素材使用メモ

## ■ 背景（assets/bg/）

用途：全画面共通（注意書き・タイトル・クレジット・育成・プロローグ・エピローグ）

構成：

01\_bg\_wayang\_normal …… 通常背景

02\_bg\_black\_transition …… 暗転

03\_bg\_white\_transition …… 白転

仕様：

フェード切替（1〜2秒）

背景は固定・拡大なし、最背面に配置

灯りレイヤーと併用して明暗を演出

## ■ 灯り（assets/light/）

用途：

　育成画面／壺の発光演出

構成：

01\_light\_weak …… 弱

02\_light\_mid …… 中

03\_light\_strong …… 強

04\_light\_max …… 最大

仕様：

背景上に重ねて表示（通常合成）

弱→中→強でゆるやかに変化、最大は演出時のみ

フェード切替（0.5〜1秒）

ワヤン調の温かい色合い（琥珀・黄褐色）

## ■ 壺（assets/vessel/）

用途：

　育成画面／エンディング演出

構成：

01\_vessel\_base\_opaque …… 初期・非透過

02\_vessel\_base\_transparent …… 初期・透過

03\_vessel\_crack1\_glow …… ヒビ＋1・発光

04\_vessel\_crack1\_transparent …… ヒビ＋1・透過

05\_vessel\_crack2\_glow …… ヒビ＋2・発光

06\_vessel\_crack2\_transparent …… ヒビ＋2・透過

07\_vessel\_crack3\_glow …… ヒビ＋3・発光

08\_vessel\_crack3\_dim …… ヒビ＋3・非発光

仕様：

ドゥリーヨダナの前・UIの後に表示

ゲージ超過で段階的にヒビ演出（1〜3保持）

発光時は light\_max を併用

フェード切替（約1秒）

通常は透過版、終盤は dim で暗転へ

## ■ ドゥリーヨダナ（約束のエンド）（assets/character/true/）

用途：

エピローグ（約束のエンド）で使用。

壺から出現したドゥリーヨダナを白背景上で穏やかに表示する。

構成：

　01\_duryodhana\_true\_hair\_top …… 前髪・上部（最前面）

　02\_duryodhana\_true\_hair\_mid …… 前髪・中部

　03\_duryodhana\_true\_hair\_bottom …… 前髪・下部（目と口の上層）

　04\_duryodhana\_true\_top …… 本体・上部（浮遊上端）

　05\_duryodhana\_true\_mid …… 本体・中央（位置基準）

　06\_duryodhana\_true\_bottom …… 本体・下部（下端揺れ）

　07\_duryodhana\_true\_eye\_open\_clear …… 目・開（くっきり）

　08\_duryodhana\_true\_eye\_open\_narrow …… 目・開（ジト目）

　09\_duryodhana\_true\_eye\_half …… 目・半目

　10\_duryodhana\_true\_eye\_closed …… 目・閉

　11\_duryodhana\_true\_mouth\_open\_smile …… 口・開（笑）

　12\_duryodhana\_true\_mouth\_closed\_smile …… 口・閉（笑）

　13\_duryodhana\_true\_mouth\_open\_angry …… 口・開（怒）

　14\_duryodhana\_true\_mouth\_closed\_angry …… 口・閉（怒）

　15\_duryodhana\_true\_mouth\_neutral …… 口・閉（無表情）

仕様：

　・白背景（background\_white）上に中央固定で表示。

　・本体（上・中・下）と前髪（上・中・下）の6層構成で立体感を演出。

　・目と口は前髪下レイヤーで瞬き・表情変化を制御。

　・目の瞬き：開→半目→閉→開の約3秒ループ。

　・口：セリフ内容に応じて差分切替（微笑・怒・無表情）。

　・前髪はドゥリーヨダナの動きに合わせて微揺れ（浮遊感）。

　・フェードイン（約3秒）、退場時に淡くフェードアウト。

　・Zオーダー：背景 → 本体 → 目・口 → 前髪 → UI

## ■ ドゥリーヨダナ（歪んだ生存エンド）（assets/character/bad\_alive/）

用途：

　歪んだ生存エンド（バッドエンド）で使用。

　血に濡れながらも生き長らえるドゥリーヨダナを暗転背景上に表示。

構成：

　01\_duryodhana\_bad\_alive\_top …… 上層パーツ（本体上端）

　02\_duryodhana\_bad\_alive\_mid …… 中層パーツ（中心基準）

　03\_duryodhana\_bad\_alive\_bottom …… 下層パーツ（下端揺れ）

仕様：

　・黒背景（background\_black）上に中央固定で表示。

　・上・中・下の3層で構成し、上下に微揺れする呼吸モーションを表現。

　・血の滲み演出（赤黒グラデーション）と併用。

　・フェードイン（約2秒）後、静止状態でテキスト進行。

　・フェードアウト時に灯りレイヤーを暗転させ、完全な黒に遷移。

　・Zオーダー：背景 → 本体（上・中・下） → UI。

## ■ ドゥリーヨダナ（ワヤン）（assets/character/wayang/）

用途：

　育成画面で常時表示されるドゥリーヨダナ。

　壺の下に配置され、水中のように揺蕩う姿を表現する。

構成：

　01\_duryodhana\_wayang\_top …… 本体・上（浮遊上端）

　02\_duryodhana\_wayang\_mid …… 本体・中（基準位置）

　03\_duryodhana\_wayang\_bottom …… 本体・下（揺蕩う下端）

　04\_duryodhana\_wayang\_eye\_open\_clear …… 目・開（くっきり）

　05\_duryodhana\_wayang\_eye\_open\_narrow …… 目・開（ジト目）

　06\_duryodhana\_wayang\_eye\_half …… 目・半目

　07\_duryodhana\_wayang\_eye\_closed …… 目・閉

　08\_duryodhana\_wayang\_mouth\_open\_smile …… 口・開（笑）

　09\_duryodhana\_wayang\_mouth\_closed\_smile …… 口・閉（笑）

　10\_duryodhana\_wayang\_mouth\_open\_angry …… 口・開（怒）

　11\_duryodhana\_wayang\_mouth\_closed\_angry …… 口・閉（怒）

　12\_duryodhana\_wayang\_mouth\_neutral …… 口・閉（無表情）

仕様：

　・壺（pot）レイヤーの下、背景（bg）の上に配置。

　・上・中・下の3層構成で上下の揺れを表現。

　・目の瞬きは開→半目→閉→開の3秒ループ。

　・口はセリフ内容（魔力・体温状態）に応じて差分切替。

　・フェード演出不要、常時ループアニメーション。

　・Zオーダー：背景 → ドゥリーヨダナ → 壺 → ビーマ → UI。

　・発光や灯りレイヤーと干渉しないよう透明度を固定。

## ■ ビーマの手(血を与える)（assets/bhima\_hand/feeding/)

用途：

　育成画面で「血を与える」操作時のアニメーションに使用。

構成：

　01\_bhima\_blood\_front …… 血を与える（手前）

　02\_bhima\_blood\_mid …… 血を与える（中間）

　03\_bhima\_blood\_top …… 血を与える（壺の真上)

