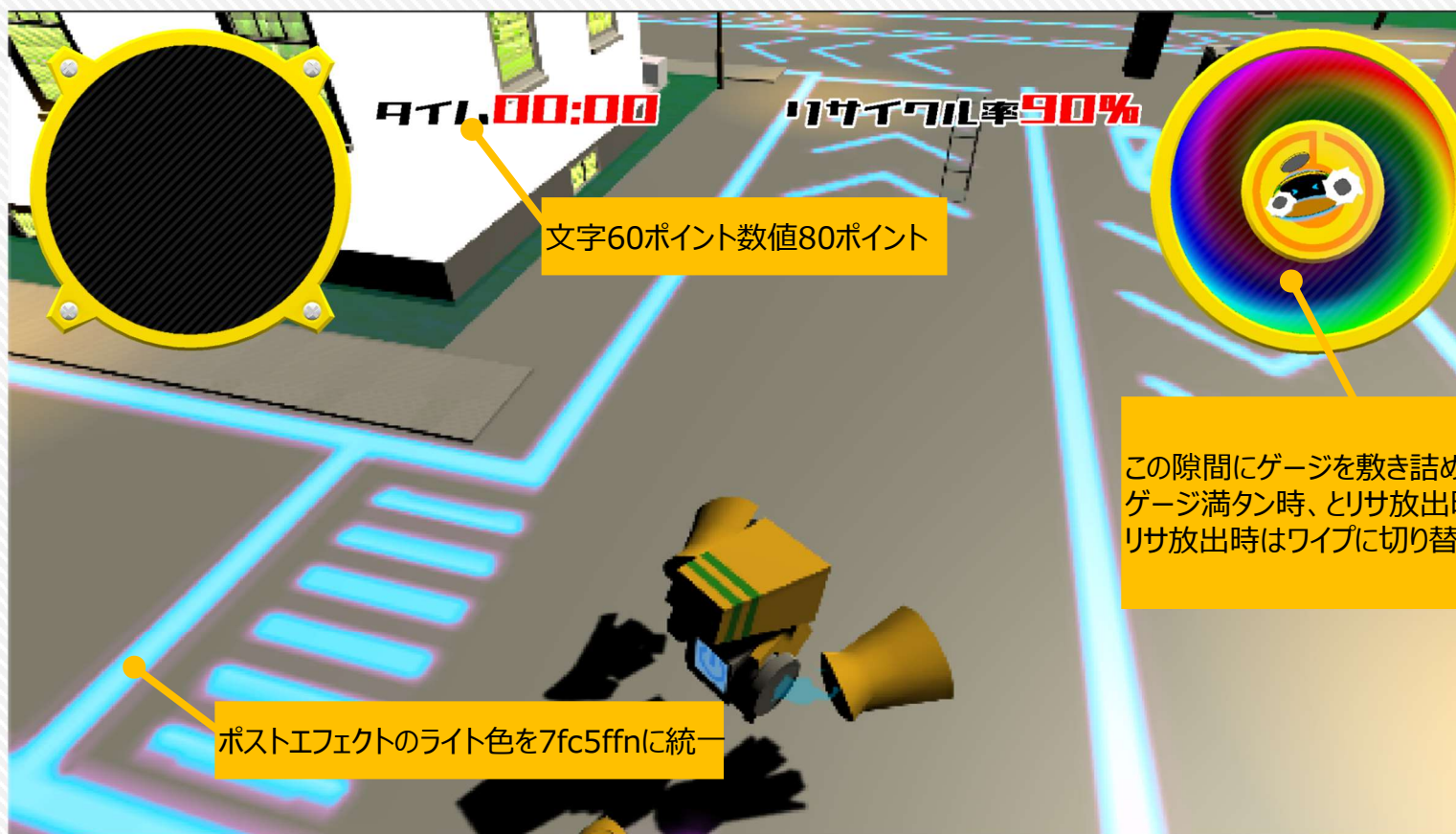


ゲームメインイメージ

1p



タイム00:00

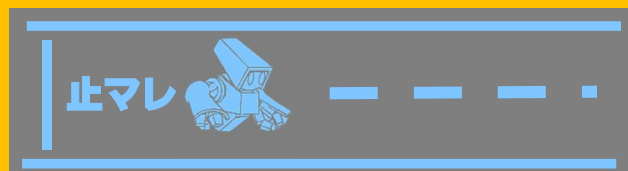
リサイクル率90%

文字60ポイント数値80ポイント

ポストエフェクトのライト色を7fc5ffnに統一

この隙間にゲージを敷き詰め
ゲージ満タン時、とりサ放出時は虹オーラ
とりサ放出時はワイプに切り替え

