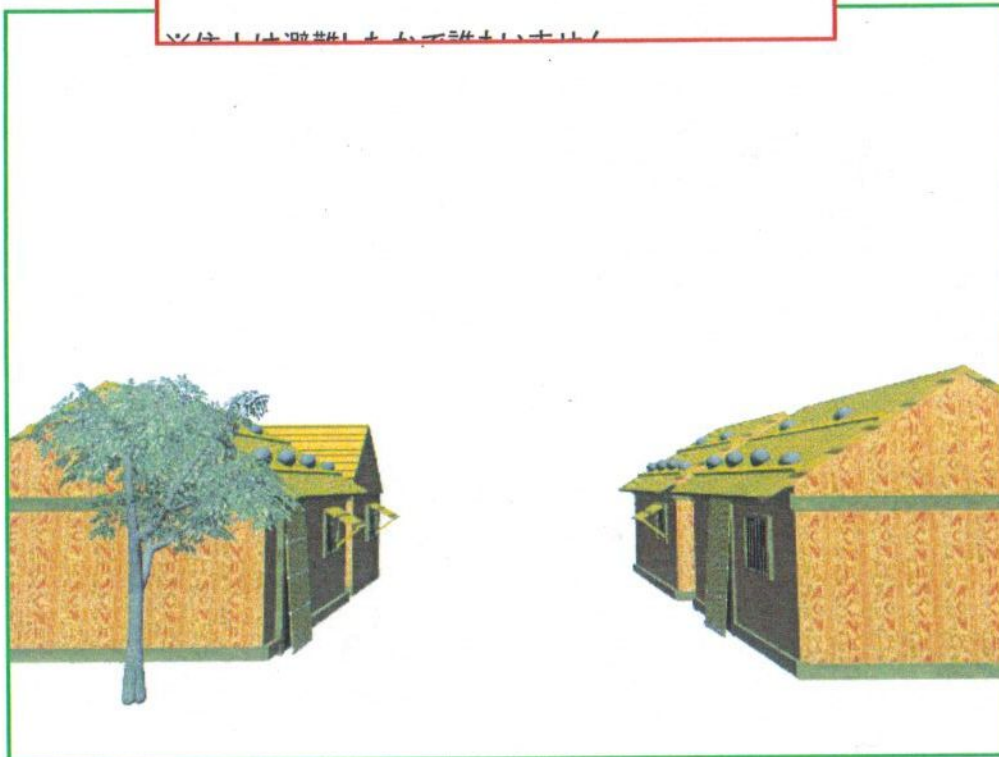
マップ: 中距離垂直

内容: バリエーションF(荒廃時)

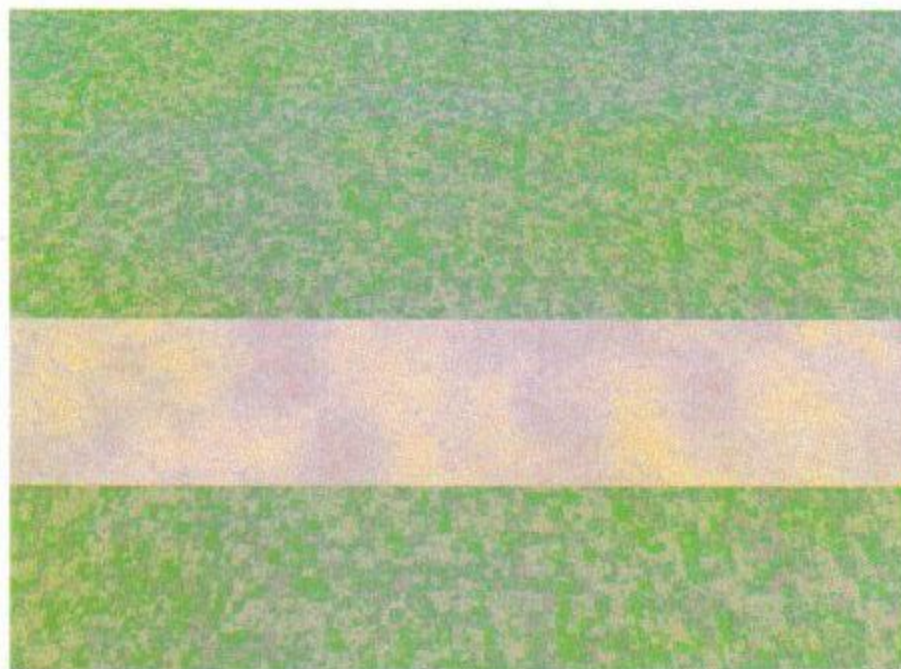
レイヤー名: m299_309

306を使用し、荒廃時をお願いします。
別レイヤーでお願いした、小道具などが壊れ、散乱して
いたり、屋根が剥がれたり、壁が破られたりしていま
す

※住人は避難した状態で描かれています



BASE
m299_400



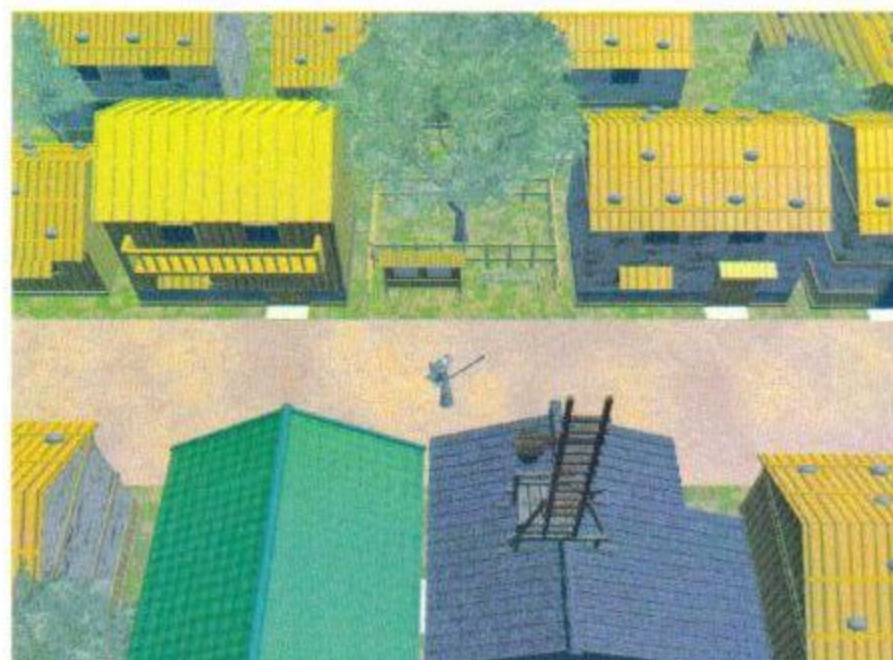
ブック1(荒廃はブック2)
m299_401(荒廃はm299_402)



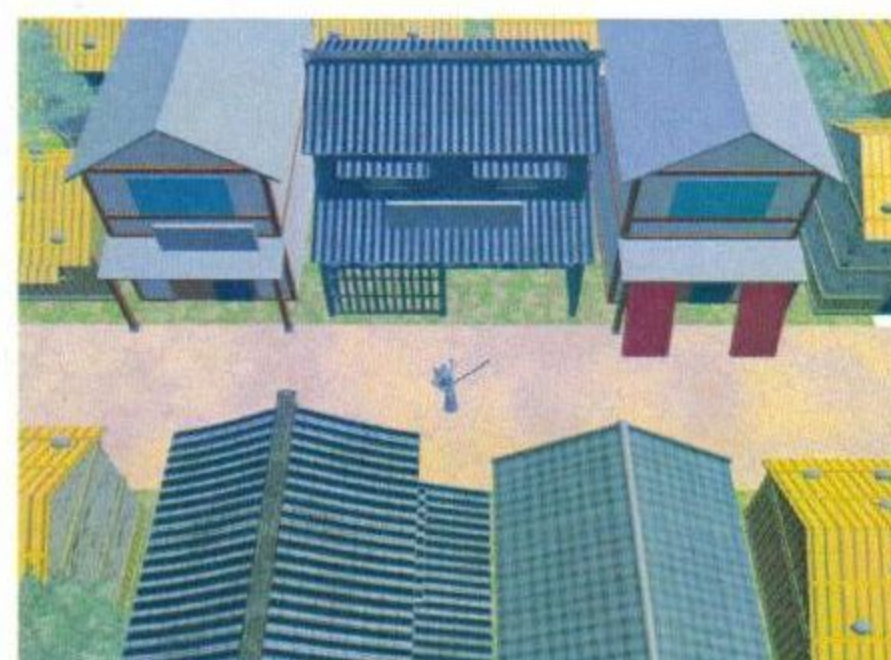
中間部分のバリエーション
A
(荒廃はバリエーションE)
m299_403
(参考は m299_401)