仕様：

　・feeding：ボタン操作で ①→②→③ の順に切替（1コマ約0.2秒）

　・手のレイヤーは壺の上、UIの下に配置。

　・フェードではなくスプライト切替でアニメーション化。

## ■ ビーマの手(手で温める)（assets/bhima\_hand/warming/)

用途：

　育成画面で「手で温める」操作時のアニメーションに使用。

構成：

　01\_bhima\_warm\_front …… 温める（手前）

　02\_bhima\_warm\_mid …… 温める（中間）

　03\_bhima\_warm\_hold …… 温める（壺を掴む）

仕様：

　・warming：ボタン操作で ④→⑤→⑥ の順に切替（1コマ約0.3秒）

　・手のレイヤーは壺の上、UIの下に配置。

　・フェードではなくスプライト切替でアニメーション化。

## ■ 血のしずく（assets/blood/）

用途：

　「血を与える」操作中、ビーマの指先から壺へ落ちる血の演出。

構成：

　01\_blood\_drop\_small …… 指先の小さな雫

　02\_blood\_drop\_large …… 指先の大きな雫

　03\_blood\_fall …… 落下中の雫

　04\_blood\_hit …… 壺に当たる瞬間

　05\_blood\_splash\_1 …… 拡散し始める

　06\_blood\_splash\_2 …… 拡散中

　07\_blood\_splash\_3 …… 拡散後半

　08\_blood\_splash\_done …… 拡散完了・静止

仕様：

　・上記8枚を順に再生（1コマ0.15秒推奨）。

　・「03→04」切替時にSE「滴音」を再生。

　・「05〜08」は壺上層レイヤーに表示し、自然な拡散を表現。

　・合成モードは「通常」、透明PNGで出力。

## ■ 注意事項画面（assets/ui\_text/notice/）

用途：

　ゲーム起動直後に表示される注意事項シーン。

　作品概要とプレイ上の配慮事項を提示。本文は一括表示・スキップ不可。

構成：

　01\_ui\_notice\_text\_title …… タイトル

　02\_ui\_notice\_text\_body\_full …… 本文（全文）

仕様：

　・背景：assets/bg/01\_bg\_wayang\_normal

　・ボタン：assets/ui\_button/base/01\_ui\_btn\_next\_normal

　　　　　　assets/ui\_button/base/02\_ui\_btn\_next\_pressed

　・表示順：タイトル → 本文 → ボタン（各1sフェードイン）

　・本文は画像またはテキストを一括表示（スクロールなし）

　・「すすむ」押下で押下版へ切り替え → 0.2秒後に次シーン遷移

## ■ 基本ボタン（assets/ui\_button/base/）

用途：

　注意書き画面、プロローグ画面、砕けた器エンド、見落としエンドで使用。

構成：

　01\_ui\_btn\_next\_normal …… 「すすむ」通常状態

仕様：

　・背景：assets/bg/01\_bg\_wayang\_normal

　・押下時：明度上昇のみ（加算合成なし）

　・ボタン押下後に次シーンへフェードアウト（1〜2秒）

## ■スタート画面（assets/ui\_text/start/）

用途：

　ゲーム起動後に最初に表示されるスタート画面。

　タイトルロゴを中央に表示し、下部に各ボタン（はじめる／おわる／クレジット）を配置。

構成：

　01\_ui\_start\_text\_title …… タイトルテキスト（ゲーム名）

仕様：

　・背景：assets/bg/01\_bg\_wayang\_normal

　・ボタン：assets/ui\_button/start/01\_ui\_start\_btn\_begin\_normal

　　　　　　assets/ui\_button/start/03\_ui\_start\_btn\_exit\_normal

　　　　　　assets/ui\_button/start/05\_ui\_start\_btn\_credit\_normal

　・表示順：タイトル → ボタン群（各1sフェードイン）

　・「はじめる」押下で注意事項シーンへ遷移

　・「おわる」押下でブラウザタブを閉じる動作（PC版のみ有効）

　・「クレジット」押下でクレジット画面へ遷移

　・各ボタンは押下時に明度を一時的に上げ、クリック感を演出

## ■ スタート画面用ボタン（assets/ui\_button/start/）

用途：

　スタート画面で使用するメイン操作ボタン。

構成：

　01\_ui\_start\_btn\_begin\_normal …… 「はじめる」通常状態

　03\_ui\_start\_btn\_exit\_normal …… 「おわる」通常状態

　05\_ui\_start\_btn\_credit\_normal …… 「クレジット」通常状態

仕様：

　・背景：assets/bg/01\_bg\_wayang\_normal

　・押下後、次シーン遷移または終了処理へ移行

　・明度上昇のみ（加算合成なし）

