

## 2.メイン画面

### ゲーム画面イメージ



ID	命名規則	概要	提出形式	dpi	pixel	備考	状態
1	UI_Main_Amf	雨を降らす装置『アメフラシ』の個数を表示するものになります。	.png	300	—	サイズ指定はございません。	Fix
2	UI_Main_Oxygen	水中時の残り酸素を表示するためのものになります。	.png	300	—	サイズ指定はございません。	Fix
3	UI_Main_Fall	段差から降りる際に表示されるものになります。	.png	300	230×90		Fix
4	UI_Main_Amfon	アメフラシを起動する際に表示されます	.png	72	740×790		
5	UI_Main_Amtoff	アメフラシを停止する際に表示されます	.png	72	740×790		

### 2.1 アメフラシの個数表記

ID	命名規則	概要	提出形式	dpi	pixel	備考	状態
1	UI_Main_Amf	雨を降らす装置『アメフラシ』の個数を表示するものになります。	.png	300	—	サイズ指定はございません。	Fix

#### 詳細

- ・ステージ上に存在する『アメフラシ』の個数と、起動中の『アメフラシ』の個数を表記するモノになります。  
このゲームは、クリアする条件としてステージ上のアメフラシをすべて起動しなければゴールすることができないため、プレイヤーには常に起動中のアメフラシを確認できなくてはなりません。  
※ステージによって、アメフラシの個数は変動します。

▼ゲーム上で見えるアメフラシ(画像右側の機械)



- ・全体イメージでは『酸素ゲージ』の中に表記されていますが、酸素ゲージと合わせる必要はございません。

▼現在の『酸素ゲージ』と『アメフラシ個数』



### 2.2 酸素ゲージ

ID	命名規則	概要	提出形式	dpi	pixel	備考	状態
2	UI_Main_Oxygen	水中時の残り酸素を表示するためのものになります。	.png	300	—	サイズ指定はございません。	Fix

#### 詳細

- ・酸素ゲージが0になると、プレイヤーは溺れてゲームオーバーとなります。  
酸素ゲージが少なくなると、ゲージが赤く表示され、プレイヤーに危機感をおおるような想定をしています。

▼水中イメージ



### 2.3 降りる

ID	命名規則	概要	提出形式	dpi	pixel	備考	状態
3	UI_Main_Fall	段差から降りる際に表示されるものになります。	.png	300	230×90		Fix

#### 詳細

- ・ステージ上では降りれるブロックが存在するため、プレイヤーにどのブロックで降りれるのかを明確にわからせるために、降りれる段差では、プレイヤーモデルの頭上に『おりる』というUIが表示されます。

▼ゲーム上でのイメージ



2. 4 アメフラシ起動/停止

ID	命名規則	概要	提出形式	dpi	pixel	備考	状態
4	UI_Main_Amfon	アメフラシを起動する際に表示されます	.png	72	740 × 790		
5	UI_Main_Amloff	アメフラシを停止する際に表示されます	.png	72	740 × 790		

詳細



以上となります。