

ゲームシーンに必要な演出類

※赤字は現状(2018/12/20)存在しないコンポーネント

ContractionCircle(収縮円)	Marker	Saucepan(鍋)	SlashEffect(斬撃エフェクト)
Transform	Transform	Transform	Transform
Color	Color	SpriteAnimationDraw	Color
AlphaBlend	AlphaBlend	Animator	AlphaBlend
SpriteDraw	SpriteDraw		SpriteAnimationDraw
Contraction 中心に向かって時間で収縮する			Animator
KillEntity			KillEntity アニメーション終了時に死ぬ

Water(蛇口から出る水)	StartLogo(開始の合図)	ProgressUI(進捗表示)
Transform	Transform	AlphaBlend
Color	AlphaBlend	Color
AlphaBlend	Color	Transform
Rectangle	SpriteDraw	SpriteRectDraw
SpriteRectDraw 描画範囲を伸ばして流すため	EasingPosMove	ProgressController ゲージの増減システム

BossController おやっさん全般の制御、これはただのクラス(エンティティではない) おやっさん系Entityをまとめて管理するもの		
Boss(おやっさん)	BossMessage(おやっさんのセリフ)	BossFace(おやっさんの顔)
Transform	Transform	Transform
SpriteAnimationDraw 胴体用	Color	SpriteAnimationDraw 顔用
Animator 胴体アニメーション	AlphaBlend	
Canvas 顔を張り付けるため	SpriteAnimationDraw	
	KillEntity	

※おやっさんのCanvasに
おやっさんの顔をaddして表情を切り替える