　・フェードアウト：1〜2秒推奨

　・クリック効果音（任意）を付加可能

## ■ クレジット画面（assets/ui\_text/credit/）

用途：

エンディング後またはスタート画面から遷移し、制作者情報（ホノカ名義）を表示する画面。

「もどる」ボタンでスタート画面に戻る。

構成：

　01\_ui\_credit\_text\_title …… タイトルテキスト

　02\_ui\_credit\_text\_body\_temp …… 本文（仮テキスト）

仕様：

　・背景：assets/bg/01\_bg\_wayang\_normal

　・ボタン：01\_ui\_credit\_btn\_back\_normal

　・タイトル → 本文 → ボタン の順で各1sフェードイン

　・本文は一括表示（スクロールなし）

　・「もどる」押下で → タイトル画面へ遷移

## ■ クレジット用ボタン（assets/ui\_button/credit/）

用途：

クレジット画面で使用する戻り操作ボタン。

構成：

　01\_ui\_credit\_btn\_back\_normal …… 「もどる」通常状態

仕様：

　・背景：assets/bg/01\_bg\_wayang\_normal

　・押下後、タイトル画面へフェードアウト（1〜2秒）

　・発光は明度上昇のみ（加算合成なし）

## ■ プロローグ画面（assets/ui\_text/prologue/）

用途：

　物語導入部として、召喚異常の経緯と育成の始まりを描写するシーン。

　全8行のテキストを順番に表示し、「すすむ」ボタンで手動進行する。

構成：

　01\_ui\_prologue\_text\_01 …… 導入文①（召喚報告）

　02\_ui\_prologue\_text\_02 …… 導入文②（器の中のドゥリーヨダナ）

　03\_ui\_prologue\_text\_03 …… 導入文③（影絵のような描写）

　04\_ui\_prologue\_text\_04 …… 導入文④（霊基異常判明）

　05\_ui\_prologue\_text\_05 …… 導入文⑤（退去の予兆）

　06\_ui\_prologue\_text\_06 …… 導入文⑥（記憶喪失）

　07\_ui\_prologue\_text\_07 …… 導入文⑦（ビーマの決意）

　08\_ui\_prologue\_text\_08 …… 導入文⑧（自室へ移動）

仕様：

　・背景：assets/bg/01\_bg\_wayang\_normal

　・ボタン：

　　assets/ui\_button/base/01\_ui\_notice\_btn\_next\_normal

　・表示順：1→8 の順にフェード表示（typewriter演出）

　・各行はボタン「すすむ」で次に進む

　・テキスト色：#EEDC82（淡黄）

　・ふち色：#3A2A1A（濃茶）

　・テキストアニメ：typewriter（1文字ずつ）

　・BGM：静音または低音環境音（任意）

## ■ Day表示（assets/ui\_text/grow/day\_label/）

用途：

　育成画面で現在の日数を示すラベル。各日ごとに個別PNGを用意し、画面左上に固定表示。

　夜の判定後、暗転→明転時にフェード切替（0.8秒）。

構成：

　01\_ui\_day\_label\_01 …… 1日目

　02\_ui\_day\_label\_02 …… 2日目

　03\_ui\_day\_label\_03 …… 3日目

　04\_ui\_day\_label\_04 …… 4日目

　05\_ui\_day\_label\_05 …… 5日目

仕様：

・背景：assets/bg/01\_bg\_wayang\_normal

・Zオーダー：ゲージより下、キャラクターより上

・フェード切替：日送りごとに 0.8s で変更

・色調：淡グレー（#CCCCCC）で常時表示

・固定位置：左上（x=10, y=10）

・Day5以降は変化なし（エンディング突入）

## ■ ゲージ（assets/ui\_gauge/grow/）

用途：

育成画面でプレイヤーが確認する主要UI要素。

各ゲージはプレイヤーの行動（血を与える・温める・日送りなど）に応じて増減。

魔力・体温は日ごとにリセット、因果・器は累積保持する。

構成：

assets/ui\_gauge/grow/base/00\_ui\_gauge\_base …… 共通素体（全ゲージのラベル＋空バー）

assets/ui\_gauge/grow/karma/01\_ui\_gauge\_lv1〜03\_ui\_gauge\_lv3\_max …… 因果ゲージ（弱〜最大）

assets/ui\_gauge/growvessel/01\_ui\_gauge\_lv1〜03\_ui\_gauge\_lv3\_max …… 器ゲージ（弱〜最大）

assets/ui\_gauge/grow/mana/01\_ui\_gauge\_lv2〜05\_ui\_gauge\_lv10\_max …… 魔力ゲージ（初期〜最大）

assets/ui\_gauge/grow/temp/01\_ui\_gauge\_lv2〜05\_ui\_gauge\_lv10\_max …… 体温ゲージ（初期〜最大）