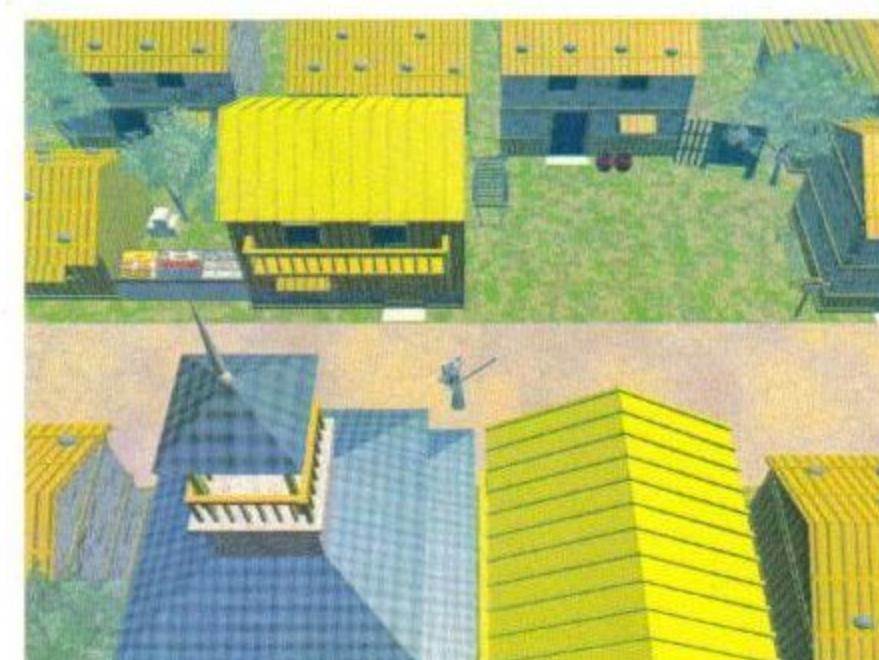
中間部分のバリエーションB
(荒廃はバリエーションF)
m299_404
(荒廃はm299_408)



中間部分のバリエーションC
m299_405



中間部分のバリエーションD
m299_406



※荒廃状態は、ブック1、バリエーションA及びBの街並みをそれぞれ元に作成願います。

エリア：尸魂界／屋外使い回し

No: 1

マップ：移動(中距離・水平)

内容：ベース

ファイル名：m299_400

地面の色味、質感は流魂街の住宅地共通になりますので、特別の場合を除き、以降の発注指示書ではコメントしませんが、統一をお願いします

現代で側溝だった部分(道路と言えなどの敷地との境界)は、ほとんどありません。発注指示書の画像は、境界をわかりやすくするために極端に色分けをしています、これほど極端に色分けしなくて構いません

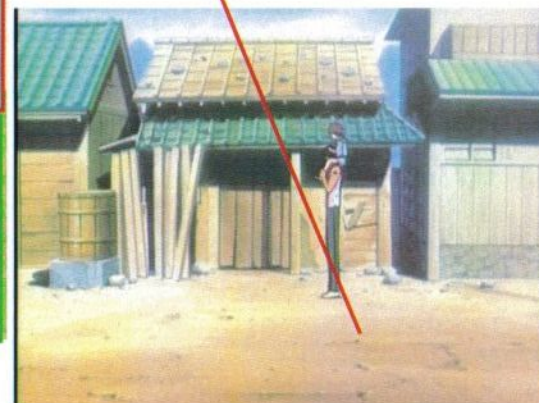
光の方向です



キャラの行動範囲で



地面の色味参考(乾いた土)です。石が落ちていたり、凸凹があったり、轍やひび割れなどあります。



エリア: 尸魂界／屋外使い回し

マップNo: 2

マップ: 移動(中距離・水平)

内容: ブック1、(荒廃はブック2)

レイヤー名: m299_401(402)

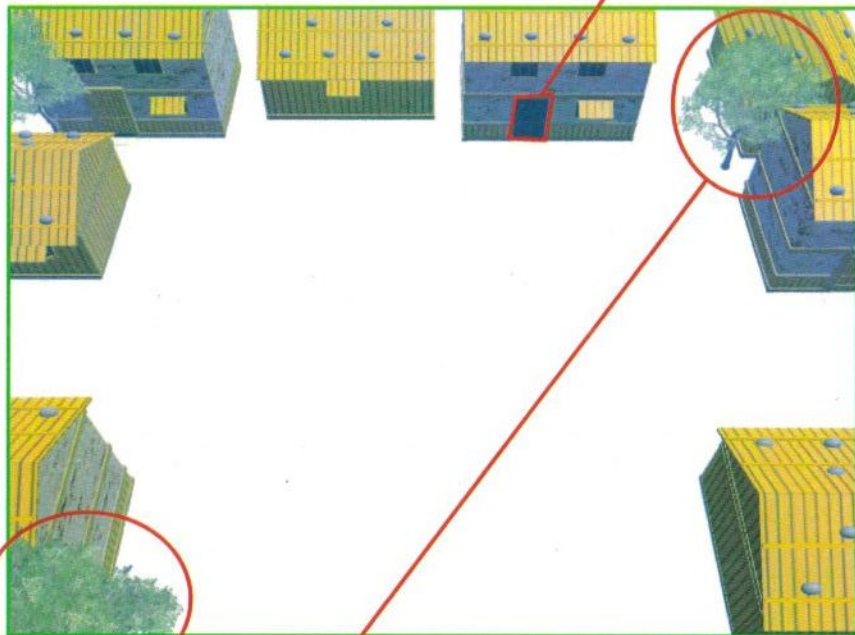
共通ブックです。

家は際立ってみすぼらしくもなく、
豪華でもない、中間レベルのものです。

板壁と漆喰、瓦と板屋根が混ざっ

この家の木戸だけ、開いている
状態をベースに閉まっている
状態を別レイヤーでお願い

m299_201



この木、別レイヤーでお願いします。

※401を使用し、荒廃時(402)をお願いします。
壁が崩れ落ち、屋根の一部が剥がれているなど、
被害が目立ちます。

※住人は避難したかで誰もいません。

光の方向です



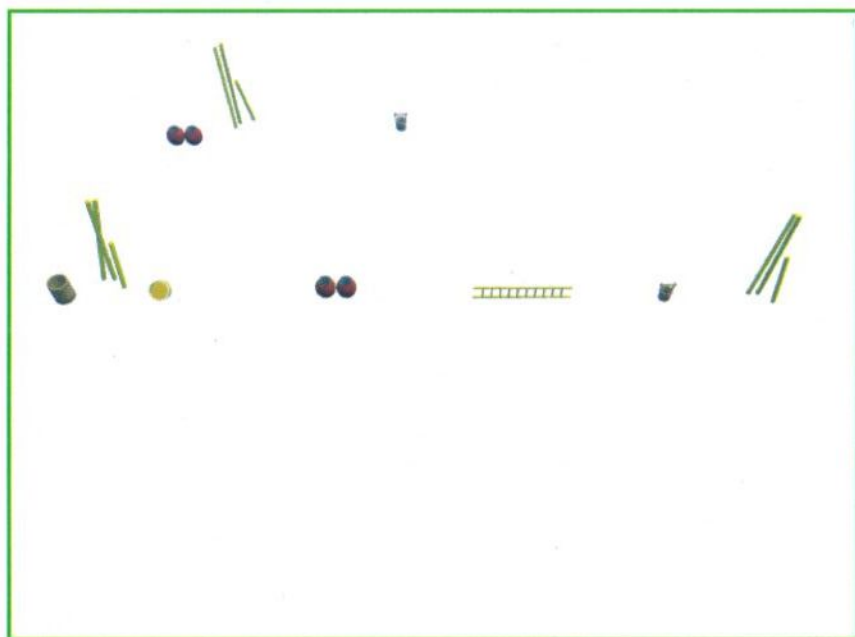
エリア: 尸魂界／屋外使い回し

マップNo: 2

マップ: 移動(中距離・水平)

