

プロトタイプ提出時(11/8)までの実装機能と優先度

優先度(1が最優先)	内容
1	モデルを踊らせる
1	カメラの操作(プレイヤーの移動)
1	サイリウム(Bボタン)アクションの制作
3	コントローラーで操作できるようにする
1	サイリウムアクションの評価でモデルのモーションの変化
2	ゴーストの制作
1	カットインの制作
1	サイリウムアクションの評価でエフェクトを出現させる

備考
現状のままでOK。
現状のままでOK。操作範囲の指定などはプロトタイプ段階ではなくても大丈夫。
discordに送った内容のもの、実際のゲームで使用するタイミングについては考案中
プロトタイプ段階でできていたらうれしい程度。発表当日やMS当日はコントローラーでプレイ。
サイリウムアクションの評価でDance Mocap Collectionのモーションを再生する(プロトタイプ時は再生するモーションはなんでもよい)
アクション後にモデルの斜め後ろに半透明のモデルを出す。モーションは変化前(アクション前)のモーション。
サイリウムアクション中に常にカットインするようにして連打の速度によってサイリウムを振る速度を速くする。
サイリウムアクションの評価に応じてエフェクトを発生させる。プロトタイプ時のエフェクトはなんでもよい。