

Hugkun イラストレーター募集資料

2020年11月15日
株式会社Hugkun
株式会社HugkunData

目次

1. イラストレータ募集概要

2. アプリ開発スケジュール

3. 応募要件

4. 成果物要件

- アプリのターゲットとデザインの方向性
- イラストタイプ別成果物要件
- 春 / 夏向け制作数
- スキルエフェクトについて

5. イラスト制作スケジュール

6. 最後に



イラストレータ募集概要

イラストレータ募集概要

✓ ソーシャルゲームのイラストレータを募集します

- イラストは強キャラ 1 体あたり 4 万円～ 5 万円、弱キャラで 1 体あたり 1 万円

- 強キャラ 1 体あたり約 3～4 週間、弱キャラで約 1～2 週間でアウトプット頂くことを想定しています。

- ※学業で稼働が不定期な点を考慮しています。

- 描かれたイラストについては修正する可能性があります。

- ※デッサンの狂いなど基本的な部分から修正する場合、検収が通らない可能性があります。

- ※その為弱キャラなど求められるクオリティが低くリスクが小さいデザインから制作頂く想定です。

- 募集人数は 1 名の予定ですが、稼働時間などの都合を見て 2 名採用する可能性はございます。

- 強キャラを描く画力があるものの学業が忙しく制作期間を 2 ヶ月にするなど余裕をもたせたい応募者が 2 名見つかった場合など。

- もう少し詳しい要件は後述の「成果物要件」を参照下さい。

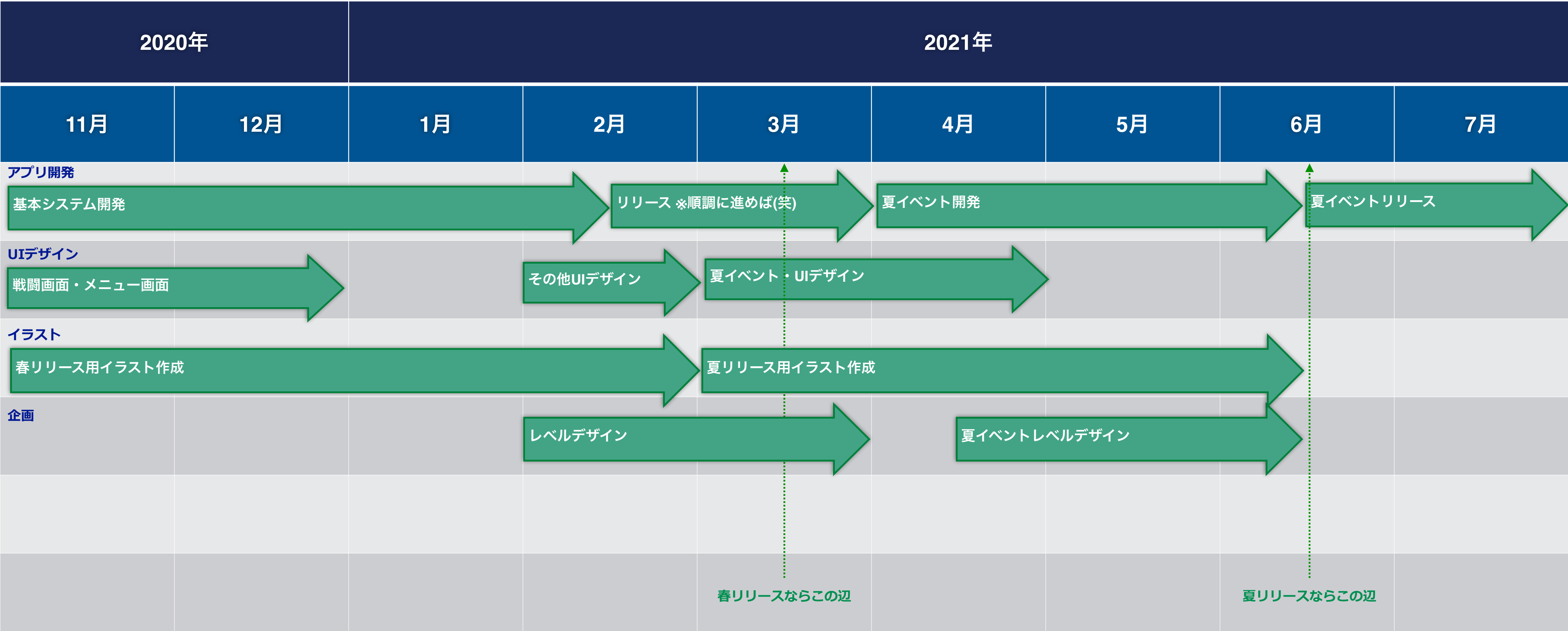


アプリ開発スケジュール

アプリ開発スケジュール

基本スケジュールは以下のとおりです。

春リリースを目指しておりますが、技術的なチャレンジも多いため
遅延した場合のスケジュールとして夏リリースも記載しています。



応募要件

応募要件

以下を記載したドキュメントを送付頂きます。

ドキュメントは PDF / Word / Excel / TXT / マークダウン …etc なんでも構いません。

✓ 職務経歴（アルバイト含む）

- 在籍期間
- 職務内容（デザインと関係のない内容でもOKです）
- 仕事を通じて学んだこと
- 資格

✓ 自己PR

- 志望動機
- スキルセット

イラストに関する内容は必須でお願いします。使用しているツール（液タブ、iPad、クリスタ、イラレなど）や使用年数等。

イラスト以外では、キャラクターのバックグラウンドやキャラクター名、ストーリーを考えるのが好き、3Dモデル制作が好き、エフェクト / アニメーションが好き、Unityちょっといじれるなど、企画面でも構いませんのでゲーム制作に関わることならなんでもアピールしてください。

- Pixivやイラスト用twitterアカウント等

見させて頂いても問題ないものであればお知らせください。採用評価に加味しますが、必須ではありません。

✓ 成果物

- イラスト
 - 最低 3 枚以上
 - 弱キャラから強強キャラまで描ける画力が判断できるものでお願いします。



成果物要件

成果物要件（アプリのターゲットとデザインの方向性）

✓ アプリのターゲットとデザインの方向性

- 全体的に少し低年齢層向け（小学校高学年～大学生メイン。大人も遊べるもの）

- 弱キャラでイメージが近いもの

PythonBeginners沖縄の「ゆるるくん」→右図

ポケモンなら「ピカチュウ」、ドラゴンボールなら初期の孫悟空など