内容: 共通小物レイヤー

バージョン共通で使う小物レイヤーです。



エリア: 尸魂界／屋外使い回し

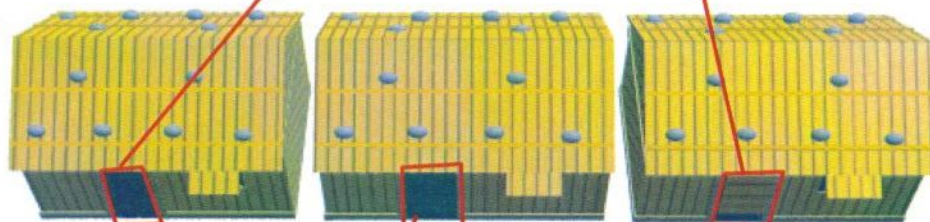
No: 3

マップ: 移動(中距離・水平)

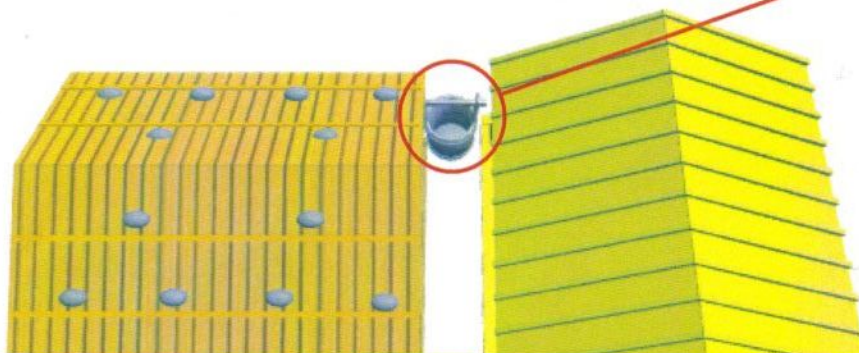
内容: バリエーションA(荒廃はバリエーションE)

レイヤー名: m299_403(407)

この家は入り口にすだれを付けています。すだれが上に巻き上げられた状態をベースに、下まですっぽり垂らして、閉まった状態を別レイヤーをお願いします。



この家は藁戸覆ったままで構いません。



ここに井戸をお願いします。この隙間を道として使うかもしれないので、別レイヤーをお願いします。

※403を使用し、荒廃時(407)をお願いします。壁が崩れ落ち、屋根の一部が剥がれているなど、被害が目立ちます。

※住人は避難したかで誰もいません。

光の方向です



エリア: 尸魂界／屋外使い回し

No: 4

マップ: 移動(中距離・水平)

内容: バリエーションB(荒廃はバリエーションF)

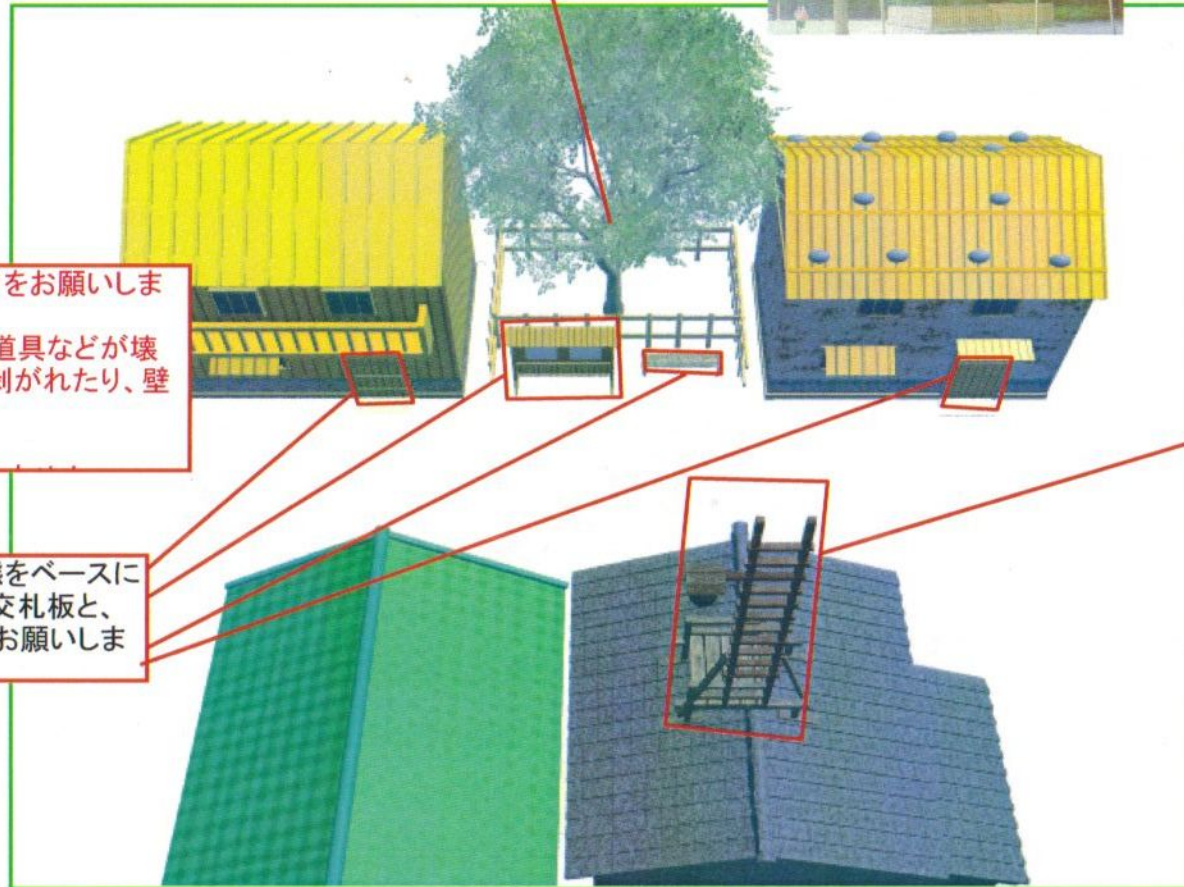
レイヤー名: m299_404(408)

御神木のような立派な木をお願いします。幹けっこう太らせてください。幹に回している綱などもお願いします。



※404を使用し、荒廃時(408)をお願いします。
別レイヤーでお願いした、小道具などが壊れ、散乱していたり、屋根が剥がれたり、壁が破られたりしています

戸の開いている状態をベースに閉まっている状態、交札板と、ベンチ別レイヤーをお願いします。



荒廃時は、こういう
梯子は折ってしまっ
て構いません。

光の方向です



エリア: 尸魂界／屋外使い回し

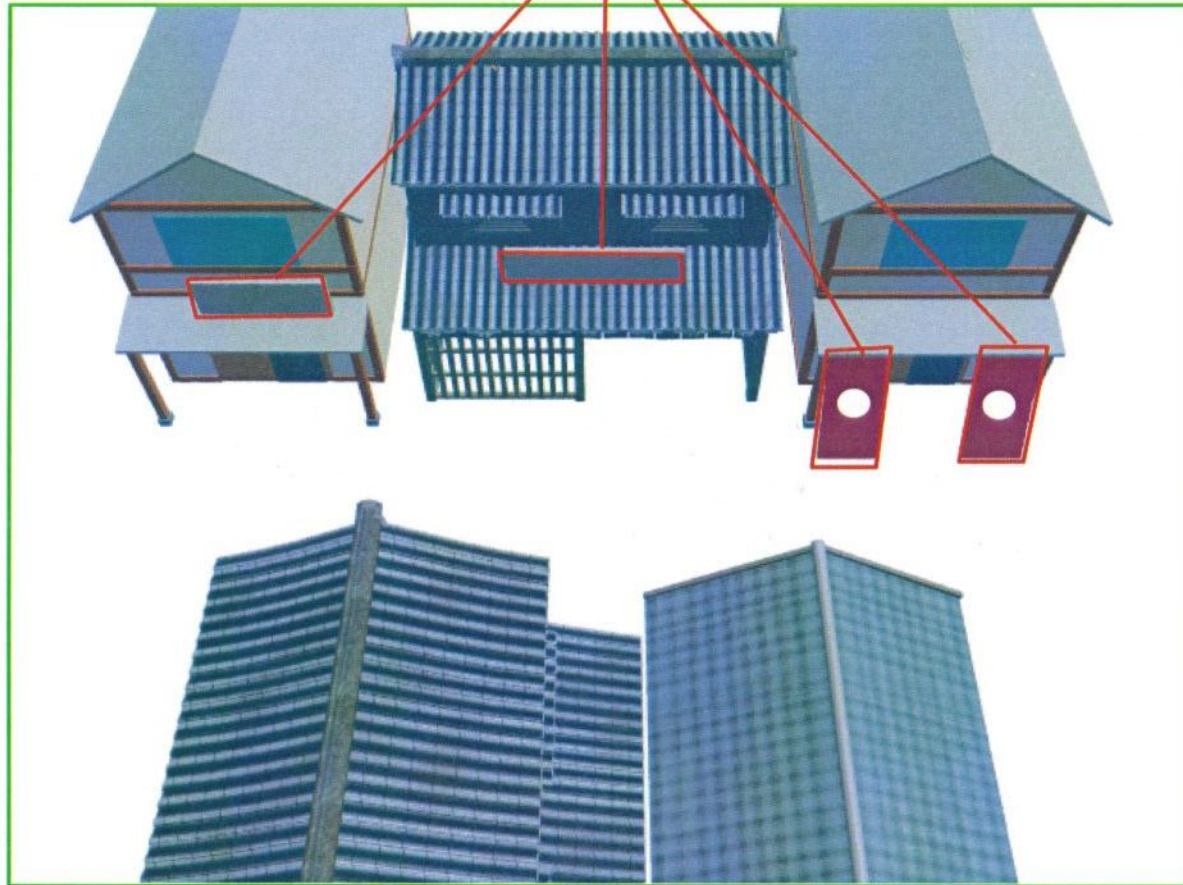
マップNo: 5

マップ: 移動(中距離・水平)

