


## デザインリスト


作成者	佐保田
作成日	2023/10/2
最終更新日	2023/10/2

[目次](#)

ここではオブジェクトリストについて記載。

### ■オブジェクト

ファイル	名称	イメージ	説明	優先度
title01	タイトル	Rolling	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームタイトル</li> <li>・丸い感じの文字</li> </ul>	高
title02	雪だるま		<ul style="list-style-type: none"> <li>・スタート時の大きさ</li> <li>・前後左右に動く</li> </ul>	高
title03	スタート	START	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲーム開始の項目</li> </ul>	
title04	おぷしょん	Option	<ul style="list-style-type: none"> <li>・設定画面に行く</li> </ul>	
title05	終わる	EXIT	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲーム終了時画面を閉じる</li> </ul>	
option01	調整バー		<ul style="list-style-type: none"> <li>・音量などを調整するバー</li> </ul>	高
option02	調整アイコン		<ul style="list-style-type: none"> <li>・実際に調整するとき触るもの</li> <li>・触ると大きくなる</li> </ul>	高
option03	調整値	48	<ul style="list-style-type: none"> <li>・調整した実際の数値を表示するもの</li> </ul>	高
1	カーソル		<ul style="list-style-type: none"> <li>・項目選択のための印</li> </ul>	
Game screan0 1	だるま（背景		<ul style="list-style-type: none"> <li>・現在の雪だるまを表示するところの背景</li> <li>・薄めだけど完全透明じゃないくらい</li> </ul>	高
Game screan02	雪だるま		<ul style="list-style-type: none"> <li>・現在の雪だるまの大きさ。</li> <li>・大きさによって黄色、橙、赤に変化する</li> </ul>	低
Game screan03	距離バー		<ul style="list-style-type: none"> <li>・コース全長を表すバー</li> </ul>	低
Game screan04	中継地点		<ul style="list-style-type: none"> <li>・コースの間に置いて進捗がわかりやすくするためのもの</li> </ul>	低
Game screan05	ゴール目印		<ul style="list-style-type: none"> <li>・中継地点の最後の物の上に配置</li> <li>・ゴールとなる家を表している</li> </ul>	高
Game screan06	自アイコン		<ul style="list-style-type: none"> <li>・自分がコースのどこにいるのかを表示するためのアイコン</li> </ul>	低

Game scren07	自棒		・自アイコンの下に配置し、進行度をわかりやすくするもの	
--------------	----	---	-----------------------------	--

デザインリスト

作成者	佐保田
作成日	2023/10/2
最終更新日	2023/10/2

[目次](#)

ここではステージに使用するテクスチャーについて記載。

■ステージテクスチャー

ファイル	名称	イメージ	説明	優先度
Stage Select01	ステージ		<ul style="list-style-type: none"> <li>・全ステージ4つになっている</li> <li>・10m×10m</li> </ul>	高
SS02	星		<ul style="list-style-type: none"> <li>・ステージの評価を表す星</li> <li>・目標タイムを上回ることによって点灯。星は3つ</li> </ul>	高
SS03	ステージ背景		<ul style="list-style-type: none"> <li>・ステージ選択の背景</li> <li>・konoueni</li> </ul>	高
SS04	鎖		<ul style="list-style-type: none"> <li>・未解禁のステージにつけるもの</li> <li>・鎖っぽいイメージ</li> </ul>	高
SS05	設定		<ul style="list-style-type: none"> <li>・歯車っぽく</li> <li>・タイトルでオプションを選択していなくてもここで変えられる</li> </ul>	高
SS06	StageSelect		<ul style="list-style-type: none"> <li>・ステージセレクトの文字</li> </ul>	
result01	ステージクリア		<ul style="list-style-type: none"> <li>・ステージクリアの文字</li> <li>・英語が好ましい</li> </ul>	高
result02	達成度ゲージ		<ul style="list-style-type: none"> <li>・タイムによってゲージが伸びていく</li> <li>・☆2↑から色を虹色っぽい感じに</li> </ul>	高
result03	達成☆		<ul style="list-style-type: none"> <li>・スコア達成時に点灯</li> </ul>	高
result04	ゲームオーバー		<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームオーバーになったときに表示</li> <li>・雪だるまが解けているので丸めのフォントか</li> </ul>	高
wait01	NowLoding		<ul style="list-style-type: none"> <li>・混合パーツ</li> <li>・10m×10m</li> </ul>	高
Ground011	地面		<ul style="list-style-type: none"> <li>・混合パーツ</li> <li>・10m×10m</li> </ul>	高
Ground012	地面		<ul style="list-style-type: none"> <li>・土パーツ</li> <li>・10m×10m</li> </ul>	高
Ground013	氷		<ul style="list-style-type: none"> <li>・氷パーツ</li> <li>・氷の床ギミックで使用</li> </ul>	高

