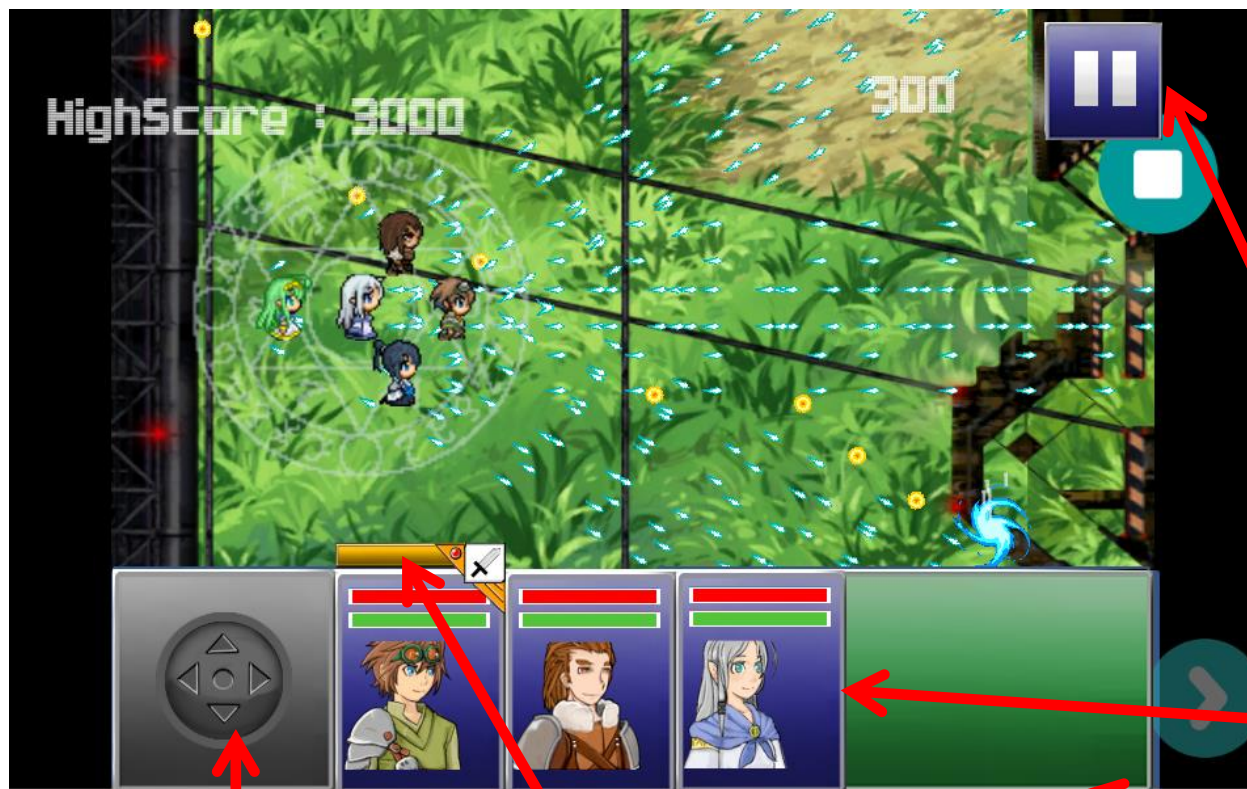


# プレイ画面設計

※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。

キャラクターUI

UI

リーダーのしるし

スティック

# ポーズ中

画面右側のおおざっぱな  
座標とサイズ  
※座標はこの画像上の位置です



プレイボタンその1  
右上隅

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(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、  
マスを白く点滅させるようにしてください)

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。  
キャラはひとまず爆発でいいです