内容: バリエーションC

レイヤー名:

看板、垂れ幕別レイヤーでください。字はなんとなく構いません。垂れ幕はマークのようなものあるといいで



エリア: 尸魂界／屋外使い回し

マップNo: 6

マップ: 移動(中距離・水平)

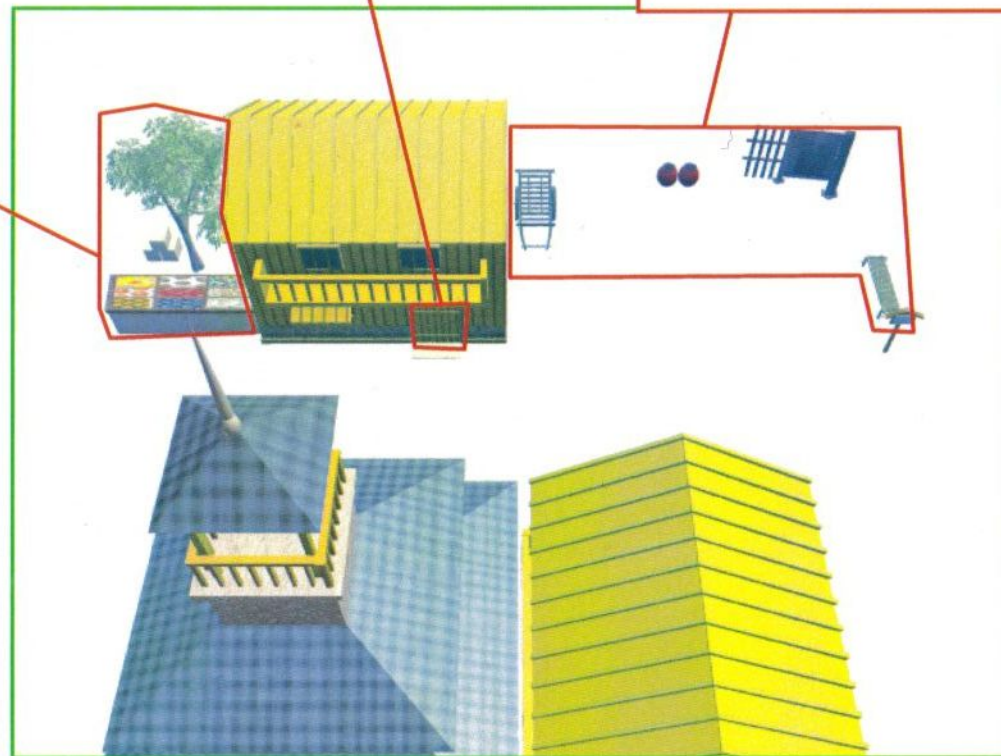
内容: バリエーションD

レイヤー名: m299_406

露店です。中に人を配置する予定なので、木、荷物、カウンターを別レイヤーでお願いします。

木戸開いている状態をベースに閉まっている状態を別レイヤーでお願いします。

木、縁台や、高札(掲示板)、大八車など、別レイヤーでお願いします。



光の方向です



エリア: 尸魂界／住宅街

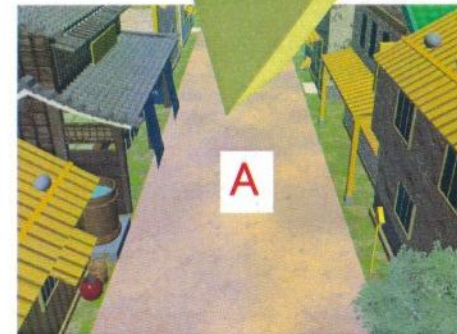
No: 1

マップ: 短距離垂直

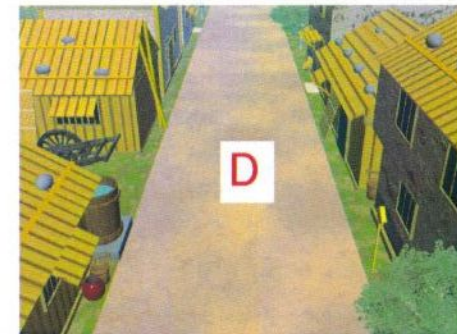
内容: ベース

ファイル名: m299_500

青の部分がプレイヤーの移動できる範囲です。現代で側溝だった部分は、道と野原の中間ぽくしてなじませて、境目の線をはっきり作らないでください。



バリエーション



エリア: 尸魂界／住宅街

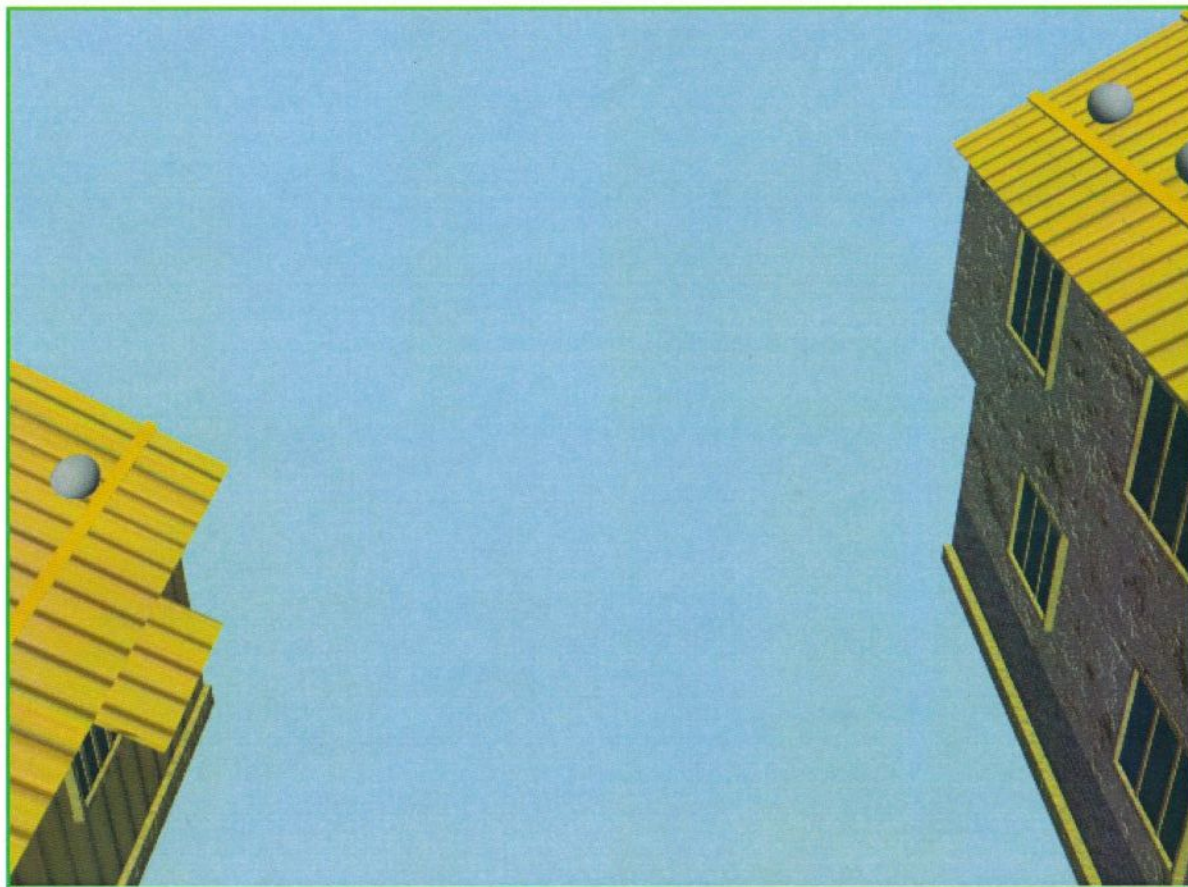
マップNo: 2

マップ: 短距離垂直

内容: ブック1

レイヤー名: m299_501 (502は荒廃用ブック)