## SEリスト

作成者	小松原
作成日	45230
最終更新日	2023/12/20

[目次](#)

ここではSEリストについて記載。

ファイル名	名称	使用場所	説明
SE001	決定音	・タイトル画面	・画面遷移時で使用
		・ゲームオーバー画面	・ポーズ画面でも使用
		・クリア画面	
SE002	キャンセル音	・オプション画面	・戻るときに使う
		・ポーズ画面	
SE003	ポーズ音	・プレイ画面	・ポーズ画面の呼び出し音
			・閉じるときはSE002
SE004	ゴール音	・プレイ画面	・家に着いた瞬間に鳴らす
SE005	タイムアップ音	・プレイ画面	・びっぴー
			・制限時間が0になった時に鳴る音
			・ゲームオーバー画面遷移前に流れる
SE006	警告音	・プレイ画面	・タイムアップに近いときに鳴らす
			残り30秒と残り10秒でならず
SE007	リザルト音1	・リザルト画面	・ゴール時の時間によって流す
			・☆を1つでも獲得できたら鳴らす
SE008	リザルト音2	・リザルト画面	・ゴール時の時間によって流す
			星を一回も取れなかったときに流す
SE009	移動音	・プレイ画面	・雪の道を走っているときに流す
SE010	衝突音(木)	・プレイ画面	・当たった時に雪だるまが
			小さくなった時かそうでない時
			で別のものを流す。
SE011	衝突音(岩)	・プレイ画面	・破壊不能のものや破壊可能の岩が
			壊せない大きさの場合に流す
SE012	岩を壊す	・プレイ画面	・岩が壊れたときに流す
			・当たった時にながす。
SE013	衝突音(家)	・プレイ画面	・家に当たった時に流す
			・雪だるまが小さくなる速さ
			で当たったら流す
SE014	ブレーキ音	・プレイ画面	・ブレーキを押してから止まるまで流す
SE015	滑る音	・プレイ画面	・氷床での移動で流す
			・氷床でブレーキをした場合は
			ブレーキ音を優先

## SEリスト

作成者	小松原
作成日	2023/10/31
最終更新日	2023/12/20

ここではSEリストについて記載。

[目次](#)

SE016	カーソル音	・タイトル画面	・カーソルが移動したときの音
		・メニュー画面	クリアやゲームオーバーでも使用
		・その他コマンド入力	
SE017	ゲーム開始音	・プレイ画面	・GOに合わせて開幕に鳴らす。
			・再走時にも鳴らす
SE018	ゲームオーバー音	・ゲームオーバー画面	・タイムアップ時と、
			衝突により消えたときに流す。
			・SE後にBGM変わって流れます

