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】

〇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

〇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)