これは玄関前の敷石
です。



現在地を知るための立
て札です。

エリア: 尸魂界／住宅街

マップNo:

マップ:

内容:

レイヤー名:

ベース、ブック1の別レイヤーの
小物です。

これ木の足です。

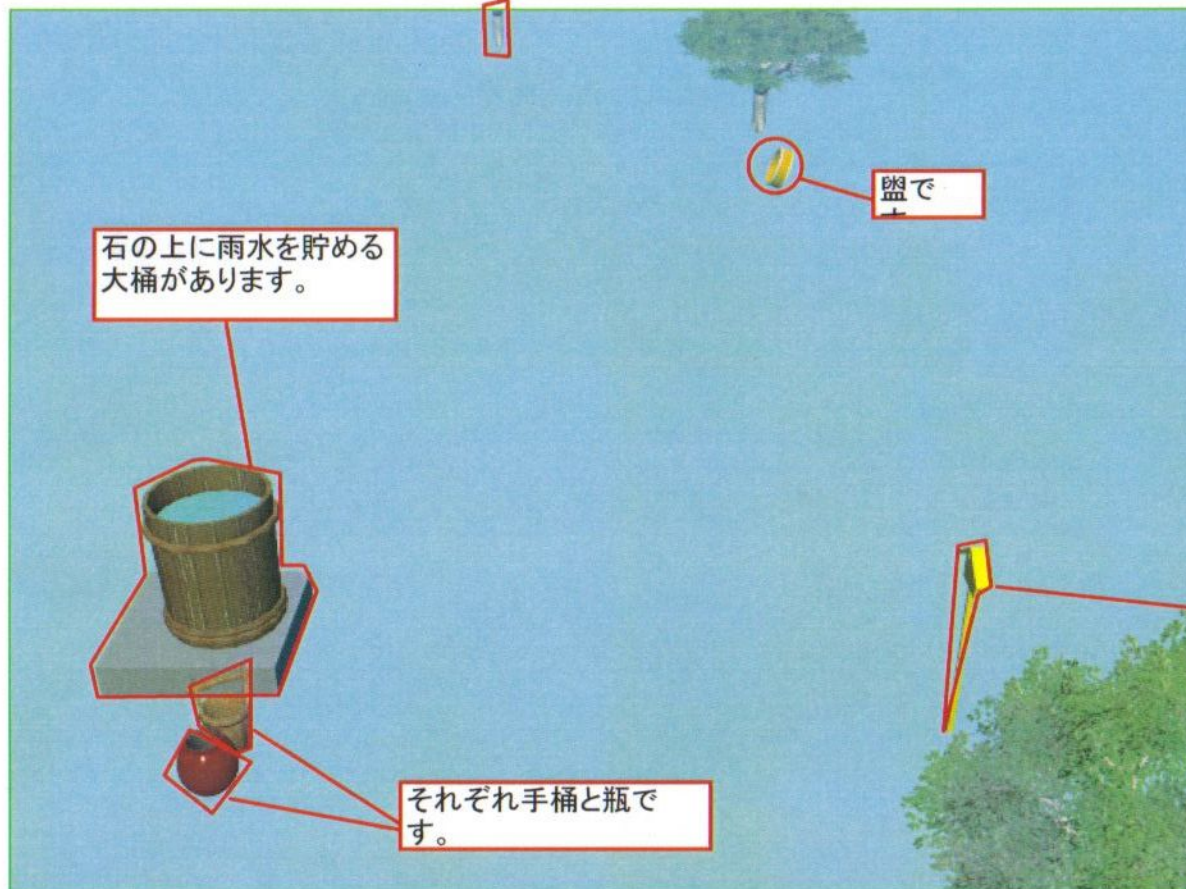
石の上に雨水を貯める
大桶があります。

盥で

光の
方向
です

現在地を知るための立
て札です。

それぞれ手桶と瓶で
す。



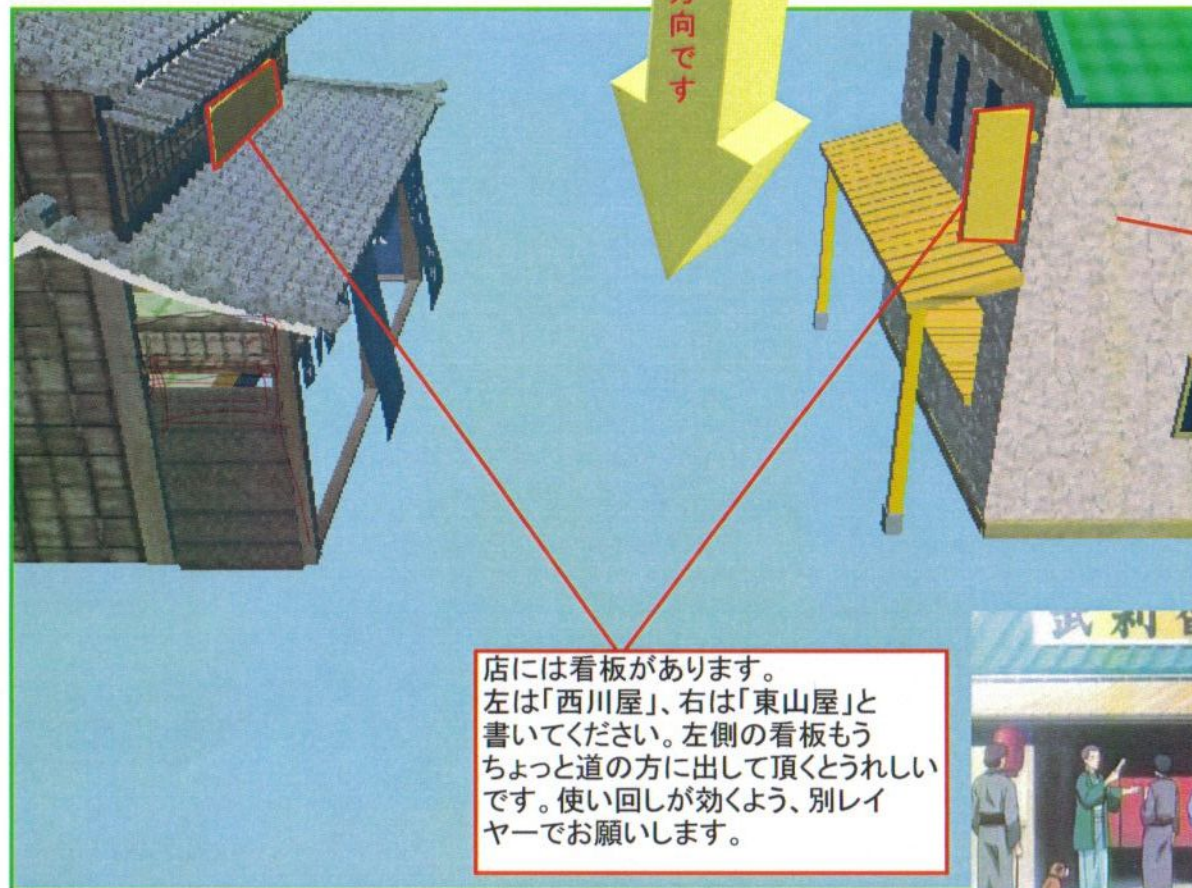
エリア: 尸魂界／住宅街

No: 3

マップ: 短距離垂直

内容: ヴァリエーションA

レイヤー名: m299_503(507、508は荒廃用ヴァリエーション)