仮コース

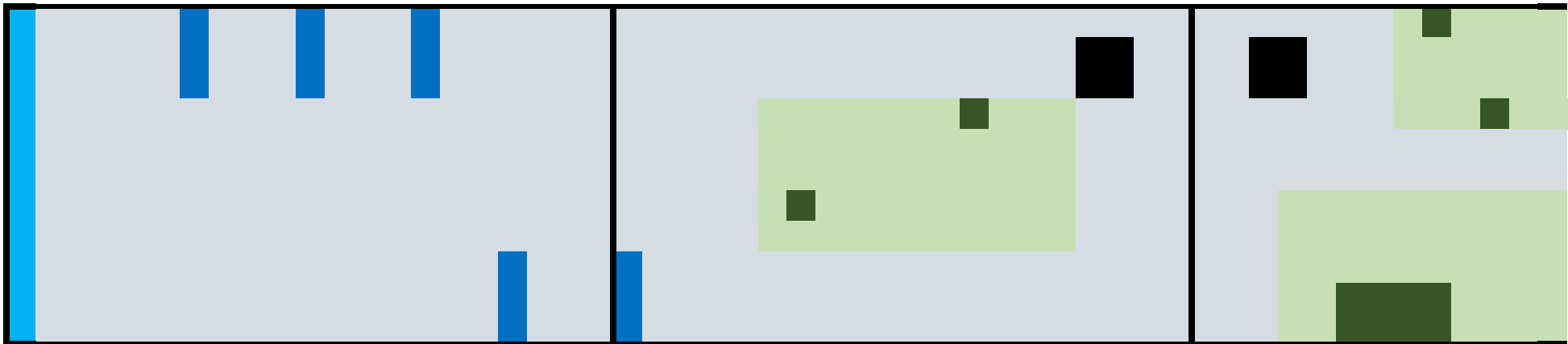
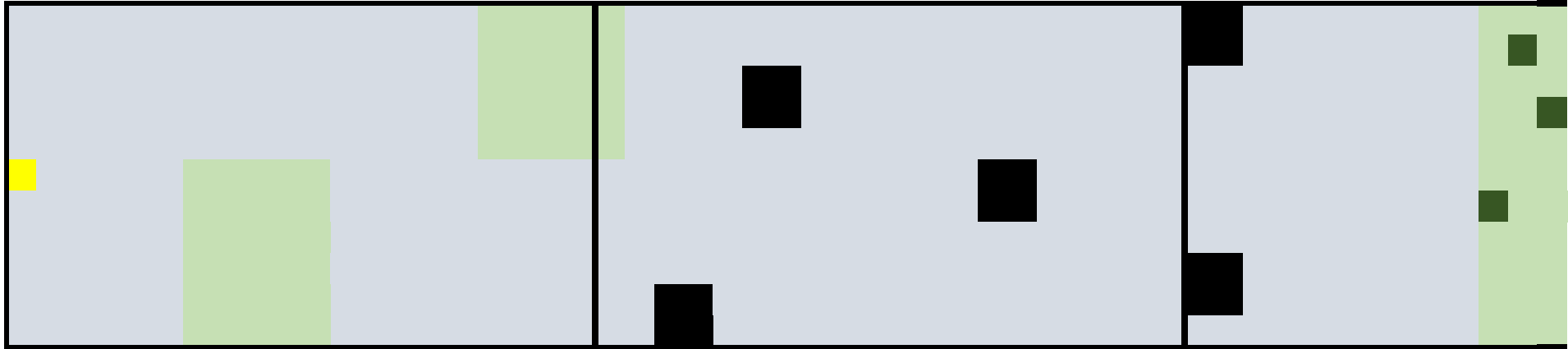
作成者	小松原
作成日	2023/9/26
最終更新日	2023/9/26