→ わからない方はすみませんがググって頂けると幸いです。

- 強キャラ・強強キャラでイメージが近いもの

少年ジャンプの主人公・メインキャラ（ONE PIECE / DRAGON BALL / NARUTO / BLEACH / 鬼滅の刃 / 銀魂など）

人体多めにするかモンスター多めにするかは決めてませんが、どちらでもOKです。

一般的なソーシャルゲームはセクシーな女性キャラが多めですが、大人向けではないのでセクシーさは控え目にしたいです。

ONEPIECEのナミさん / 鬼滅の刃なら花魁の蕨姫 あたりはOKですが、エロが誇張される表現は審議させてください。心配な方はラフの時点で早めにOK頂いてから作業して頂くことが可能です。

- デザインの統一感について

一般的なソシャゲ同様にデザインのテイストや雰囲気の統一感はそれほど求めていません。パッと見「あ、これイラストレータ違うな」と思われてもOKとします。

- NGなもの

性的な表現（乳首、局部はNG）、タバコ、酒はNG。

- 応募を検討される方には開発中のイラストのサンプル画像をお見せします。

人数が少なければ個別にお見せしますし、ある程度居るようでしたら日程を調整して説明会を準備させていただきます。



成果物要件（イラストタイプ別成果物要件）

✓ イラストタイプ別成果物要件

● 強強キャラ

- ゲーム内で特別に扱われる伝説キャラのような存在です。各種イベントでもかなり限定的な扱い、専用ガチャチケットの配布等を想定しています。
- 色塗り・背景・エフェクト全般しっかり制作をお願いします。制作期間は4週間ほどを想定しています。
- 進化前 / 進化後の2種類を制作をお願いします。進化前の色塗りはあっさりでもOKです。
- キャラ名・プロフィール・スキル（2種類）の考案をお願いします。スキルについては専用エフェクトも考案ください。
- 制作費は基本5万円ですが、強強キャラとして扱うにあたり弊社側で追加作業が発生するなどクオリティに課題がある場合は減額させて頂く場合がございます。

● 強キャラ

- 強強キャラほどではないが十分戦力になるキャラです。ガチャイベントや降臨イベントでも使用されます。
- 色塗り・背景・エフェクト全般しっかり制作をお願いします。制作期間は3週間ほどを想定しています。
- 進化前 / 進化後の2種類を制作をお願いします。進化前の色塗りはあっさりでもOKです。
- キャラ名・プロフィール・スキル（2種類）の考案をお願いします。スキルについては専用エフェクトも考案ください。
- 制作費は4万円ですが、強キャラとして扱うにあたり弊社側で追加作業が発生するなどクオリティに課題がある場合は減額させて頂く場合がございます。

● 弱キャラ

- 低レベルの時に使用したり、合成素材となるキャラです。
- 色塗りはベタで可。エフェクトはあっさりでもOK。背景はあっさり or 色違いの使い回しでOKです。
- 1体につき 進化前 / 進化後の2種類 x 3属性の合計6種類を制作をお願いします。
- キャラ名・プロフィール・スキル（2種類）の考案をお願いします。（内容はあっさりでもOKです）
- スキル（2種類）はエフェクトも考案ください。他のキャラの使い回しでも、専用エフェクトでもどちらでもOKですが、あっさりしたものでお願いします。
- 制作費は1体1万円ですが、弊社側で追加のイラスト作業が発生するなどクオリティに課題がある場合は減額させて頂きます。



