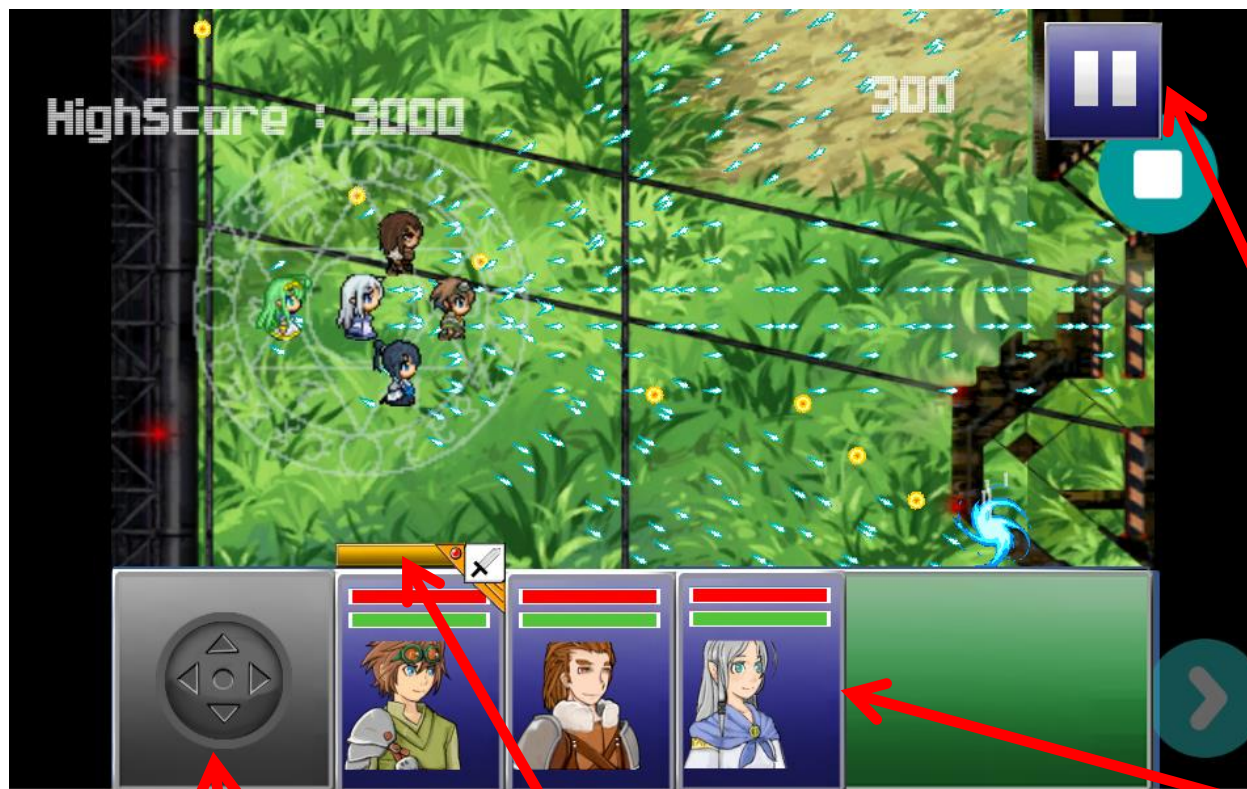


プレイ画面設計

※スコアなど余計なものは外します



ポーズボタン
右上隅

※押せるもので共通なのですが、
押しているときはうっすら
白く色をかけ、離すと起動
というようにしてください。
押した後指のスライドで
ボタンから外れて離したら
何も起きません。

スティック

リーダーのしるし

うしろUI

キャラクターUI
タップすると
リーダー(陣形が
変わりリーダーの印
が上につく)

ポーズ中



プレイボタンその1
右上隅
役割がかぶっているので
消してもいいです

再開

ゲーム終了

キャラについて

※レベルアップについて
倒した経験値(今でいう獲得したスコア)
を生存キャラ全員に投入します。



体力バー

体力はそれぞれレベルを変数とした式でそれぞれ出す

ボンバー(ボン実装するなら。初めは空で
リーダー状態で時間経過で増加
満タンになると、
マス全体を白く点滅させるようにしてください。
タップするとゲージが空になってボン発動)

名前と現在のレベル、
経験値バーを出すようにしたい
(願望。余裕があれば)



死んだらマス全体に濃い赤色を薄くかぶせて、
死んだ感じを出してほしい(透明度30%くらい)
死ぬと経験値などは入らない。
画面中のキャラはひとまず爆発でもいいですが、
よゆうがあったら棺桶とかにしてもらえると嬉しいです