この家は土壁でお願いします。



看板の例です。書体など参考にしてください。

エリア: 尸魂界／住宅街

No: 4

マップ: 短距離垂直

内容: ヴァリエーションB

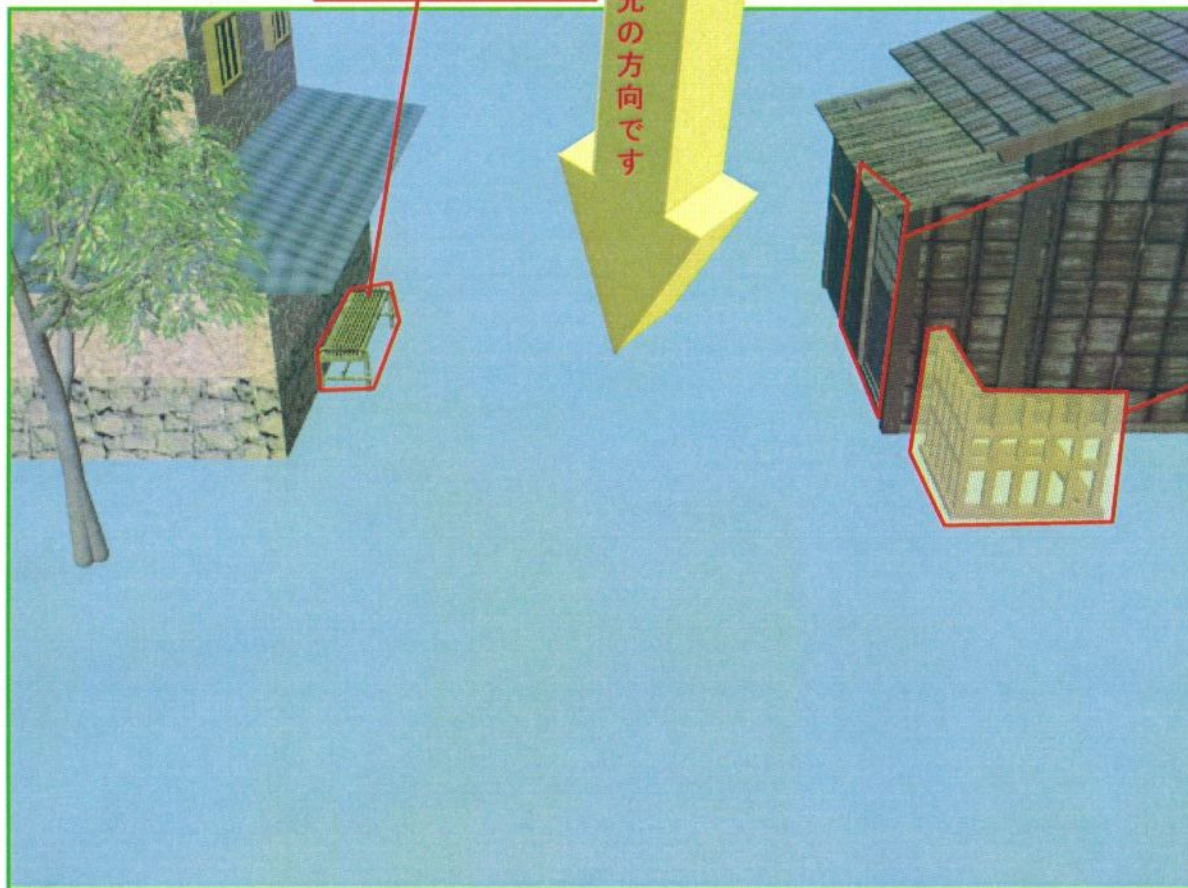
レイヤー名: m299_504

縁台です。別レイヤーでお願いします。

光の方向です

この扉スライドして開いている状態をベースに閉まっている状態を別レイヤーでお願いします。

この柵はない場合、ここから右に行ける場合を想定して、別レイヤーでお願いします。



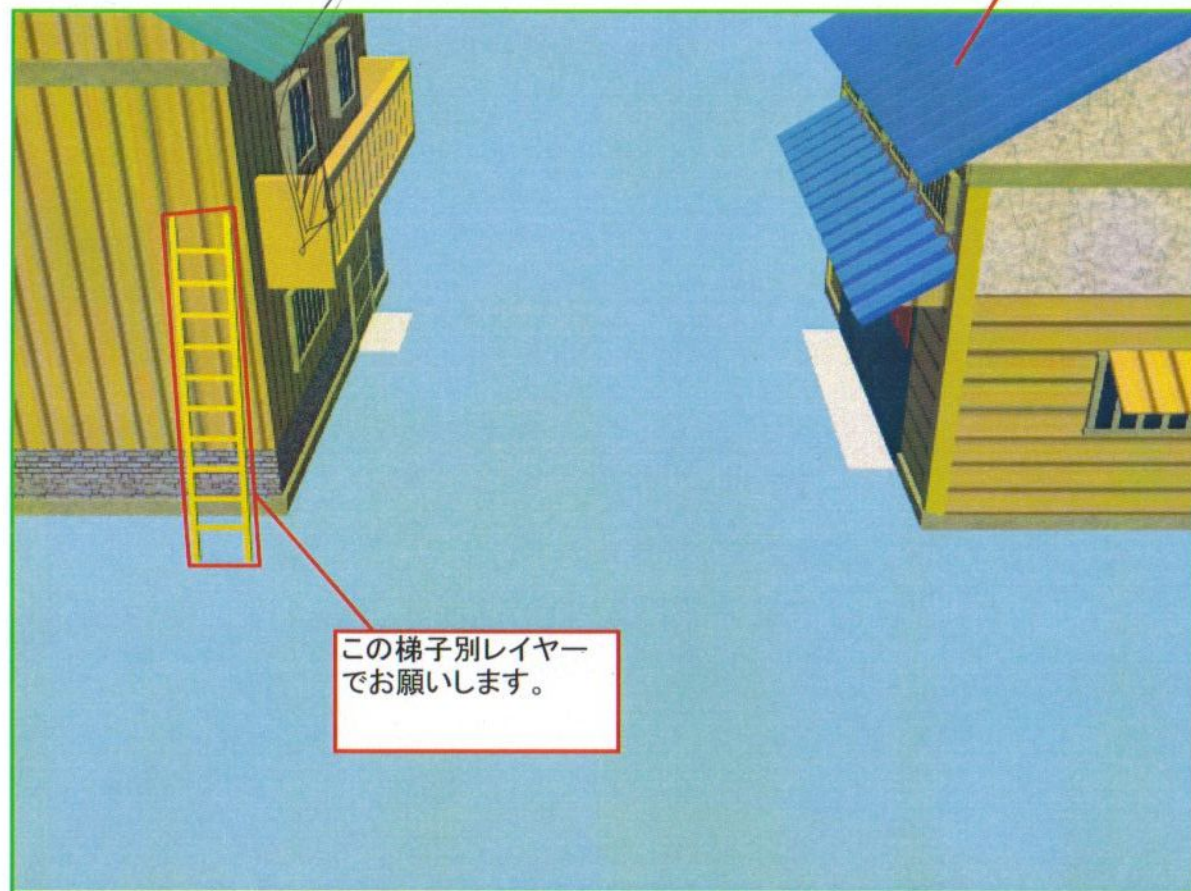
エリア: 尸魂界／住宅街

マップNo: 5

マップ: 短距離垂直

内容: ヴァリエーションC

レイヤー名: m299_505



この屋根は青のトタン屋根にしてください。

この梯子別レイヤー
をお願いします。

光の方向です

エリア: 尸魂界／住宅街

