

各シーンを構成する要素

## ●【タイトル画面】

[画像(描画順に)]

- ・ 空
- ・ 雲
- ・ レストランの遠景
- ・ メッセージ(press A button のような)

[挙動/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
- ・ ロゴが画面上から跳ねるイージングで出現
- ・ ロゴの動作が終了したらメッセージが画面下から  
(何かしらの)イージングで出現する
- ・ メッセージはアルファ値を増減させることで強調する
- ・ 指定されたボタンを押すとメッセージが画面下に、  
ロゴが逆のイージング動作で画面上に退場する
- ・ レストランの入り口が若干拡大され、ドアが開いてフェードアウト
- ・ ステージ選択画面へ

## ●【ステージ選択画面】

[画像]

- ・ 背景(店内)
- ・ テーブル
- ・ メニュー表、そこに表示させる UI
- ・ オプション画面用のメニュー表、そこに表示させる UI
- ・ 確認ウィンドウ

[挙動/流れ]

- ・ フェードインが完了したら、画面下から  
閉じている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「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」  
を表示させ、BGM は現在選択中の音楽になる
- ・ 「オプション」にカーソルを合わせて
- ・ 曲を決定した場合、確認ウィンドウを画面上から出現させる

- ・「閉じる」を決定すると小さいメニュー表が閉じ、通常のメニュー表にカーソルが戻る
- ・曲を決定した場合、確認ウィンドウを画面上から出現させる
  - 「作る」「戻る」の選択肢があり、「戻る」を押すとメニュー表に戻る
  - 「作る」を押すと確認ウィンドウが画面上に退場し、
  - メニュー表が閉じて画面下に退場、
  - その後フェードアウトする
- ・ゲーム本編へ

## ●【ゲーム本編】

### [画像]

- ・背景(厨房の壁)
- ・壁に接触しているオブジェクト(時計、食器など)
- ・床
- ・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、鍋)
- ・調理台
- ・プレイヤー
- ・切った食材を受け取る従業員
- ・食材
- ・各種エフェクト
- ・目標となるマーク、スコア(パーセンテージ)、コンボ数等の UI
- ・ポーズ用の黒背景
- ・ポーズ用 UI

### [挙動/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する  
(本編は別で説明)
- ・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

## ●【リザルト】

### [画像]

- ・背景
- ・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)

[挙動/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