ゲームシステム

ステージクリア型。クリア時にスコア表示がある。

アイテムは持ち込み型。

毎度同じ量のアイテムを持っていくことができる。

ステージにはチェックポイントを設置。

残機は無限で一番近いチェックポイントに復活する。

プレイヤーの移動には慣性をつける。

コントローラ配置

LStick 移動

Y フックショット（LStickの方向でフックの先を決める）

A ジャンプ

X 攻撃

B 決定とかアイテム

LB 武器変形

十字　　各方向にアイテムをショートカットさせておき、登録されているものを使う

RB ゲーム更新を止めて、アイテムを選択し、決定すると使用＆更新を再開する

START ポーズ画面

スコアに使う値

敵を倒す \* ボーナス

クリア時間

プレイヤー

主人公：銀髪少女

武器　鎌と両手剣を変形させて使う。

モーション

通常攻撃 ： 3段攻撃

変形＋攻撃 ： 専用動作、ダメージ

※変形後のポーズの時に攻撃ボタンを押すと専用大攻撃

変形＋攻撃＋空中： 専用動作、ダメージ

※変形後のポーズの時に攻撃ボタンを押すと専用大攻撃

空中＋変形 ：

空中＋攻撃 ： 3段攻撃

変形 ：

ジャンプ ： 上がると下がる

通常 ：

ワイヤー ： 方向によって腕の向きを変える

走る ：

ダメージ、受け ： ひるみ

死亡 ：

喜び ：

ストーリーで必要になる専用モーション

　　　オノとなんか

※アイテムはエフェクトだけで

ワイヤーアクション

板倉君の作ったサンプルを参照