成果物要件（春 / 夏向け制作数）

✓ 春リリース向け

- 強強キャラ 0体（すでに着手済みのため）
- 強キャラ 3体（3体 x 進化前/進化後の2種類）
- 弱キャラ 2体（2体 x 進化前/進化後の2種類 x 3属性別）

✓ 夏リリース向け

- 強強キャラ 1体（1体 x 進化前/進化後の2種類。水着/浴衣など夏を連想させるキャラ）
- 強キャラ 2体（2体 x 進化前/進化後の2種類）
- 弱キャラ 1体（夏イベント向け）



成果物要件（スキルエフェクトについて）

✓ スキルエフェクト

- パーティクルを大量に使うものや、特定画像（魔法陣など）をアニメーションさせるものを想定
- アニメーション部分はUnityエンジニアに依頼
- エフェクト名の考案や画像の制作、アニメーションイメージの伝達等までを制作お願い致します。
- 本当はエフェクトデザイナーが欲しいのですが、なかなか居ないのでイラストレータとエンジニアの組み合わせで極力工数を掛けない形で実現したいと考えています。

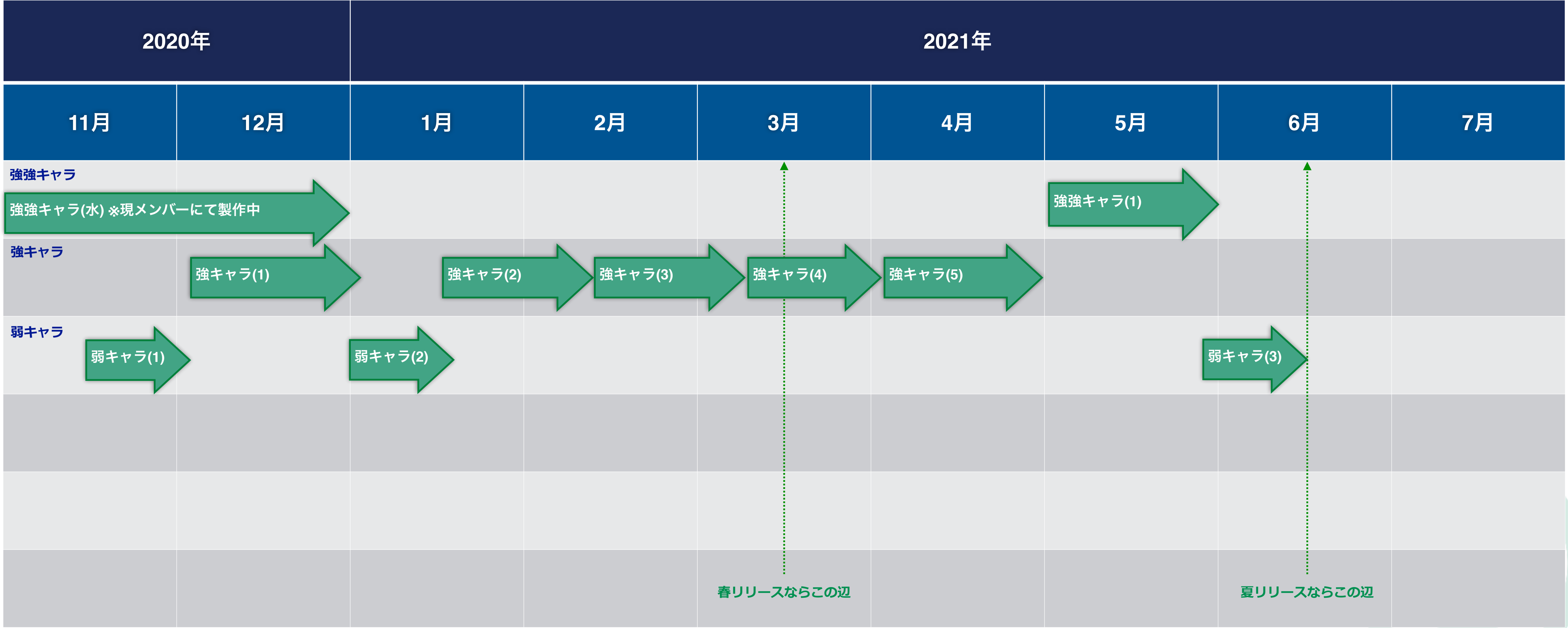


イラスト制作スケジュール

イラスト制作スケジュール

イラストの制作スケジュールは以下のとおりです。

大雑把なスケジュールですが、遅延が発生する場合は進捗に合わせて柔軟に対応します。





ご清聴ありがとうございました(´・ω・`)ゞ

これからもよろしくお願い致します。

<https://hugkun.com>