出来るならこんな感じにキャラ入れてもいいかも



マップ装飾

余裕あったらこういうものの未来版を
マップの各所に追加し世界観を出す

ステージ移動

2p



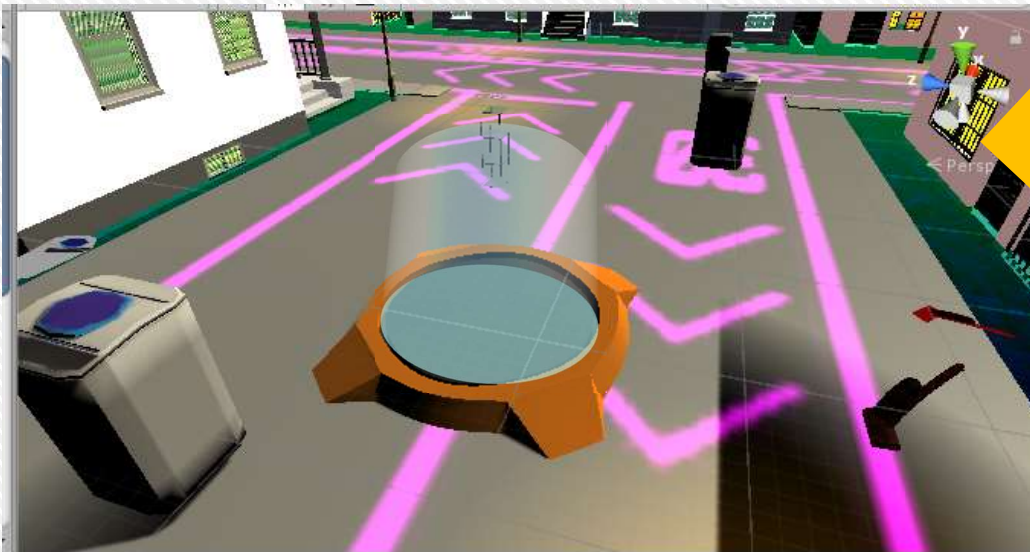
移動可前に近づくとこれが出る

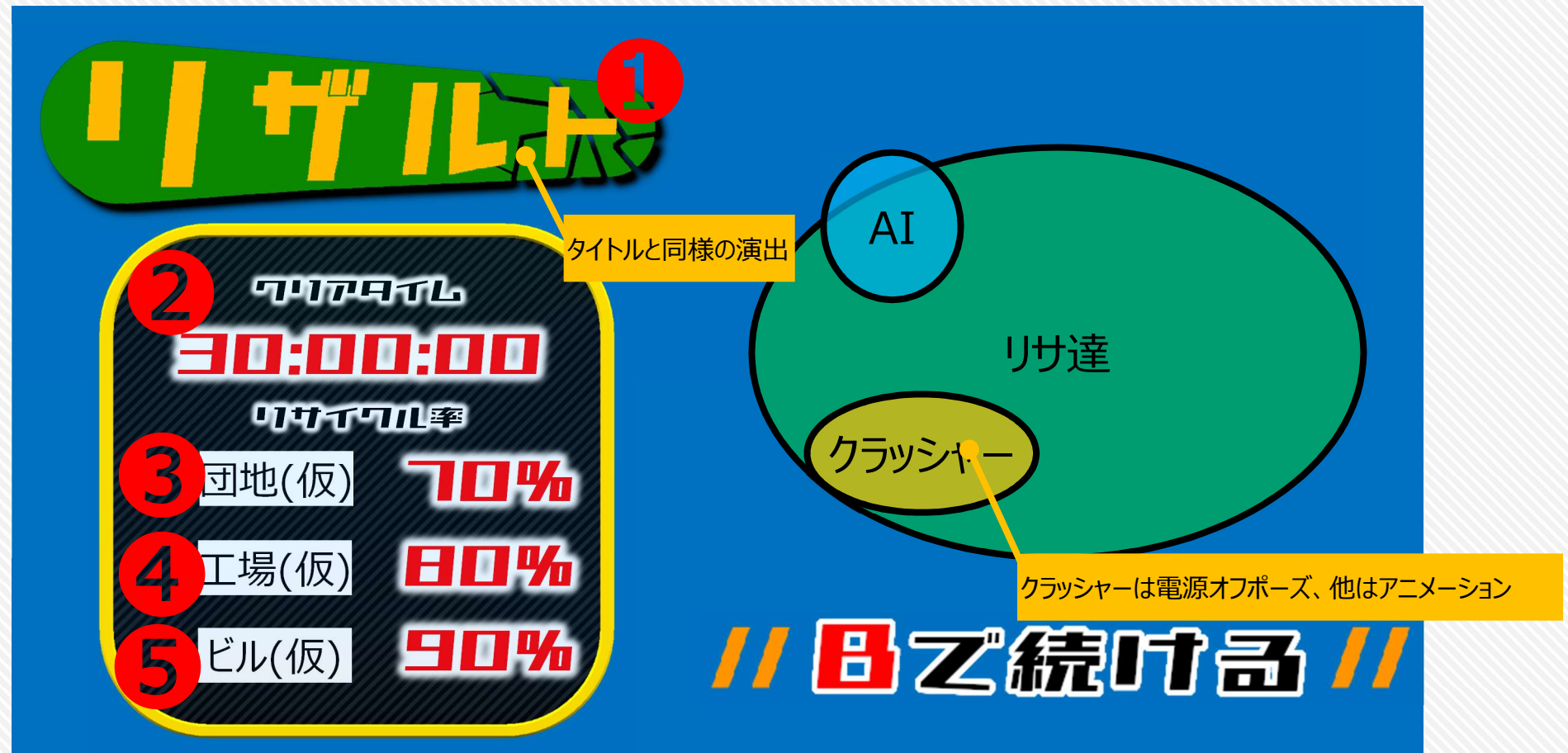
リサイクル率80%
で次のステージへ



移動可で近づくとこれが出る

8で次のステージへ