仕様：

　・表示位置：画面下部中央に横並び表示。

　・Zオーダー：壺の上層、UIボタンの下層に配置。

　・切替演出：フェード0.3〜0.5秒で段階更新。

　・リセット条件：

　　魔力／体温 → 毎朝リセット。

　　因果／器 → 永続保持（上限3段階）。

　・表示更新：当日の操作でゲージ段階を再描画。

　・カラートーン：

　　因果＝赤系、器＝橙系、魔力＝紫系、体温＝青系。

　・フォント：

　　廻想体、20px、ベージュ系でテキスト描画。

　・ファイル形式：

　　透過PNG（白縁取りあり、軽量化済み）。

## ■ 育成画面用ボタン（assets/ui\_button/grow/）

用途：

　育成画面で使用する主要操作ボタン。

　各ボタンはクリック時に一時的な明度上昇を伴う。

構成：

　01\_ui\_grow\_btn\_blood\_normal …… 「血を与える」通常

　03\_ui\_grow\_btn\_warm\_normal …… 「手で温める」通常

　05\_ui\_grow\_btn\_kitchen\_normal …… 「厨房へ行く」通常（同行ボタンと切り替え）

　07\_ui\_grow\_btn\_follow\_normal …… 「マスターに同行」通常（厨房ボタンと切り替え）

　09\_ui\_grow\_btn\_sleep\_normal …… 「ねむる」通常（日送り時専用）

仕様：

・カテゴリ：ui\_button

・シーン：grow（育成画面）

・フェード処理は 0.8〜1.0秒推奨。

・明度上昇による発光演出（加算合成なし）。

・「厨房へ行く」と「マスターに同行」は同位置で相互排他表示。

・「ねむる」は1日の終了時にのみ表示され、押下で暗転→翌日処理。

・背景：assets/bg/01\_bg\_wayang\_normal

・レイヤー順：壺・キャラクターより前面、UI最前面に固定配置。

■ 約束のエンド画面（assets/ui\_text/trueend/）

用途：

　トゥルーエンド突入後のエピローグ画面。

　白背景の上にテキスト画像を重ね、ドゥリーヨダナの最終演出を表示する。

構成：

　01\_ui\_trueend\_text\_title …… タイトル＆サブタイトル（テキスト画像）

仕様：

・背景：assets/bg/03\_bg\_white\_transition

・文字は白背景上に固定配置（中央寄せ）。

・タイトルとサブタイトルは一体画像で出力。

・フェードイン時間：1.5秒（画面白転完了後に表示）。

・画面中央やや上に配置（ドゥリーヨダナ表示領域を避ける）。

## ■ 約束のエンド用ボタン（assets/ui\_button/trueend/）

用途：

　トゥルーエンド（約束のエンド）専用の進行および戻り操作ボタン。

　背景が白のため、全体的に明度を抑えたベージュ～薄茶基調。

構成：

　01\_ui\_trueend\_btn\_next\_normal …… 「すすむ」通常（白背景用）

　03\_ui\_trueend\_btn\_restart\_normal …… 「はじめにもどる」通常（白背景用）

仕様：

・背景：assets/bg/03\_bg\_white\_transition

・ボタンの明度上昇による発光演出（加算合成なし）。

・「すすむ」はセリフテキスト進行に連動。

・「はじめにもどる」はフェードアウト後、スタート画面へ遷移。

・フェード時間：0.8〜1.2秒推奨。

・ボタンは白背景上でも視認しやすいよう縁取りを強調。

・レイヤー順：キャラクター最前面／UI最上層に配置。

## ■ 歪んだ生存エンド画面（assets/ui\_text/distortedend/）

用途：

　因果ゲージが限界に達した際に遷移するバッドエンド画面。

　黒背景上に赤文字系のタイトルテキストを重ね、血に濡れたドゥリーヨダナの演出と併せて表示する。

構成：

　01\_ui\_badend\_distorted\_text\_title …… タイトル＆サブタイトル（テキスト画像）

仕様：

・背景：assets/bg/02\_bg\_black\_transition

・文字色は赤寄りのベージュ（血色トーン）、縁取り黒。

・タイトルは画面上部中央に固定配置。

・サブタイトルを同一画像内に含む（2行構成）。

・フェードイン時間：1.2秒（暗転後表示）。

## ■ 歪んだ生存エンド用ボタン（assets/ui\_button/distortedend/）

用途：

　バッドエンド（歪んだ生存エンド）専用の進行・再スタート操作ボタン。

　黒背景上でも視認可能なように明度を抑えた橙〜ベージュ系の発光差分を採用。

構成：

　01\_ui\_badend\_distorted\_btn\_next\_normal …… 「すすむ」通常（黒背景用）

　03\_ui\_badend\_distorted\_btn\_restart\_normal …… 「はじめにもどる」通常（黒背景用）

仕様：

・背景：assets/bg/02\_bg\_black\_transition

・ボタン押下でフェードアウト（1〜1.5秒）→シーン遷移。

・明度上昇による発光演出（加算合成なし）。

・「すすむ」はエピローグテキスト進行と連動。

・「はじめにもどる」はスタート画面へ復帰。

・ボタンはUI最前面、キャラクターレイヤーの上に配置。

・クリック効果音（低音系）付与を推奨。

## ■ 砕けた器エンド画面（assets/ui\_text/brokenend/）

用途：

　体温ゲージ過剰により壺が崩壊した際に遷移するバッドエンド画面。

　ワヤン背景上で静かな終幕を演出し、壺の光が完全に消える演出後に表示する。

構成：

　01\_ui\_badend\_broken\_text\_title …… タイトル＆サブタイトル（テキスト画像）

仕様：

