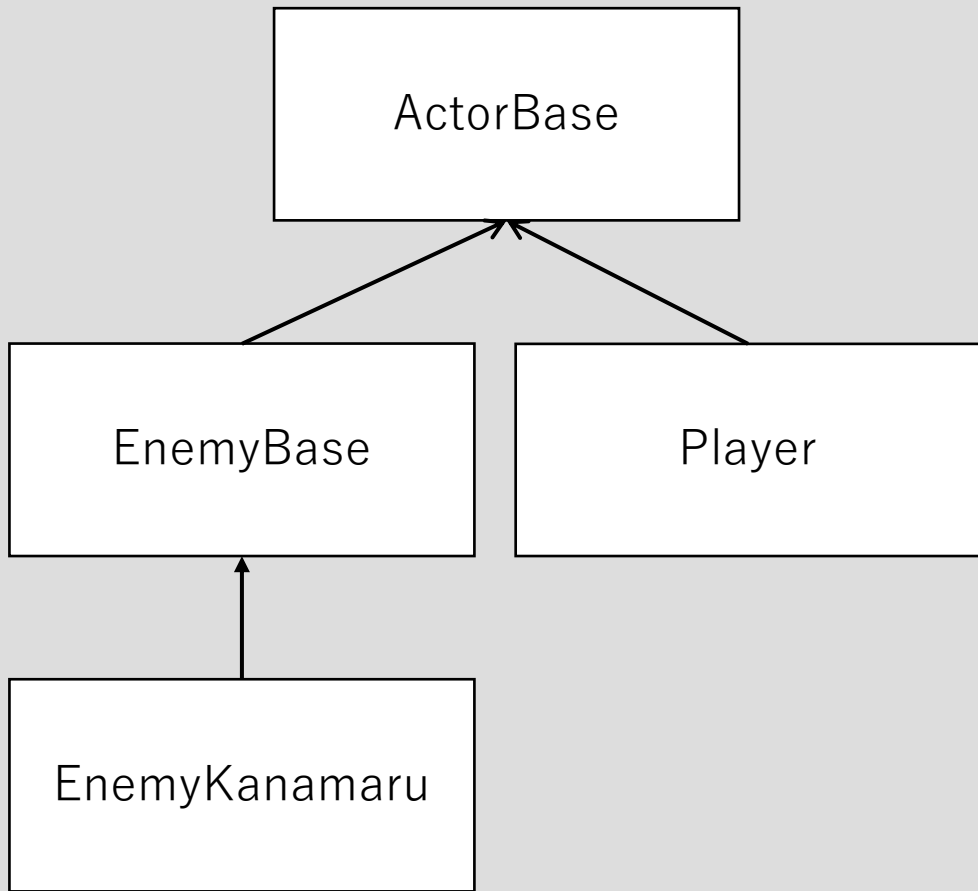
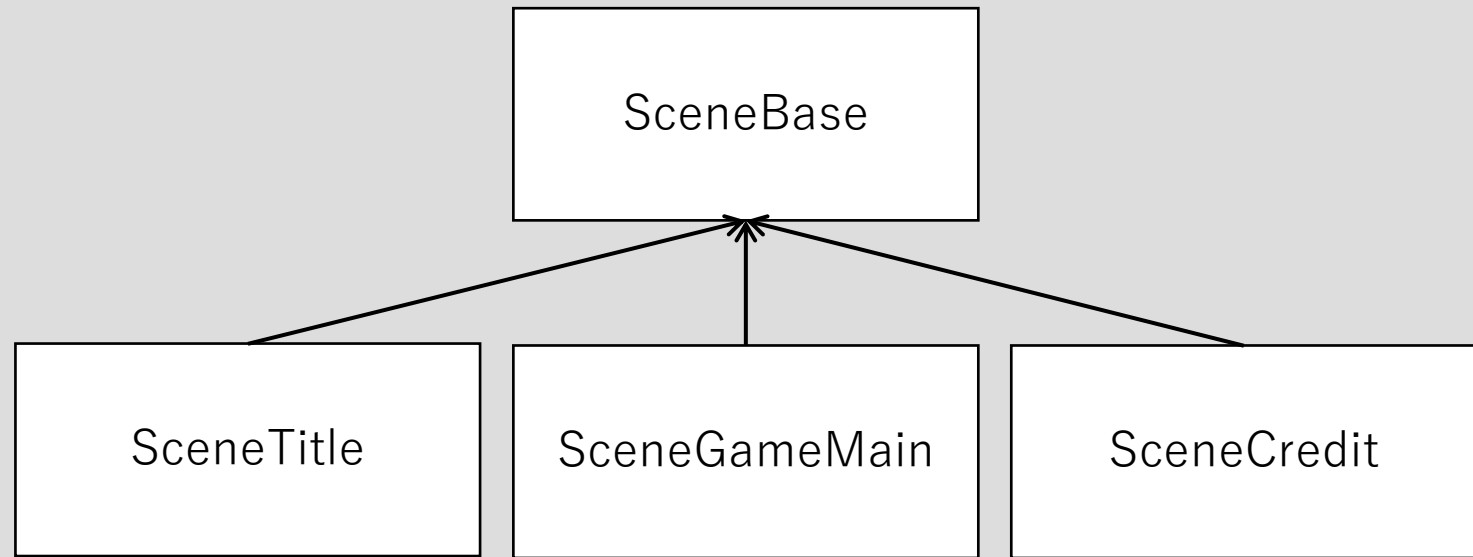


