scene,カメラ,ライト,キャラクター,ステージ,アイテム,

モデル,メッシュフィールド,システム,UI,音,エフェクト,ビルボード

モーション

34(日)\*8(時間)=272(時間)

# タイトル

## カメラ

### 初期注視点の座標は原点、視点は(x0.0f,y200.0f,z-500.0f)、つまり月の月面を見ているようにしたい。

## ディレクショナルライト

### 手前側から照らす

## 月

## タイトルロゴ

### 最初は画面外にいて一秒程度で上から下へ移動画面縦の長さの十分の四まで進んだらそこで止まる

## スタートボタン

### タイトルロゴがおりきったら透明度を上げて出現(0.5秒)選択可能になる,選択したら点滅、フェードイン、ゲーム画面へ遷移

## チュートリアルボタン

### タイトルロゴがおりきったら透明度を上げて出現(0.5秒)選択可能になる,選択したら点滅、フェードイン、チュートリアル画面へ遷移

## 終了ボタン

### ウィンドウを閉じる

# ゲーム

## カメラ

## ディレクショナルライト

# リザルト

## ゲームオーバー表示

### カメラ

#### 一人称から三人称へ注視点はプレイヤーで視点はプレイヤーの上に徐々に移動していく高さはプレイヤー二人分まで上昇

### ディレクショナルライト

#### ゲームの時と同じ向き

### 黒い透明ポリゴン

#### 画面全体の大きさのポリゴン、黒色の透明度は0.5f、プレイヤーが倒れている姿を映したい

### 画面中央にゲームオーバー表示,縦780/4,横1280/3の大きさ

## ゲームクリア表示

### 背景の星空

#### 縦に流れている、テクスチャ座標.yを+=0.1f足していく1.0fになったら0.0fにする

### thank you for playing

#### 画面上部に配置

### 女の子の画像

#### 画面中央上に配置

### 制作者の名前メンバー分

#### 画面中央から下に配置

### タイトルに戻るボタン

#### タイトル画面に遷移

# ランキング

## 背景の星空

### 縦に流れている、テクスチャ座標.yを+=0.1f足していく1.0fになったら0.0fにする

## ランキングのロゴ

### 画面上部に配置

## １～５位までの順位(タイム)の表示

### ５位から順番に上からスライドイン、一位は点滅表示

## 自身のスコア表示

# チュートリアル

## カメラ

## ライト

# プレイヤー

## 頭

## 胴体

## 右上腕

## 右前腕

## 右手

## 左上腕

## 左前腕

## 左手

## 右大腿

## 右下腿

## 右足

## 左大腿

## 左下腿

## 左足

## 待機

## 移動

## 攻撃

## チャージ

## 体力ゲージ

## 酸素ゲージ

## エネルギーゲージ

## ダメージ

## 弾

### 軌跡

# 小型エネミー(通常)

## モデル

## 体力ゲージ

# 小型エネミー(ゲロ)

## モデル

## 体力ゲージ

# 大型エネミー(BOSS)

## モデル

## 体力ゲージ

# アイテムA

## モデル

## 入手アイテム表示

# アイテムB

## モデル

## 入手アイテム表示

# アイテムC

## モデル

## 入手アイテム表示

# 月面

## メッシュフィールド

# 見えない壁

# ロケット

## モデル

# エイリアンの建物A

## モデル

# エイリアンの建物B

## モデル

# エイリアンの建物C

## モデル

# 星空

## 球のメッシュフィールド

# 地球

## ビルボード