・背景：assets/bg/01\_bg\_wayang\_normal

・テキストは落ち着いたベージュ色、縁取りは黒。

・タイトルおよびサブタイトルを一体化した画像で中央表示。

・フェードイン時間：1.2秒（暗転解除後）。

・壺（vessel\_crack3\_dim）が背面に残る状態で表示される。

## ■ 砕けた器エンド用ボタン（assets/ui\_button/brokenend/）

用途：

　バッドエンド（砕けた器エンド）専用の進行・再スタート操作ボタン。

　背景がワヤン調のため、金茶～琥珀色基調の発光差分を採用。

構成：

　01\_ui\_badend\_broken\_btn\_next\_normal …… 「すすむ」通常（ワヤン背景用）

　03\_ui\_badend\_broken\_btn\_restart\_normal …… 「はじめにもどる」通常（ワヤン背景用）

仕様：

・背景：assets/bg/01\_bg\_wayang\_normal

・発光処理は加算なしの明度上昇。

・「すすむ」押下で最終セリフ進行 → エンドテキスト表示へ。

・「はじめにもどる」押下で暗転→スタート画面遷移。

・ボタンはUI最前面、壺およびテキストより上に配置。

・フェードアウト推奨時間：0.8〜1.2秒。

・クリック効果音は軽い打音系を推奨。

## ■ 見逃しエンド画面（assets/ui\_text/missed\_end/）

用途：

ゲームの特殊エンド「見逃しエンド」専用の演出画面。

「砕けた器エンド」と同一のボタンを共用し、淡いワヤン背景上にテキストを重ねて表示。

静的な演出のみでBGM・アニメーションは使用しない。

構成：

　01\_ui\_missedend\_text\_title …… タイトル＆サブタイトル（テキスト画像）

　01\_ui\_badend\_broken\_btn\_next\_normal …… 「すすむ」ボタン（通常）

　03\_ui\_badend\_broken\_btn\_restart\_normal …… 「はじめにもどる」ボタン（通常）

仕様：

・背景：assets/bg/01\_bg\_wayang\_normal

・全ボタンは「砕けた器エンド」と共用（同一PNGを参照）

・タイトル画像は中央上部、ボタンは下部中央に縦並びで配置

・フェードアウト後、スタート画面へ戻る

## ■ プロローグテキスト（assets/ui\_text/prologue/）

用途：

　ゲーム冒頭の導入シーン。召喚と霊基異常をプレイヤーに伝えるナレーション演出。

構成：

　01\_ui\_prologue\_text\_01 …… 宿敵が召喚された――その一報を受け、ビーマは召喚室へと向かった。

　　　　　　　　　　　　　　 そこに居たのは、器に入ったまま朧げに揺らめく小さなドゥリーヨダナ。

　02\_ui\_prologue\_text\_02 ……その姿は、影絵のように淡く、今にも消え入りそうであった。

　　　　　　　　　　　　　　 ダ・ヴィンチによる解析で、それが「霊基異常」による不完全な召喚であると判明する。

　03\_ui\_prologue\_text\_03 …… このままでは、数日と経たず退去してしまうだろう――。

　　　　　　　　　　　　　　　小さなドゥリーヨダナは記憶も定かでなく、ただ器の中で揺らぎ続けていた。

　04\_ui\_prologue\_text\_04 ……「……最後まで、こいつの傍にいてやりたい」

　05\_ui\_prologue\_text\_05 …… マスターにそう告げたビーマは器を抱え、自室へと歩き出した

仕様：

　・フォント：廻想体（pixel:20）

　・文字色：#FFF1AB（ワヤン背景に準拠）

　・ふち色：#221200（明度調整）

　・表示位置：下段中央（bottom / center）

　・フェード：in/out 各0.8s

　・アニメーション：typewriter（1文字ずつ）

　・トリガー：ボタン「すすむ」で次行に進行

　・背景：assets/bg/01\_bg\_wayang\_normal

## ■ 血を与えるセリフ（assets/ui\_text/blood/）

用途：

　育成画面「血を与える」実行時に自動で流れる短文テキスト。Day1〜5・各3段階。

構成：

　Dayごとに 01〜03 の連番で管理（例：01\_ui\_blood\_day3\_text\_01）。

仕様：

　・フォント：廻想体（pixel:20）

　・文字色：#FFF1AB（ワヤン背景に準拠）

　・ふち色：#221200（明度調整）

　・表示位置：下段中央（bottom/center）

　・フェード：in/out 各0.8s

　・アニメーション：typewriter

　・進行：auto（ボタン不要）

　・背景：assets/bg/01\_bg\_wayang\_normal

## ■ 因果加算セリフ（赤）（assets/ui\_text/cause\_red/）

用途：

　育成画面で因果ゲージ上昇時に発生する苦悶の赤セリフ。

　shakeエフェクトで文字全体を揺らし、痛覚的な緊張感を表現。

構成：

　01\_ui\_cause\_text\_01 …… 「……やめろ…苦しい…」

　02\_ui\_cause\_text\_02 …… 「……おまえまで俺を苦しめるのか…」

　03\_ui\_cause\_text\_03 …… 「……裏切ったな…おまえだけは違うと思っていたのに…！」

仕様：

　・フォント：廻想体（pixel:20）

　・文字色：#FF1100（赤文字）

　・ふち色：#221200（明度調整）

　・表示位置：下段中央（bottom / center）

　・アニメーション：typewriter＋shake

　・揺れ強度：段階的に上昇（1→3へ）

　・進行方法：auto（自動送り）

　・フェード：in/out 各0.8s

