ゲーム画面設計

UI

1. ヘルスバー
2. プレイヤーアイコン
3. スキルアイコン
4. リズムゲージ
5. タイマー
6. ラウンド表示
7. レティクル

４．リズムゲージ

ゲージ制or引き絞るタイプの２つ

６．ラウンド表示について

キャプチャー　の場合　ラウンド表示として必要数の〇に色を表示する

エスコート　　の場合　ゲージ制

ジョイント　　の場合　ポイントをキャプチャーするまでゲージの両端からチームの占有率を表示

キャプチャー後はゲージ半分からもう半分へむけて進捗表示