

Ver1.2

## 【ソードマン長岡の一日】色々一覧

### 【敵の種類】

使用する画像名	動作	アニメーションのウェイト	重力
enemy01.png	なし(接地している)	10.0	使わない
enemy02.png	左に移動し続ける	6.0	使う
enemy03.png	跳ねる(横移動はなし)	8.0	使う
enemy04.png	なし(空中にいる)	8.0	使わない

### 【ギミック】

### 【リソース】

・フェード用画像(真っ黒)-済

#### ○タイトルシーン

- ・タイトルロゴ
- ・TAP TO START

#### ○メニューシーン

- ・ステージロゴ 1,2,3
- ・矢印
- ・HIGHSCORE
- ・ハイスコア表示用数字

#### ○ゲームシーン

##### [UI]

- ・ポーズアイコン-済
- ・スコア表示用数字(加算にも使用、0~9+)
- ・スコア数字の土台(棒)
- ・プレイヤーの体力
- ・GOAL

[プレイヤー]

- ・ : プレイヤー-済
- ・ : プレイヤーの持つ剣-済

[敵]

- ・ 敵 1-済
- ・ 敵 2-済
- ・ 敵 3-済
- ・ 敵 4-済
- ・ 魂

[ステージ]

- ・ 空(昼、昼～夕、夕、夕～夜、夜)-済
- ・ 遠景(山とか、あれば)
- ・ 近景(雲とか、あれば)-済
- ・ 地面 1(地面の中)-済
- ・ 地面 2(地面の表面)-済
- ・ ゴール-済

[エフェクト]

- ・ 与ダメージエフェクト(弱、強) -済
- ・ 敵爆発-済

○ポーズ

- ・ PAUSE
- ・ 「最初から」「続ける」「タイトルに戻る」アイコン-済

○リザルト

- ・ SCORE
- ・ リザルトスコア表示用数字
- ・ リザルトスコア数字の土台(棒)
- ・ NEWRECORD
- ・ ランク(-, E, D, C, B, A, S)

【音】

○BGM

- ・ 全編通して流れる 1 曲(1~2 分程度でループするもの)

- ・ゴール時のジングル
- ・スコア新記録のジングル

#### ○SE

- ・決定(タイトル→メニュー遷移、メニュー画面でステージを決定、ポーズ画面で「続ける」「最初から」選択時)
- ・キャンセル(ポーズ画面で「タイトルに戻る」選択時)
- ・選択(メニュー画面でのステージ選択、本編→ポーズ遷移)
- ・ジャンプ
- ・敵撃破(弱・強)
- ・敵の反射(倒された敵の画面枠衝突反射)
- ・敵の爆発
- ・ダメージ
- ・スコア上昇(カカカカカ…みたいな)