　・背景：assets/bg/01\_bg\_wayang\_normal

## ■ 体温ゲージセリフ（assets/ui\_text/warm/）

用途：

　育成画面で「手で温める」を実行した際に発生する台詞演出。

　体温ゲージ値に応じて不足／適正／過剰の三段階を自動再生。

構成：

　Day1～Day5 各3種（合計15台詞）

　例：01\_ui\_warm\_text\_day1\_01 …… 「……寒い…」

　　　01\_ui\_warm\_text\_day1\_02 …… 「……温かい…」

　　　01\_ui\_warm\_text\_day1\_03 …… 「……これで足りる…」

仕様：

　・フォント：廻想体（pixel:20）

　・文字色：#FFF1AB（ワヤン背景準拠）

　・ふち色：#221200（明度調整）

　・表示位置：下段中央（bottom / center）

　・アニメーション：typewriter

　・進行方法：auto（自動送り）

　・フェード：in/out 各0.8s

　・背景：assets/bg/01\_bg\_wayang\_normal

## ■ 器ゲージ加算セリフ（赤）（assets/ui\_text/vessel\_red/）

用途：

　育成画面で器ゲージ上昇時に発生する赤文字セリフ。

　苦痛と崩壊の兆しを示し、文字にshakeエフェクトを付与。

構成：

　01\_ui\_vessel\_text\_01 …… 「……痛い…やめろ…」

　02\_ui\_vessel\_text\_02 …… 「……俺を……焼き尽くす気か…！」

　03\_ui\_vessel\_text\_03 …… 「……裏切ったな…また、おまえの手で終わるとは…！」

仕様：

　・フォント：廻想体（pixel:20）

　・文字色：#FF1100（赤文字）

　・ふち色：#221200（明度調整）

　・表示位置：下段中央（bottom / center）

　・アニメーション：typewriter＋shake

　・揺れ強度：段階的に上昇（3→5）

　・進行方法：auto（自動送り）

　・フェード：in/out 各0.8s

　・背景：assets/bg/01\_bg\_wayang\_normal

## ■ 日送りイベント（厨房／同行）（assets/ui\_text/daily\_event/）

用途：

　育成中に「厨房へ行く」または「マスターに同行」選択時に発生する日替わり演出。

　Dayごとに内容が異なり、5日目のみビーマのセリフも登場。

構成：

　01\_ui\_daily\_event\_day1 …… 「……いい香りがする……」

　02\_ui\_daily\_event\_day2 …… 「……汗と血……戦の匂いか……懐かしいな……」

　03\_ui\_daily\_event\_day3 …… 「……甘い匂い…菓子も作るのか？」

　04\_ui\_daily\_event\_day4 …… 「……ふん……務めを果たしてきたのだな……ご苦労である……」

　05\_ui\_daily\_event\_day5\_01 …… 「……この懐かしい香り…わし様に献上せよ……ビーマ！」

　06\_ui\_daily\_event\_day5\_02 …… 「……そう言うと思ったぜ」

仕様：

　・フォント：廻想体（pixel:20）

　・ドゥリーヨダナ文字色：#FFF1AB（ワヤン背景に準拠）

　・ドゥリーヨダナふち色：#221200

　・ビーマ文字色：#AFD2DC（淡青）

　・ビーマふち色：#221200

　・表示位置：

　　ドゥリーヨダナ：下段中央（bottom / center）

　　ビーマ：上段右寄せ（top / right）

　・アニメーション：typewriter

　・進行方法：auto

　・フェード：in/out 各0.8s

　・背景：assets/bg/01\_bg\_wayang\_normal

## ■ 約束のエンド（assets/ui\_text/ending/promise/）

用途：

　トゥルーエンド後に表示される最終シーン。

　ドゥリーヨダナの再召喚を示す感動的な余韻演出。

構成：

　01\_ui\_promise\_text\_01 …… 僅かばかりの霊基を取り戻したドゥリーヨダナと、限られた日々を過ごした。

　　　　　　　　　　　　　　器から出た小さな身体と交わすのは、ほんの些細な会話。

　02\_ui\_promise\_text\_02 …… それでも、そのひとときは――英霊として与えられた第二の生の証。

　　　　　　　　　　　　　　 宿敵でありながら、ようやく互いの距離を縮められた時間だった。

　03\_ui\_promise\_text\_03 …… 「……おまえの作る料理、まだまだ食べてみたいなぁ」

　　　　　　　　　　　　　　「ああ……いくらでも作ってやる。だから、もう少し――」

　04\_ui\_promise\_text\_04 …… やがてその身体は、光の粒となって崩れはじめる。

　05\_ui\_promise\_text\_05 …… 「……泣くな…今度はきちんとこのカルデアに呼ばれてやる……必ずだ」

　　　　　　　　　　　　　　「……待ってるからな、絶対に」

　06\_ui\_promise\_text\_06 …… 光が霧散し、花びらがひとひら残る。ビーマはそれを静かに握りしめた。

　07\_ui\_promise\_text\_07 …… のちに、その花びらは触媒となり――

　　　　　　　　　　　　　　ドゥリーヨダナは正式にカルデアへ召喚されるのだった。

　08\_ui\_promise\_text\_08 …… 「ビーマ！あの時の約束、忘れてはおらぬだろうな！」

　　　　　　　　　　　　　　挑発的な宿敵のその言葉に、ビーマは僅かに目を見開き、そして笑った。

仕様：

　・フォント：廻想体（pixel:20）

　・文字色：#1E0D08（白背景用）

