ベータ時点でのタスク総量

すでに完了しているものに関しては赤文字で表記する。

【プログラム】

主人公（移動・ジャンプ・魂の回収・ゲームクリア・ゲームオーバー・HP管理）

６

敵（移動・主人公の攻撃による接触判定・攻撃）

３

ステージギミック（地面の上下移動・スイッチによるステージの変化・落とし穴）

３

ゲームシステム（メインカメラのスクロール・時間制限・魂取得数・シーン関連・属性による主人公のステータスの変化・ポーズ画面・ゲーム終了）

５→７

ボス（移動・攻撃・接触判定）

３

サウンド（音を鳴らす×４）

効果音（特定の行動したときに鳴らす×５）

**プログラム総量　２２（完了しているものは１３→１６）**

【コンテンツ（グラフィック）】

主人公のアニメーション（移動、ジャンプ、死亡、クリア）

主人公の攻撃アニメーション（投げ×３、発射×３）

１０

敵のアニメーション（移動、攻撃、死亡）

３

ボスのアニメーション（見た目、移動・攻撃・撃破）

４

魂のアニメーション（Ani1・Ani2）

２

ゲーム（タイトル・ステージ選択・あらすじ説明・鎌の属性選択・ステージゴール・エンディング）

６

ステージ画像（バック１・バック２・地面１・地面２・ステージ２の床・ステージ３の地下背景）

５～

サウンド（タイトル・ステージ選択画面・５ステージ分のBGM・エンディング）

４

効果音（クリック時、ジャンプ時、攻撃時、死亡時、クリア時、魂取得時）

５

**現合計　４０～（完了しているものは１６→１７）**