

○タイトル画面

- ・ 店外(清水案)
- ・ ロゴと press any key 程度の表示のみ

○ステージ選択

- ・ メニュー表でステージを選択
- ・ オプション(音量とかノーツの速度)画面が開ける
- ・ ステージを決定したら呼び鈴+メニュー表が閉じてゲーム画面に移行
(フェードアウトとか?)

○ゲーム本編

- ・ ゲームが開始される旨を教える
- ・ おやっさんが判定に応じてリアクションを取る
- ・ プレイヤーのモーション追加 (切る動作が変わる)
- ・ 判定を取る箇所にマークを置く
(マークをアニメーションさせる、マークの形状を飛んでくる食材と同じにする、などの案)
- ・ 背景の素材を増やし、曲に合わせて動かしたりする
- ・ 上下左右への攻撃の操作を分ける
- ・ 曲によって服や内装が変わる
- ・ 背景に時計を配置し、曲が終了するまでの時間を見せる
- ・ スコアとコンボ数を何らかの方法で表示する
(バー、数値、マーク、おやっさんのセリフ)
- ・ 切れなかった食材はグチャ
- ・ 切れた食材は別の従業員が受け取る
- ・ 終わったら決めポーズとかメッセージとかで終了を教える

○リザルト

- ・ クロッシュが開いて料理ドーン (一品)
- ・ スコア (数字かパーセンテージ) と評価を表示
- ・ 評価に応じてドヨンとか紙吹雪