・ふち色：#FFFFFF（白背景用）

　・表示位置：中央〜下段

　・アニメーション：typewriter（1文字ずつ）

　・進行方法：ボタン「すすむ」で次行へ

　・背景：assets/bg/03\_bg\_white\_transition（白背景）

　・ボタン：assets/ui\_button/01\_ui\_promise\_btn\_next\_normal

　　　　　　assets/ui\_button/02\_ui\_promise\_btn\_next\_pressed

## ■ 歪んだ生存エンド（assets/ui\_text/ending/bad\_alive/）

用途：

　育成失敗時に分岐する「歪んだ生存」エンド。

　魔力過剰によって崩壊しかけたドゥリーヨダナの最期を描く、静謐かつ悲劇的なシーン。

構成：

　01\_ui\_bad\_alive\_text\_01 …… ――マスターやダ・ヴィンチには『消滅した』とだけ告げた。

　　　　　　　　　　　　　　　過剰な魔力を注がれ、小さな身体からは生前の致命傷をなぞるように血がにじみ続ける。

　02\_ui\_bad\_alive\_text\_02 ……「……ビーマ……もう、要らぬ……貴様の血で生き長らえるくらいなら……死んだ方がマシだ……」

　03\_ui\_bad\_alive\_text\_03 …… 拒絶の声は弱々しく、それでも確かに命は続いていた。

　04\_ui\_bad\_alive\_text\_04 …… カルデアの誰も知らぬまま。

　　　　　　　　　　　　　　「私室の片隅で、歪んだ命はひっそりと揺らめき続ける。」

仕様：

　・フォント：廻想体（pixel:20）

　・文字色：#B90000（黒背景用・深紅）

　・ふち色：#000000（黒背景用）

　・表示位置：中央〜下段

　・アニメーション：typewriter（1文字ずつ）

　・進行方法：ボタン「すすむ」で手動送り

　・フェード：in/out 各0.8s

　・背景：assets/bg/02\_bg\_black\_transition（暗転背景）

　・ボタン：assets/ui\_button/01\_ui\_bad\_alive\_btn\_next\_normal

　　　　　　assets/ui\_button/02\_ui\_bad\_alive\_btn\_next\_pressed

## ■ 砕けた器エンド（assets/ui\_text/ending/broken/）

用途：

　育成失敗時の「壺破損」によるエンド。

　温めすぎにより器が割れ、ドゥリーヨダナが消滅する悲劇的シーン。

構成：

　01\_ui\_broken\_text\_01 …… 何度も与えた温もりは、やがて器を軋ませ、ひびを走らせていった。

　　　　　　　　　　　　　 生前――ただ遊びたかっただけなのに、ドゥリーヨダナを傷つけてしまった記憶が蘇る。

　02\_ui\_broken\_text\_02 …… 器の中から、か細い悲鳴が漏れた。

　03\_ui\_broken\_text\_03 ……「……あ……ああああ――」

　04\_ui\_broken\_text\_04 …… 次の瞬間、器は砕け散り、声は途絶える。

　05\_ui\_broken\_text\_05 …… 「……どこへ行った？」

　　　　　　　　　　　　　　「まだ遊びたりないだろう、ドゥリーヨダナ……返事をしろよ……なあ……」

　06\_ui\_broken\_text\_06 …… ビーマの呼び声は、誰にも届かぬまま虚空へ消えていった。

　　　　　　　　　　　　　　 残されたのは、答えのない静寂だけだった。

仕様：

　・フォント：廻想体（pixel:20）

　・文字色：#E3D7C2（ワヤン背景用）

　・ふち色：#1E0D08

　・表示位置：中央〜下段

　・アニメーション：typewriter（1文字ずつ）

　・進行方法：ボタン「すすむ」で手動送り

　・フェード：in/out 各0.8s

　・背景：assets/bg/01\_bg\_wayang\_normal（壺破損演出）

　・ボタン：assets/ui\_button/01\_ui\_broken\_btn\_next\_normal

　　　　　　assets/ui\_button/02\_ui\_broken\_btn\_next\_pressed

## ■ 見落としエンド（assets/ui\_text/ending/missed/）

用途：

　育成放置時に発生する「見落としエンド」。

　何も与えず、何も奪わず、ただ小さな命が静かに消える短い終幕。

構成：

　01\_ui\_missed\_text\_01 …… その日も器を覗いた。

　　　　　　　　　　　　　　閉じ込めておけば、それでいいと思っていた。

　02\_ui\_missed\_text\_02 …… だが――

　03\_ui\_missed\_text\_03 ……声は途絶え、影も揺れず。

　　　　　　　　　　　　　小さな命は、音もなく消えていた。

　04\_ui\_missed\_text\_04 …… 「……どこへ……行った……？」

　05\_ui\_missed\_text\_05 …… 残されたのは、空虚な器だけだった。

仕様：

　・フォント：廻想体（pixel:20）

　・文字色：#E3D7C2（ワヤン背景用）

　・ふち色：#1E0D08

　・表示位置：中央〜下段

　・アニメーション：typewriter（1文字ずつ）

　・進行方法：ボタン「すすむ」で手動送り

　・フェード：in/out 各0.8s

　・背景：assets/bg/01\_bg\_wayang\_normal（空壺表示）

　・ボタン：assets/ui\_button/01\_ui\_missed\_btn\_next\_normal

　　　　　　assets/ui\_button/02\_ui\_missed\_btn\_next\_pressed