- ①～⑤の順にUI表示、それぞれ出現と同時にSE
①追加SE（割れる音） ②追加SE（クリアタイム） ③～⑤追加SE（リサイクル率）

<https://youtu.be/PIcy9GeSNuo?t=701>

2PのカービイみたいなアニメーションをAIとリサでは想定

壊すオブジェ強調表示

4p

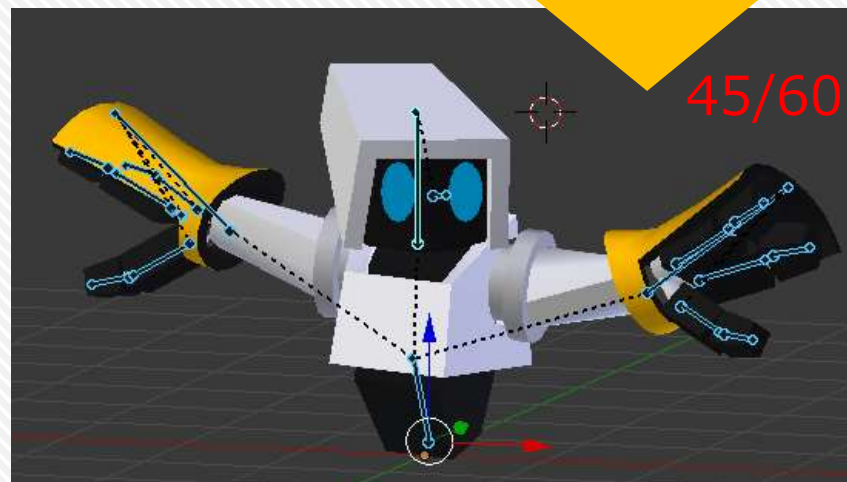
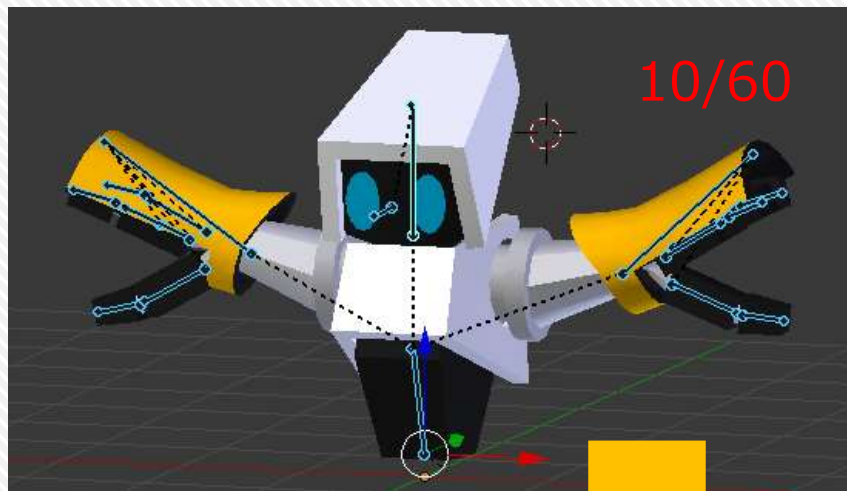


