



**EF-12**



**Project**

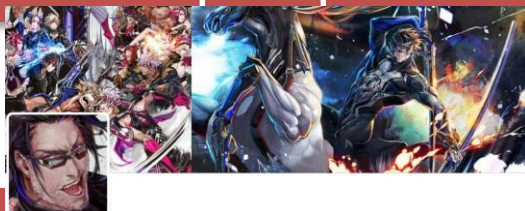
**BL-1X**

**Project overview documentation ver 0.1**

[BL-1X]は[@gyukon](#)さんの独自企画(本流)に対して  
ブランチ(支流)としてEF-12の主導で立ち上げます。

### @gyukon格闘(仮)

- ・牛魂さんが主導の2D格闘



### BL-1X(仮)

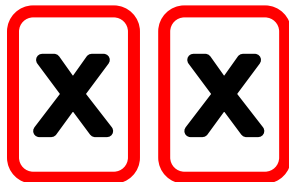
- ・キャラデザインを共有した3D格闘。システム構築はEF-12が主導

# [BL-1X]の概要①

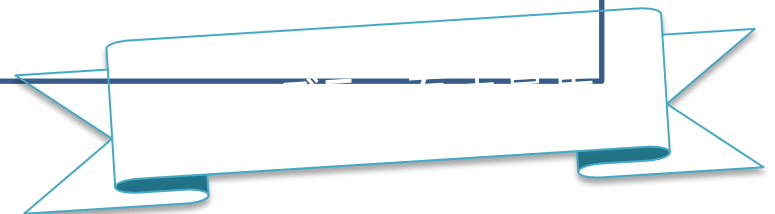
(ここまで2014年秋～冬達成目標)



ファイトスタイルは出来ているが外見がテンポラリなキャラのモデルを差し替え、技を追加していく



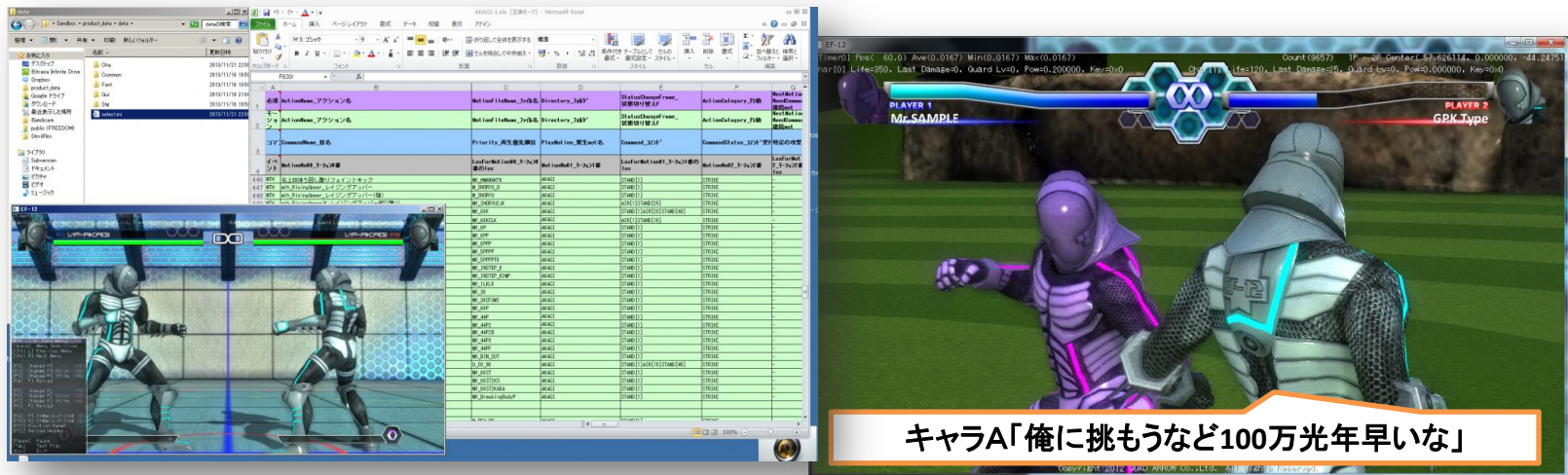
新規ファイトスタイルを追加し、そこに残りのキャラモデルをアサインする(+2キャラを予定)



## [BL-1X]の概要②

(2014年冬～15春達成目標)

アーケードモード+ストーリーエディターを組み込み。誰でもいじれるようExcelベース



エディタが完成したらネットに放流！EF-12では簡単なサンプルを提供。  
この段階では全くBLではありません。ですので  
ユーザーの皆さんが望むままのストーリーを作ってください！

コミケで販売OK  
利用料ゼロ

## [BL-1X]の概要③

### システム

★BL-1X自体はBLな味付けのないプレーンな3D格闘で、**ストーリーラインをユーザーが自由にクリエイトできるMod**

★操作系は「レバー＆ボタン」のハイブリッドガードで、GPKS(ガード、パンチ、キック、スペシャル)。将来の商品化を一応視野に入れ、全キャラこの操作系で統一する

★ラウンド数がやや多めのデフォルト設定にして(4本先取制)、ラウンド間に各種条件をトリガーにしてイベントシーンを挿入できるようにする



## [BL-1X]の概要まとめ

キャラデザイン: @gyukon (他)



キャラモデル制作: 有志募集



ラインマネージャー: わたし



ゲームシステム: わたし



モーション: わたし



ストーリー制作/フィニッシュ: **あなた**

## 有志募集詳細：3Dモデル制作 要件

### ★利用可能ツール

Softimage(どのバージョンでもOK)

MAYA(2010か2011)

Blender(動作確認は2.68以降)

### ★利用実績のあるツール

3ds MAX(FBXでSoftimageもしくはBlenderに持ち込んでフィニッシュ)

→愛乃はあとはMAX > Softimage ( <http://ef-12.com/?p=4287> )

### ★EF-12でデータ制作が可能であろう知識レベル

このページを見て内容が理解できる→ [http://ef-12.com/?page\\_id=1265](http://ef-12.com/?page_id=1265)

(具体的なマテリアル適用手順はツールごとに違うページで紹介しています)

### ★目標のフィニッシュレベル

これと同等かそれ以上

<http://ef-12.com/wp-content/uploads/2013/09/yNinja.jpg>

<http://ef-12.com/wp-content/uploads/2014/03/KingCrab.jpg>

※「同等」の部分は恐縮ながらEF-12の中の人の主観で判断させていただきます

※3D以外にも2DUI/タイトルスプラッシュ/エフェクトなど募集しています。

※ボイスについては[@gyukon](#)さんのほうにお問い合わせください。





**Twitter ハッシュタグ #bl1x**

**ご興味ある方は今後の最新情報取得に是非  
[@ef12project](https://twitter.com/ef12project)をフォローしてください。**