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ると画面右にオプション用のUIが出現する。

決定を押すと画面右のスライダーのバーが強調(光ったりとか)し、BGMとSEの設定ができる。戻るキーを押すと画面左の操作に戻る。

・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