発注表

デザイン面,数(比率X: Y){作成方法}

ほかのところから取ってこれるもの(例)ゲーム画面の背景など,

重複する場所は一つでいいです.後ろに’’と書きます

スタート画面

1. タイトルロゴ,1個(文字数　:　1){ はらペコのベル }
2. ゲームスタート,1個(文字数 : 1 ){ Enterキーを押してね }
3. 背景,1個(4 : 3){ ゲーム画面の背景　}

ステージセレクト画面

1. ステージセレクトロゴ,1個(文字数 : 1){ ステージセレクト }
2. 外背景,1個(4 : 3){ 中身が深緑色で丸枠 }
3. 選択ボタン,3個(文字数 : 1){

1個目.ステージ１

2個目.チュートリアル

3個目.文字なし

}

1. スコア,2個(文字数 : 1){

1個.Score total

2個.S~Cの一文字の奴}

1. 背景,1個(4 : 3){ゲーム画面の背景一部}
2. 数字1個(1 :文字数){

パターン0~9まで，1文字におけるサイズを均等に配置すること

}

ゲーム画面

※アニメーション　フレーム数 6

同じ属性を持つものは，フレームごとに均等に分けて同じ画像に！

アニメーションがあるものには，ア　が後ろについている

*プレイヤー1個(最大のモーションの最後のX : すべてのモーションY)*

1. 歩く(現在)　{パターン１}　ア
2. 走る(現在)　{パターン１}　ア
3. 通常攻撃(複数){

パターン3種類.

[攻撃方法]

ナイフ切り(現在Ｘ＊2 : 現在Y)

フォーク刺し(現在Ｘ＊2: 現在Y)

前方に両方の武器で薙ぎ払い(現在X \* 2.5 : 現在Y)

}ア＊３

1. 必殺技(消費) (現在X \* 2.5 : 現在Y){

パターン１ [攻撃方法]通常より大降りに薙ぎ払い

}ア

1. サブウエポン(粉)投げる(現在){パターン１}ア
2. サブウエポン(ソース)勢いよく出す(現在){パターン１}ア
3. アイドリング(現在){パターン1}ア
4. 必殺技エフェクト(消費)(現在X \* 2.5 : 現在Y){パターン１　斬撃が飛ぶ感じ}
5. 必殺技エフェクト(継続)(現在){

パターン１　炎をまとう感じ

エフェクトして扱うので炎をまとったベルちゃんなくていいです

}ア

*エネミー(最大のモーションの最後のX : すべてのモーション分Y)*

クッキーファイター(最大のモーションX : すべてのモーション分Y)

1. 走る(現在){パターン1}ア
2. ひっかき攻撃左(現在Ｘ\*2　：　現在Ｙ){パターン 1}ア
3. ひっかき攻撃右(現在Ｘ\*2　：　現在Ｙ){パターン 1}ア
4. 倒れる(現在){パターン1}ア
5. アイドリング(現在){パターン1}ア

ヒコースケーチ(最大のモーション最後X : すべてのモーション分Y)

1. 移動(現在){パターン１}ア
2. 振り回し攻撃左(現在Ｘ＊１．５　：　現在Y ){パターン１}ア
3. 振り回し攻撃右(現在Ｘ＊１．５　：　現在Y ){パターン１}ア
4. 倒れる(現在){パターン1}ア
5. アイドリング(現在){パターン1}ア

ペレップ(最大のモーションの最後のX : すべてのモーションY)

1. 移動(現在) {パターン１}ア
2. なめる攻撃左(現在X\*2 : 現在Y){パターン1}ア
3. なめる攻撃右(現在X\*2 : 現在Y){パターン1}ア
4. 倒れる(現在){パターン1}ア
5. アイドリング(現在){パターン1}ア
6. エフェクト爆発(現在){パターン1}ア

チョゴーン(最大のモーションの最後のX : すべてのモーションY)

1. 移動(現在) {パターン１}ア
2. 弱パンチ(現在X){パターン1}ア
3. 倒れる(現在){パターン1}ア
4. 強パンチ(現在){

パターン１

弱パンチの2と5のフレームを省き，

弱攻撃に溜めるモーションを付け加える

}ア

1. アイドリング(現在){パターン1}ア

*ユーザーインターフェイス*

1. プレイヤーHPゲージ枠(10 : 1){パターン1 モンハンみたいな エネミーも同じ}
2. プレイヤースタミナゲージ枠(10 : 1){

パターン1 目盛りみたいなものがあるデザイン

}

1. エネミーHPゲージ枠( 10 : 1 ){パターン1 モンハンみたいな　プレイヤーも同じ}

*サブウエポン*

1. 粉アイテム(1:1){パターン１}
2. ソースアイテム(1:1){パターン1}
3. 粉のエフェクト(1:1){パターン1 爆発}ア
4. ソースのエフェクト(3:1)｛

パターン1

ソースが勢いよく出て地面につくアニメーションにする

}ア

*背景*

1. 木(1:2){パターン１　森}
2. 地面(1:4){パターン1　森にあった土}

ゲームクリア画面

1. クリアロゴ(文字数 : 1){パターン1 Game clear }
2. 時間(文字数 : 1){パターン1 Time point}
3. 討伐数(文字数 : 1){パターン1 Enemy point}
4. スコアロゴ(文字数 : 1){パターン1 .Score total }
5. 数字(文字数: 1){パターン1 0~9の文字で順番に}
6. S~C(文字数 : 1){パターン1}

ゲームオーバー画面

1. ゲームオーバーロゴ(文字数 : 1){パターン1　Game over}
2. セレクトステージロゴ(文字数 : 1){パターン１　ステージ選択に戻る}
3. リトライロゴ(文字数 : 1){パターン１　リトライ}