## ゲームのキャラクター関係

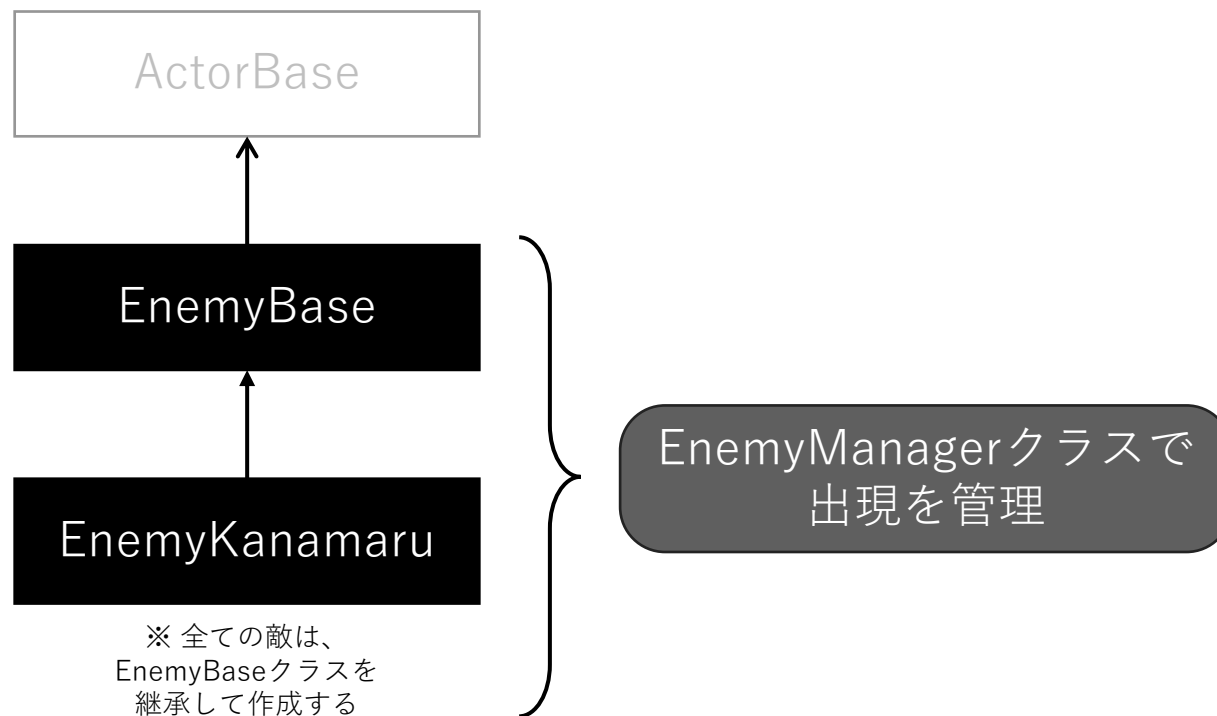


※ 全ての敵は、  
EnemyBaseクラスを  
継承して作成する

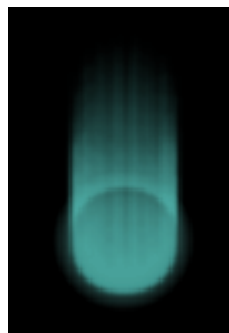
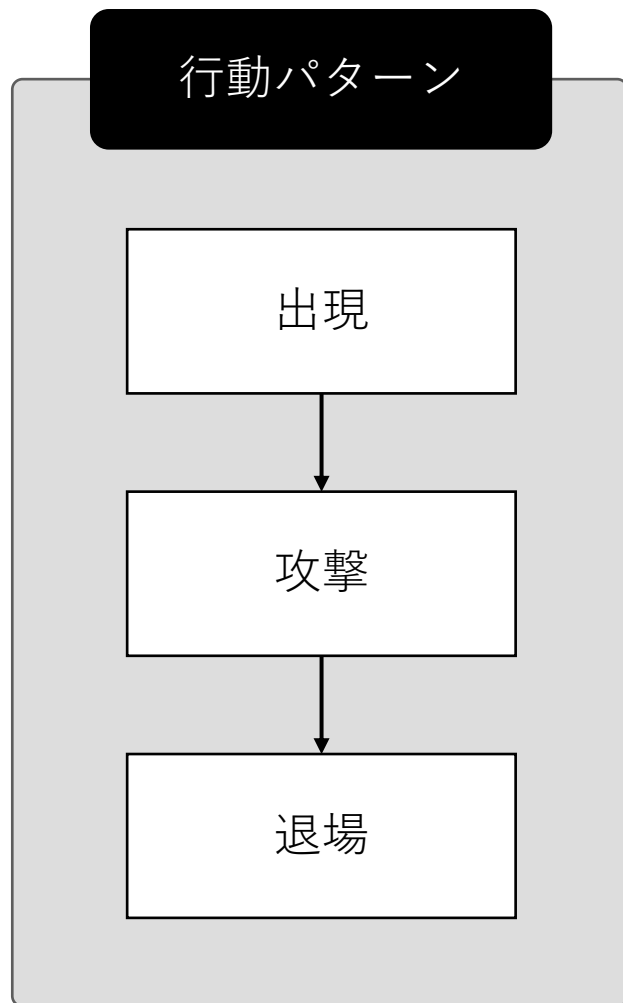
## シーン関係



# 敵関係のクラスについて



# それぞれの敵の動きについて



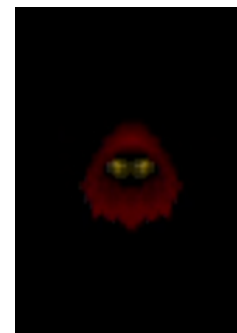
出現

出現エフェクトの  
アニメーションが再生



攻撃

各敵クラスの  
attackメンバ関数で実装



退場

フェードアウト