マップNo: 6

マップ: 短距離垂直

内容: ヴァリエーションD

レイヤー名: m299_506

板も、壊れた箇所を新しい板で補強して
あったり、他の素材で一部作られたりと、一
軒一軒少しずつ違う部分ほしいです。

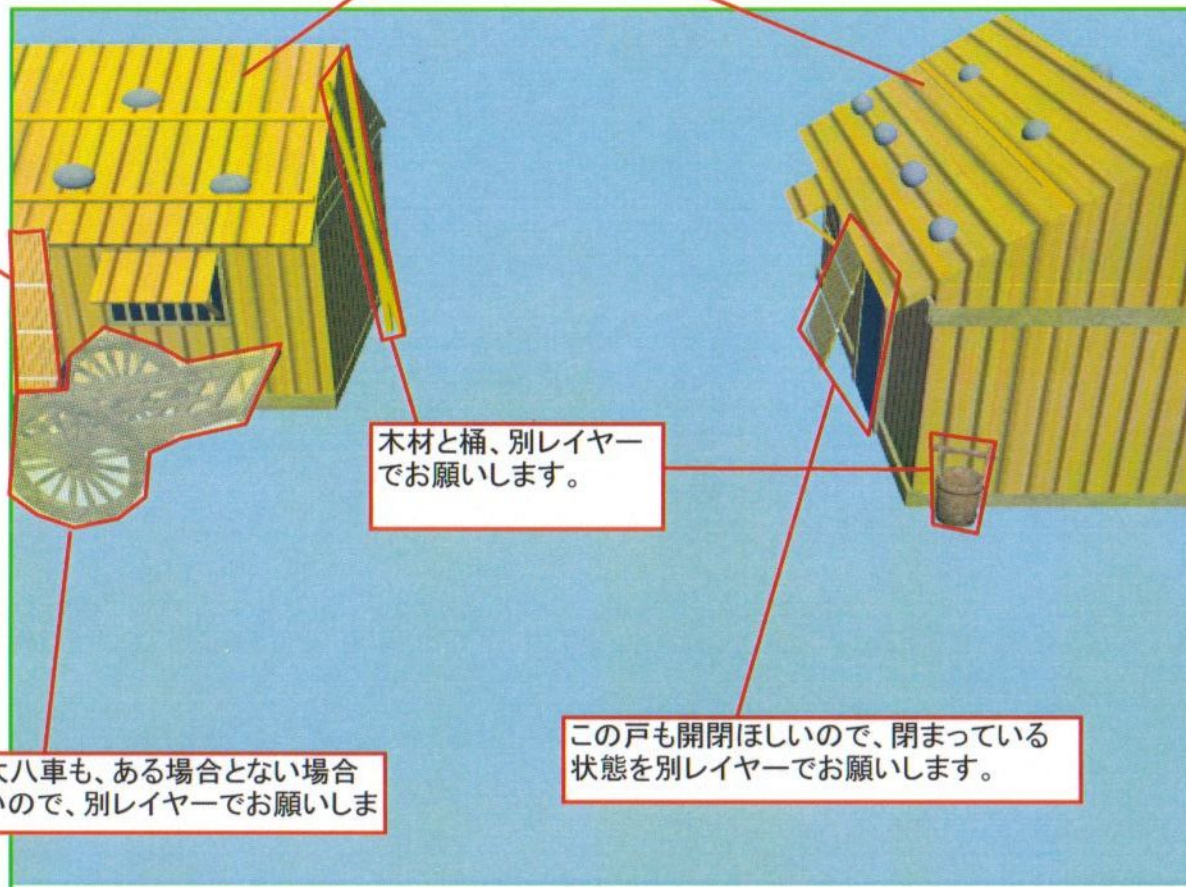
この藁戸は閉
まったままで大
丈夫です。

木材と桶、別レイヤー
をお願いします。

この大八車も、ある場合とない場合
欲しいので、別レイヤーでお願いしま
す。

この戸も開閉ほしいので、閉まっている
状態を別レイヤーでお願いします。

光の
方向
です



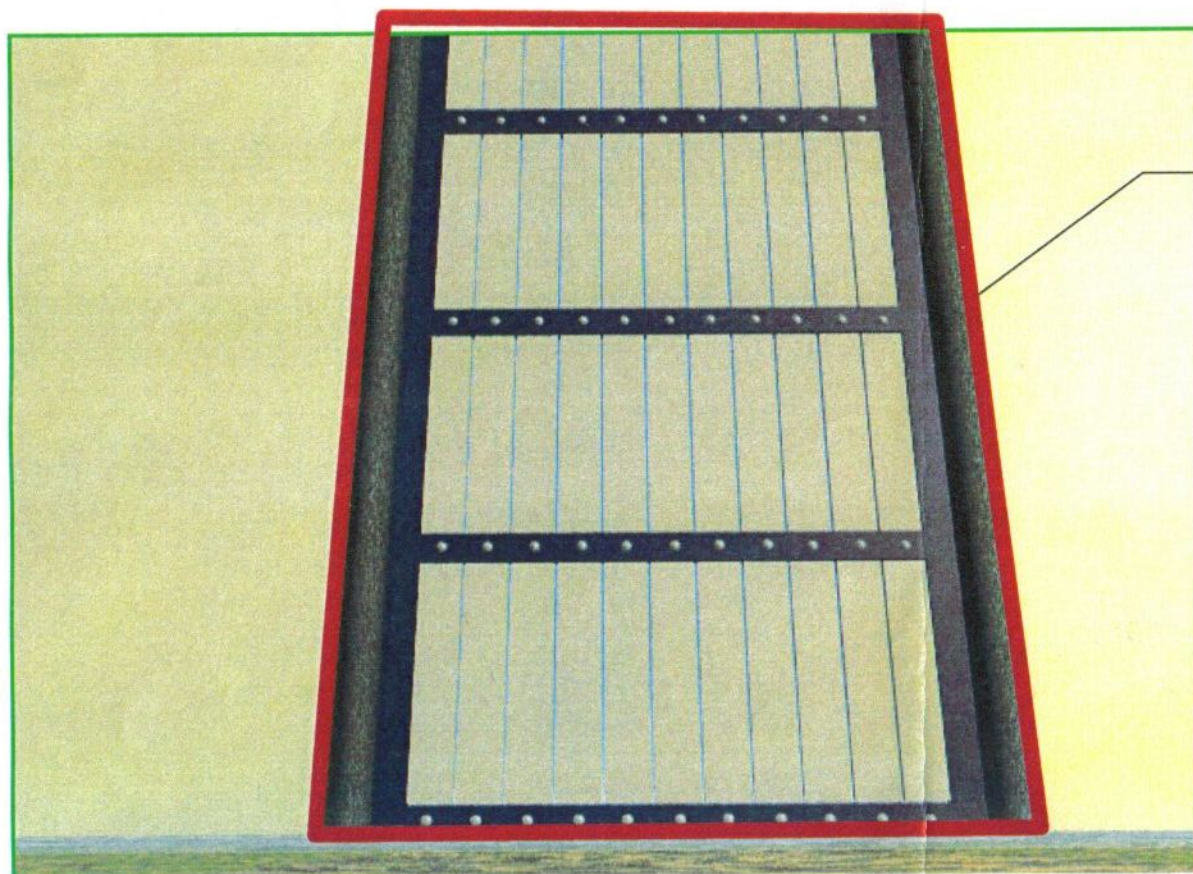
エリア: 尸魂界/流魂街

No: 1

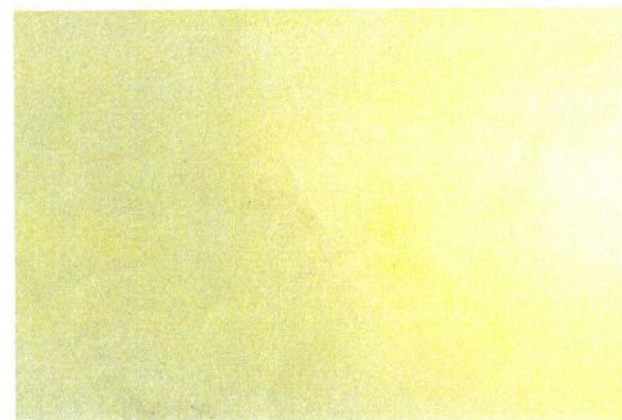
マップ: 瀟霊門

内容: ベース

ファイル名: m299_600



門がなく壁のみのパ
ターンもお願いします



