変更点赤字

追加点青字

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | プレイヤーキャラ | 動作 |
| 1 | 左スティック | カメラに対してスティックの入力方向に【0.25】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 |
| 2 | 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【0.35】に変更し、 |
| 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。  天井にブロックがある場合の反転は別とし、  着地までの落下はさせてください。    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。 |

【】内の数値は今後調整する可能性があります

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 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【0.3】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終了後、リザルトシーンに変更してください。 |
| 11 | ESC | ESCボタンでウィンドウを閉じる処理をお願いいたします。 |
| 12 | SE | キャラクターが各ブロックを踏むたびに そのブロックに対応したSEを鳴らしてください。  キャラクターがボールに押されて ブロックを移動した場合も鳴らしてください。 |

アウトゲーム

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | タイトル | 動作 |
| 1 | PUSH\_UI | 【2】の数値で点滅させてください。 |
| 2 | シーンチェンジ | Aボタンでセレクトシーンに移行してください。  シーンチェンジ時は【5】の数値でフェード処理を行ってください。 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | セレクト | 動作 |
| 1 | 選択 | 選択しているUIを拡大してください。 |
| 2 | シーンチェンジ | Aボタンで選択しているステージに移行してください  (2,3は決定不可、選択は可)。  シーンチェンジ時は【5】の数値でフェード処理を行ってください。 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | リザルト | 動作 |
| 1 | 終了時UI | クリアまたはオーバーの判定によってそれに伴ったUIの表示をお願いします。 |
| 2 | シーンチェンジ | Aボタンでタイトルシーンに移行してください。  シーンチェンジ時は【5】の数値でフェード処理を行ってください。 |