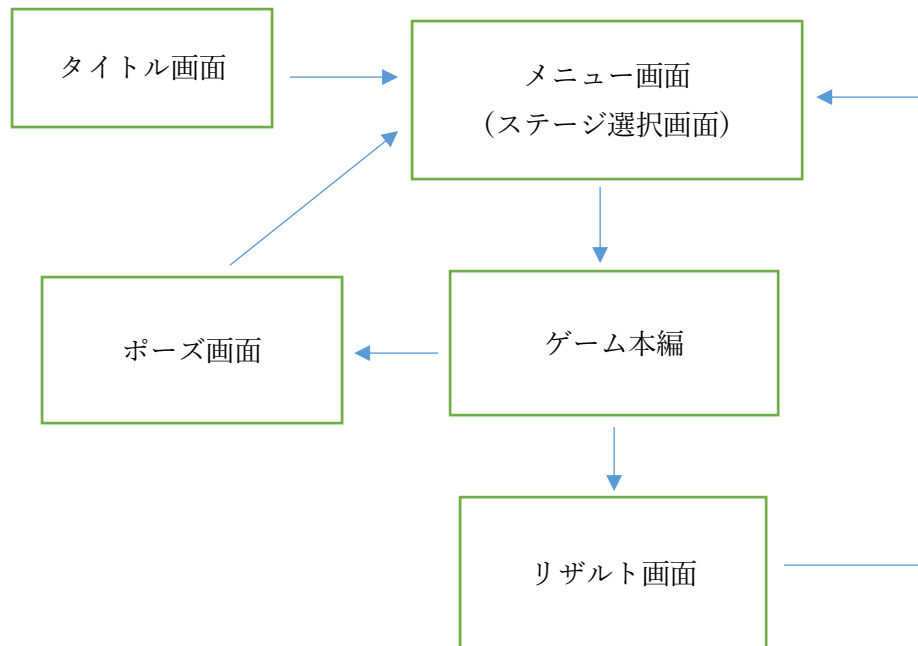


## CookingMaster 企画・仕様まとめ

### 【用語】

- ・ノーツ … 飛んでくる食材のこと
- ・女の子 … プレイヤーが操作する女の子
- ・おやっさん … 背景にいる、女の子の上司であるおっさん
- ・従業員 … 女の子やおやっさん以外にレストランで働いているスタッフ
- ・ターゲットマーカー/マーカー … 女の子の両側にある、ノーツの到達目標地点の UI

### 【ゲーム全体の流れ】



## 【各シーンごとの流れ】

### 【タイトル画面】



[使用する画像(描画順に)]

- ・ 空
- ・ 雲
- ・ レストランの外
- ・ メッセージ UI (press any key)

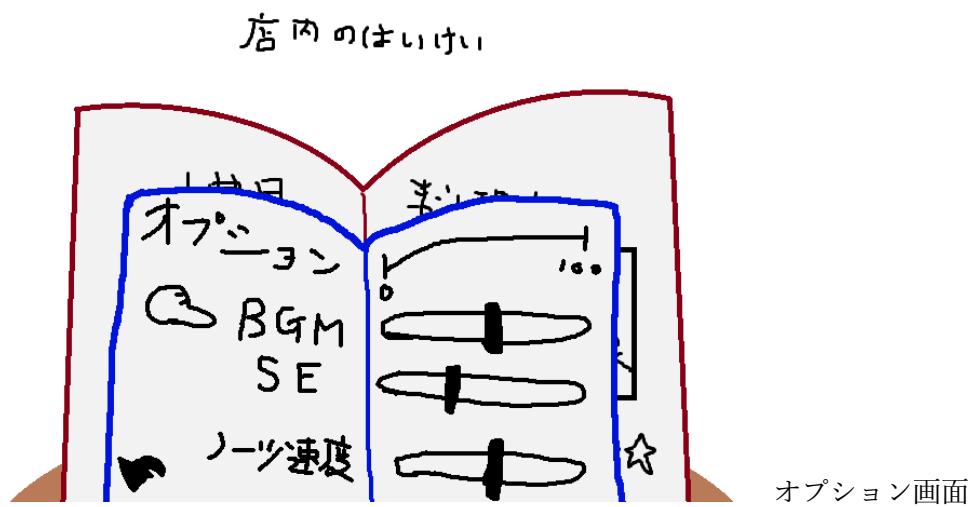
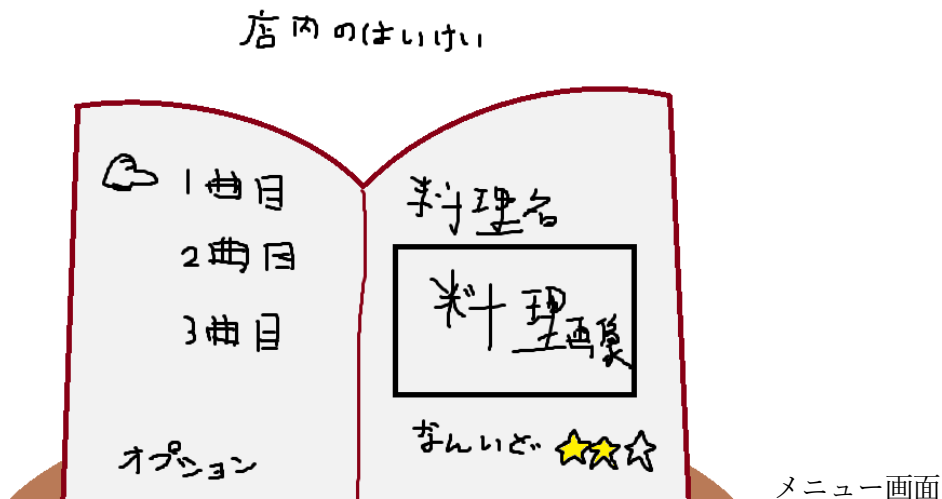
[流れ]