## ■ 表示順（Zオーダー詳細）

● 背景（Background / bg）

優先度 要素 備考

1-1 背景（background\_wayang\_normal / black / white） 全画面共通。最背面に固定。

1-2 灯り（light\_weak / mid / strong / max） 壺の光源表現。背景上に重ねて点灯制御。

● キャラクター（Character / Duryodhana）

約束のエンド（Promise End）

優先度 要素 備考

3-1 ドゥリーヨダナ本体（body） 上下揺れ差分あり。白背景上に配置。

3-2 目・口（eyes / mouth） 本体上に重ねて瞬き・表情変化。

3-3 前髪（hair\_front） 目・口の前面に配置。

ワヤン・歪んだ生存エンド共通

優先度 要素 備考

3-1 本体（body） 上下揺れ差分あり。

3-2 目・口（eyes / mouth） 表情差分あり。

3-3 前髪（hair\_front） ワヤンには非表示。

● 壺（Vessel / pot）

優先度 要素 備考

4-1 壺本体（vessel\_base\_\*） 非透過。背景より前、キャラより背面。

4-2 壺ヒビ発光（vessel\_crack\*\_glow） 点灯時のみ使用。

4-3 壺ヒビ透過（vessel\_crack\*\_transparent） キャラより前面に重ねる。

● ビーマ演出（Bhima / hand）

血を与える（Give Blood）

優先度 要素 備考

5-1 ビーマの手（bhima\_hand\_blood） 手前から壺を包む構図。

5-2 血（blood\_drop / blood\_splash） 手より前面。アニメ差分 1〜8。

手で温める（Warm Hand）

優先度 要素 備考

5-1 ビーマの手（bhima\_hand\_warm） 壺を包む構図。

5-2 灯り（light\_max 併用） 温度上昇時の発光演出に使用。

● UI／テキスト（UI / Text）

優先度 要素 備考

6-1 ゲージ・ボタン・Day表示 固定UI。常時表示。

7-1 ダイアログテキスト（dialog） 1文字ずつ表示の演出。

● 演出・エフェクト（Effect / Transition）

優先度 要素 備考

8-1 暗転・白転フェード（fade\_black / fade\_white） シーン遷移時に最前面で適用。

8-2 特殊効果（light\_bloom / petal / dust など） エンド専用。短時間表示。

## 

## ■ 備考

・背景・灯りは軽量素材として先にロード

・彩度を抑え、壺や手より目立たないよう調整

・白飛び防止のため発光素材は輝度低めで出力

## ■ 更新履歴

2025.10.07　 背景追加

2025.10.08 　灯り・壺追加

2025.10.12　 ドゥリーヨダナ追加

2025.10.14 　PNG画面格納完了

2025.10.15　テキスト格納完了

2025.10.18 ボタン発光差分オミット　ボタン透過部分削除

全体のフォルダ構成予定

BhimaPotGame/ ← プロジェクト全体のルート

│

├─ index.html ← ゲーム本体のHTML（エントリーポイント）

├─ style.css ← 共通CSS（全体デザイン）

├─ main.js ← メインロジック

│

├─ assets/ ← 🔹すべての素材をここに格納

│ ├─bg/ ← 背景（白転・暗転・ワヤン・布など）

│ ├─ ui/ ← ボタン・ゲージ・フレーム

│ ├─ vessel/ ← 器・壺差分（通常～ひび割れ3段階）

│ ├─ character/ ← ドゥリーヨダナ＆ビーマの差分（体・手・血など）

│ ├─ effect/ ← 演出（雫・光・血しぶきなど）

│ ├─ text/ ← 特殊フォント・タイトルロゴなど

│ └─ sound/ ← BGM・SE（決定音・暗転・ドア音など）

│

├─ data/ ← 🔹スプレッドシートから出力されるカテゴリ別JSON

│ ├─ assets\_backgrounds.json

│ ├─ assets\_ui.json

│ ├─ assets\_vessel.json

│ ├─ assets\_character.json

│ ├─ assets\_effect.json

│ ├─ assets\_text.json

│ └─ assets\_sound.json

│

├─ assets\_map.json ← 🔹統合版（全素材の索引）

│

├─ scripts/ ← 追加のJS分割用（任意）

│ ├─ scenes.js ← 画面遷移・エンディング演出制御

│ ├─ dialogue.js ← テキスト管理

│ ├─ audio.js ← 効果音・BGM管理

│ └─ utils.js ← 汎用関数

│

└─ robots.txt ← 検索避け設定

命名規則

【命名規則（BhimaPotGame）】

形式：

[連番2桁]\_[カテゴリ名]\_[要素名]\_[状態].png

基本ルール：

・拡張子は .png 固定

・連番は 01, 02, 03… の2桁表記

・単語区切りはアンダースコア \_

・小文字のみ使用

・カテゴリ名はフォルダ名と一致させる

・透明・発光・暗転などは状態名で区別

・1カテゴリ内で連番を一意にする

カテゴリ例：

bg　　　背景

light　　灯り

vessel　壺

ui　　　ボタン・ゲージ

character　キャラ立ち絵

ファイル例：

01\_bg\_wayang\_normal.png

02\_bg\_black\_transition.png

03\_light\_medium.png

04\_vessel\_crack1\_glow.png

05\_ui\_button\_sleep.png