戦闘システム

* 3ウェーブ制  
  全員倒したら次のウェーブに入る（5・7・10）←今のところ※テスト中
* 丸い敵  
  どちらかのPlayerに追従して転がる  
  30度以上傾くと傾きに従って転がってしまう
* 楕円の敵  
  流れに従って転がるが、遅め  
  目の前をPlayerが通るといきなりスピードを上げて転がってくる

緑地帯

* 丸い敵
* 楕円の敵

　⇒ぶつかるとノックバックする

火山帯

* 爆弾の敵  
  追従して数秒後に爆発する　爆発する際はその場にしゃがみ込む  
  ぶつかるとすぐに歩くのをやめて爆発する  
  爆発に巻き込まれるとPlayerは混乱してその場で数秒間動けなくなる
* 楕円の敵  
  ぶつかるとPlayerはやけどを負ってノックバック

寒冷帯

* 雪だるまの敵  
  転がるたびに雪玉が大きくなる  
  引かれるとノックバック
* 丸い敵
* 楕円の敵

　⇒ぶつかるとPlayerが凍る