- ・ フェードインでタイトル画面が開始される
- ・ 雲の画像が無限スクロール
- ・ ロゴが OutBack みたいなイージングで出現する
- ・ メッセージのアルファ値が増えて現れる
- ・ なんらかのボタンを押すとメッセージが消え、  
ロゴが画面外に退場する
- ・ レストランの入り口が拡大され、店内に入る
- ・ ステージ選択画面へ

[各オブジェクトの挙動]

- ・ 雲 … 画面外左右で、ランダムな Y 座標に生成される  
画面右で生成されたものは画面左へ、左で生成されたものは画面右へ向かい、  
再び画面外へ行ったら消去される
- ・ メッセージ UI … アルファ値の増減を繰り返して強調する

【ステージ選択画面】



[使用する画像]

- ・ 背景(店内)
- ・ テーブル
- ・ メニュー表
  - ・ 曲名
  - ・ 料理名
  - ・ 料理の完成画像
  - ・ 難易度
  - ・ 選択カーソル
  - ・ ハイスコア
- ・ オプション画面用のメニュー表
  - ・ 設定欄(BGM,SE,ノーツ速度,戻る)

- ・選択カーソル
- ・確認ウィンドウ

#### [流れ]

- ・店内のテーブルまで移動したら、画面下から閉じている状態のメニュー表が現れる
- ・メニュー表が閉じている状態から開く
- ・メニュー表の上に各 UI を表示させ、BGM は現在選択中の音楽になる
- ・曲を決定した場合メニュー表が画面下に退場し、  
その後フェードアウトする
- ・ゲーム本編へ
  
- ・「オプション」にカーソルを合わせて決定した場合、  
メニュー表の上に重なる形でオプション用メニュー表を出現させる
- ・「閉じる」を決定するとオプションのメニュー表が閉じ、  
通常のメニュー表にカーソルが戻る

#### [各オブジェクトの挙動]

- ・メニュー表の開き方

<https://www.youtube.com/watch?v=RBt059VyBDE>

【ゲーム画面】



ゲーム中



ポーズ画面

[使用する画像]

- ・ 背景(厨房の壁)
- ・ 壁に接触しているオブジェクト
  - ・ 時計、食器、壁に掛けられた料理器具
- ・ 後ろで作業をしている従業員
- ・ おやっさん
- ・ 調理台の上に乗ったオブジェクト
  - ・ 蛇口、コンロ、鍋、皿
- ・ 調理台+床
- ・ 女の子(プレイヤー)
- ・ 切った食材を受け取る従業員
- ・ ノーツ(食材)
- ・ 各種エフェクト
- ・ マーカー、完成度、コンボ数、メッセージの UI

- ・ ポーズ用の黒背景
- ・ ポーズ用ウィンドウ、UI(RESTART, CONTINUE, MENU)

#### [流れ]

- ・ フェードインする
  - ・ 「スタート」と表示してゲームが開始される
  - ・ [本編]
  - ・ 曲が終了したら「終了」と表示する
  - ・ フェードアウト
  - ・ リザルト画面へ
- 
- ・ ポーズボタンが押されたら画面を暗くし、ポーズウィンドウを画面上から  
    イージングで移動させる
  - ・ RESTART を押したらフェードアウトし、ゲーム本編が最初から行われる
  - ・ CONTINUE を押したらウィンドウが画面上外に移動し、明るくなって本編に戻る
  - ・ MENU を押したらフェードアウトし、メニュー画面に戻る

#### [各オブジェクトの挙動]

- ・ 時計 … 曲が終了するまでに針が一回転する
- ・ 食器(重なっている皿) … 左右にガタガタ揺れる
- ・ 壁に掛けられた調理器具 … 左右に揺れる
- ・ 後ろで作業をしている従業員
  - … 皿を持って移動
  - … なんか料理してる
- ・ おやっさん … プレイヤーがノーツを切ったとき、  
    評価を判定して話す
- ・ 蛇口 … 水が出る
- ・ コンロ … 火が付いてる
- ・ 鍋 … 揺れてる
- ・ 皿(一枚) … 左右にガタガタゆれる
- ・ 女の子 … プレイヤーの入力によって動作(後述)
- ・ 切った食材を受け取る従業員 … ざるをもって画面下から出現、食材を受け取ったら画面  
下に戻る
- ・ ノーツ … 画面外左右からプレイヤーに向かって飛んでくる
- ・ エフェクト … 出現位置でアニメーションし、アニメーションが終わったら消える
- ・ メッセージ UI … 左の文字からイージングで出現し、すべて表示し終わったら微妙なウ

Ver. 1.00

ェイトを挟んだ後にすべての文字が同時にイージングで消える

【リザルト画面】



[使用する画像]

- ・ 背景(レストランの店内)
- ・ 評価に応じて表示する一枚絵
- ・ 料理
- ・ クロッシュ
- ・ スコア(パーセンテージ)、評価等の UI
- ・ 評価に応じて出てくるエフェクト(ドヨーン、ワー、紙吹雪)

[流れ]

- ・ フェードイン
- ・ スコアの数値をダララーっと出す
- ・ ドラムロールと同時にクロッシュがガタガタ
- ・ 「バーン」でクロッシュが開き、料理が出現する
- ・ 評価と一枚絵がイージングで出現
- ・ 評価に対応するエフェクトを発生させる
- ・ 入力があったらフェードアウト
- ・ ステージ画面へ