こんな感じで主張しすぎない程度のオーラを表示
全オブジェ共通でライト色7fc5ffn
数が数なので鬱陶しいと感じたら元に戻せるよう要プログラム設計

レーザー360

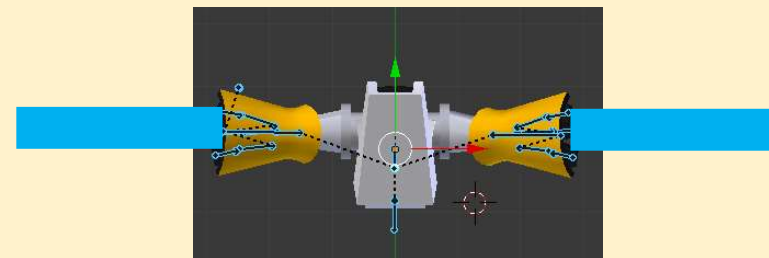
5p

LTを押すとレーザーが両手から出るようなアニメーション <https://youtu.be/Ayck6E5g2Jo?t=>

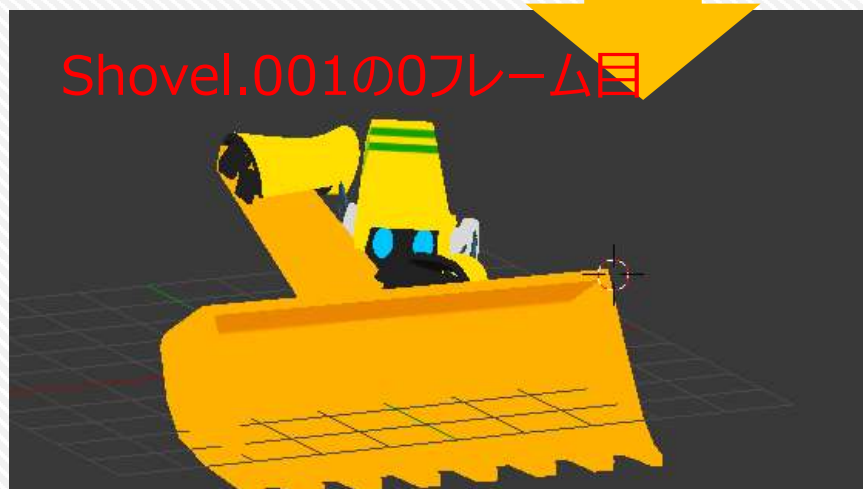


レーザーは10/60フレームから出す。
45/60フレームでレーザーを消す。
両手にそれぞれ1本ずつレーザーをアタッチ。
射程は片側0.5キャラ程度。
効果音、エフェクト共に通常レーザーと同じ。

イメージ



RTを押している間壊すオブジェにダメージは入らず、代わりに広範囲かつ高速に壊すオブジェを収集



ダメージこそないが当たり判定により壊さずに動かす（吸い寄せとかはなくていい）
RT長押し時1.2倍ほど移動速度を早くする
RTを押すとShovelアニメーションを一度流し、終わり次第Shovel.001をループ再生、同時に移動も開始、RTを離れた時点で終了

当たり判定



チュートリアル画面

7p



チュートリアルフロー

8p

資源メーターの初期値を80%に
8種類各1個ずつ計8個適当に配置

やあ！僕はAI！未来のリサイクルを担っているよ！
その一端を君にも、ゲームを通じて体感してもらうよ！

操作可能に

まずは分別できるよう、資源になるまでゴミを破碎してみよう！
ボタンを押して、好きな攻撃で破碎を楽しんでみて！

3個壊す

資源が沢山だねえ！これじゃ分別するのも一苦労だ。
でも大丈夫！「リサ」が自動で回収・分別してくれるよ！便利！

リサが資源を回収し終わる

資源が回収されて右下のメーターに溜ったみたいだ。
これだけ溜れば、リサにリサイクル出来そうだ！

追加リサスポーン

リサ達が増えるほど資源の回収速度は上がるよ！沢山増やしてね！

リサイクル率80%行くまで壊す

さて、このエリアはほとんどリサイクルが終わったみたいだ。
次のエリアに進めるようになってるよ！心残りがないなら近づいてみて！

エリア移動決定

ここからは3分内でどれだけリサイクル出来るか挑戦してもらうよ！
最終ステージ目指して頑張るね！