変更点赤字

追加点青字

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | プレイヤーキャラ | 動作 |
| 1 | ニュートラル | ボタン操作が行われない状態で【2秒】経過で  「02\_待機モーション」を1度行ってください。 |
| 2 | 左スティック | カメラに対してスティックの入力方向に【0.4】移動してください。  壁方向に向かって入力した場合も、  角度を変えつつそのまま移動してください。  移動中は常に「歩くモーション」を行ってください。  移動中に道以外の場所に出た場合、キャラクターの角度に合わせて  落下させてください。  参照 |
| 3 | Aボタン | 左スティックと同時に入力している間だけ移動値を【0.6】に変更し、  モーションを「走るモーション」にしてください。 |
| 5 | Xボタン | キャラクターをジャンプさせキャラクターの上下を180°回転、  回転後、対象の地面まで落下させてください。  参照 |
| 6 | リスポーン | 天井にブロックが無い状態で反転したり、  ブロックが無い場所に移動した場合、1ブロック分落下後  スタート位置に戻してください。    落下  参照 |
| 7 | ゴール | キャラクターがキューブ(出口)に触れたらキャラクターを停止し、  白フェードアウトを行ってください。 |
| 8 | 移動条件 | 道がつながっている、壁上にブロックが配置されている。  ブロックは基本的に昇り降りできない。 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | カメラ仕様 | 動作 |
| 1 | キャラカメラ | 開始時はキャラクターの後ろ【2マス】の距離【1/2マス】の高さから  キャラクターの移動に合わせて追いかけてください。  （イメージはMHシリーズのビューです） |
| 2 | Bボタン | キャラカメラを距離と高さはキャラクターの背後に戻して下さい。  （イメージはMHシリーズのカメラリセットです） |
| 3 | マップカメラ  LRボタン | マップ全体を斜め上から映してください。  LRボタンを押したらマップとの距離を変えずに45°見る角度を変えてください  (マップは回転させない)。 |
| 4 | Yボタン | 画面をキャラカメラとマップカメラ入れ替えてください。  参照 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | ボール | 動作 |
| 1 | 移動 | 指定した範囲を【0.5】の速度で往復させてください。  折り返し時に減速＞折り返し＞加速を行ってください。  参照 |
| 2 | 押し出し | ボールがキャラクターに当たったらキャラクターを押すようにしてください。  参照 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | その他 | 動作 |
| 9 | 制限時間 | 制限時間UIを初期値【3:00】から一秒ごとに減らしていってください。 制限時間が0になったら、キャラクターを停止し、  黒フェードアウトを行ってください。 |
| 10 | シーンチェンジ | 白及び黒フェードアウトが終了したら、リザルトシーンに変更してください。 |