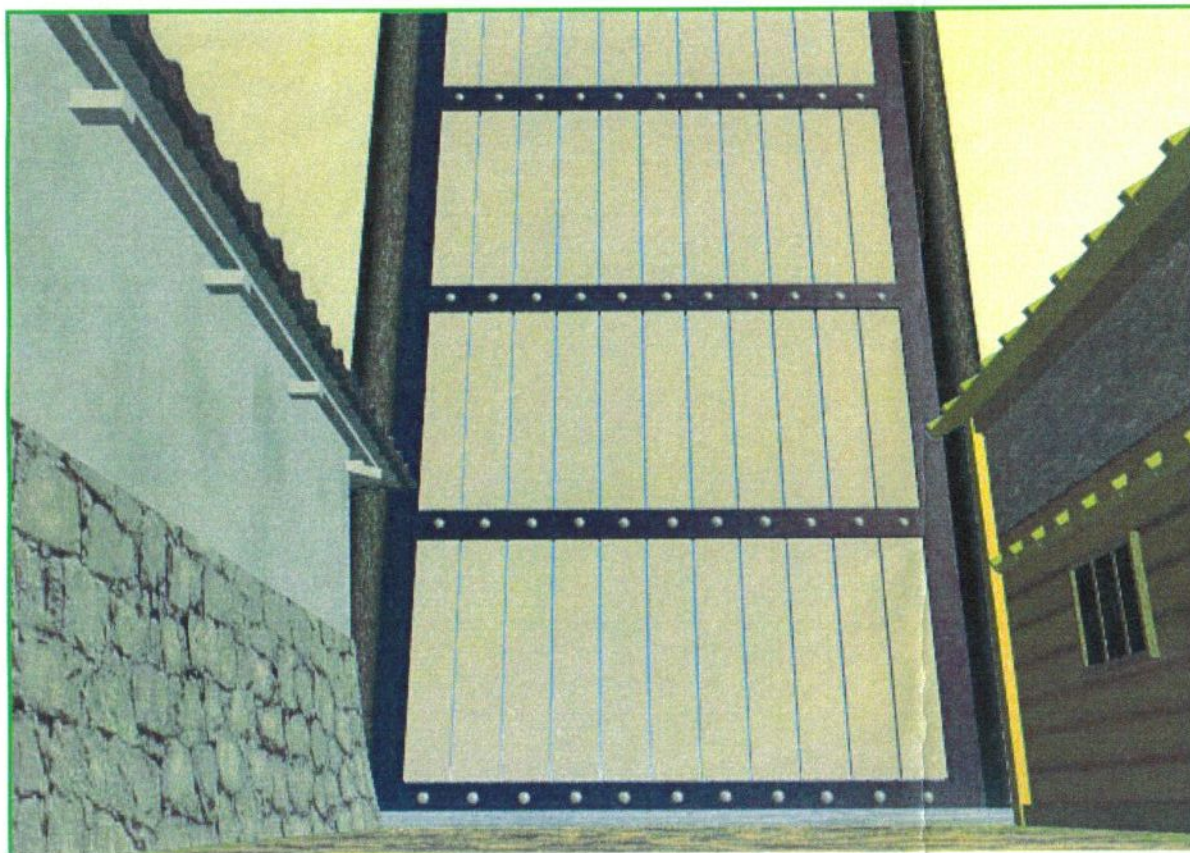
エリア: 尸魂界/流魂街

No: 1

マップ: 瀟霊門

内容: バリエーションA

ファイル名: m299_601



エリア: 尸魂界/流魂街

No: 1

マップ: 瀟霊門

内容: バリエーションB

ファイル名: m299_602



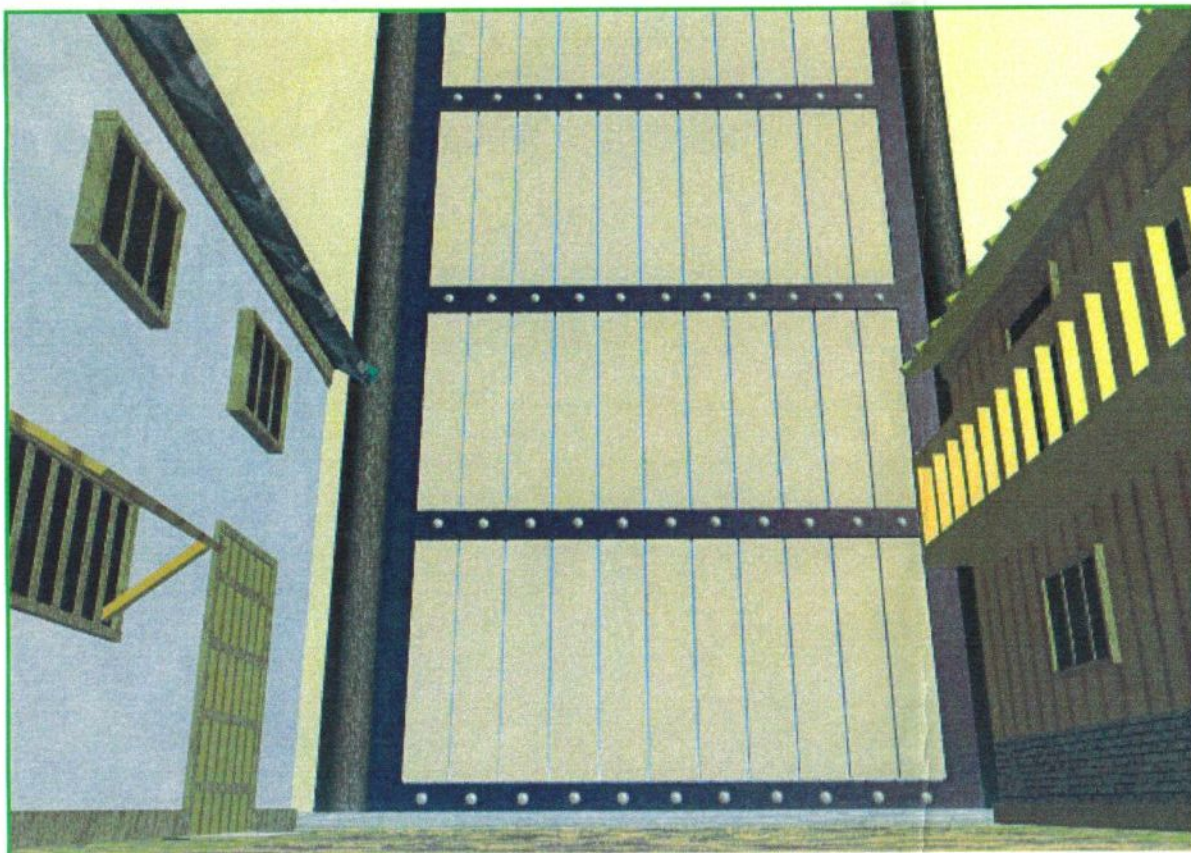
エリア: 尸魂界/流魂街

No: 1

マップ: 瀨霊門

内容: ばりえーしょんC

ファイル名: m299_600_3



エリア: 尸魂界/流魂街

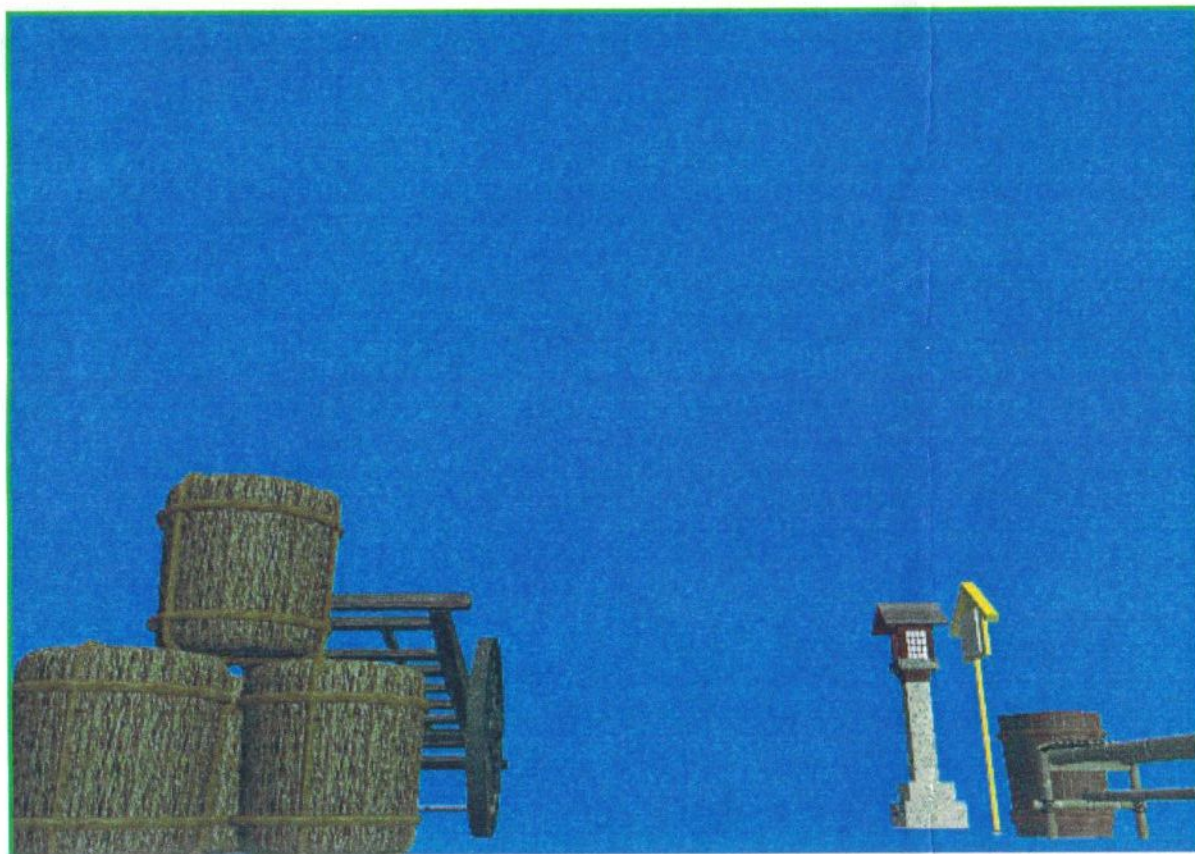
No: 1

マップ: 瀟霊門

内容: 小物

ファイル名: m299_604

一枚のレイヤーで構いません



作画用参考資料



道との境界の草の高さは
低、この程度とお考えくだ
い
(原・木)