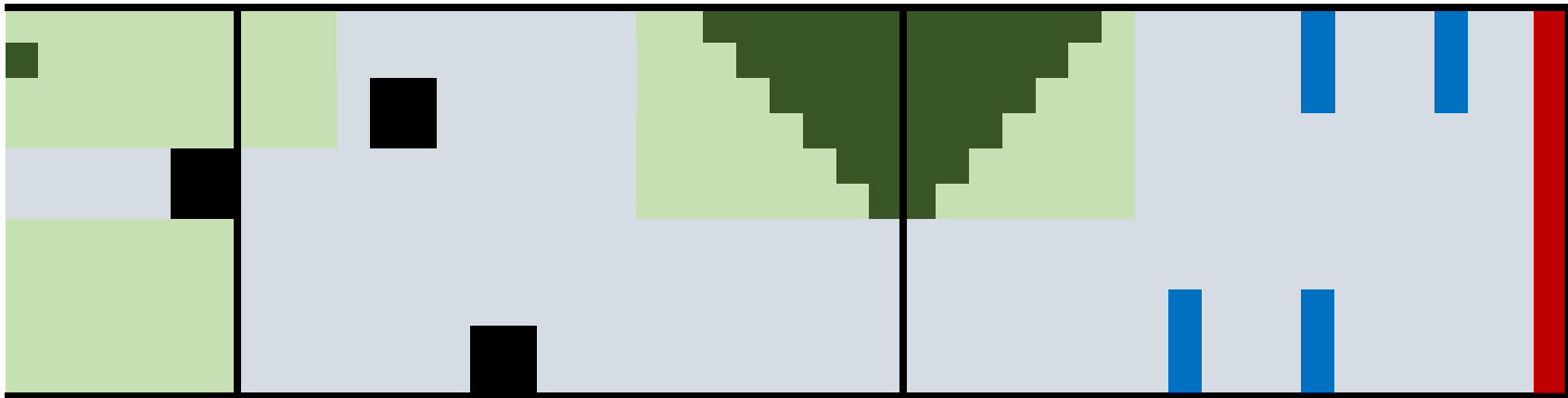
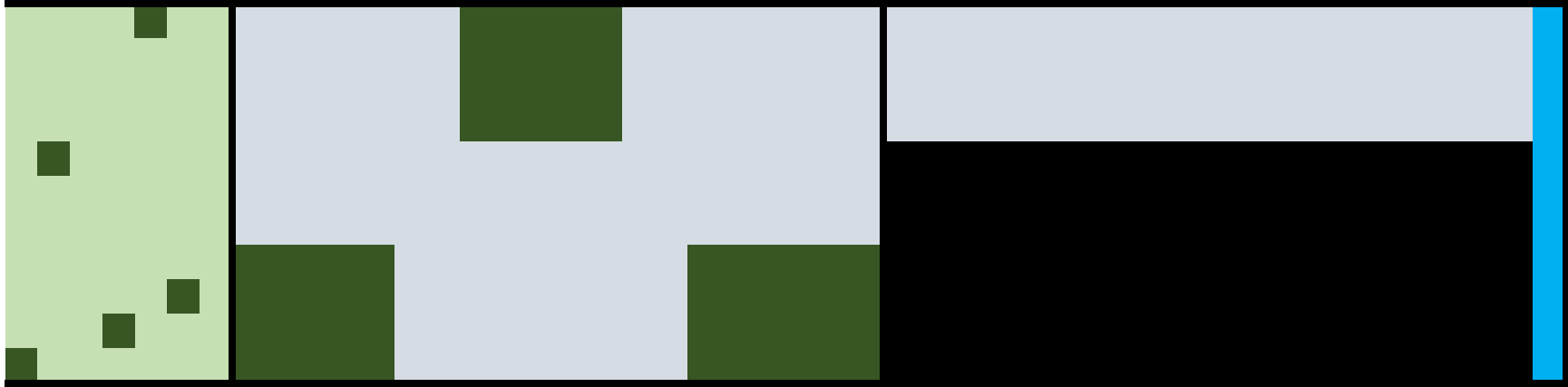
[目次](#)

ここでは仮のコースを記載

- ・黄色がスタート
- ・赤色がゴール
- ・1セルが5m\*5mです
- ・岩未実装のため、立方体で用意、代用してください
- ・100m毎に区切りを入れます
- ・水色はコースのつなぎ目を表示
- ・幅50m\*長さ1km想定です

雪	樹	家	ゴール
草	岩	スタート	





## ギミック

作成者	小松原
作成日	2023/9/29
最終更新日	

[目次](#)

ここではギミックについて記載

### ■壊せる岩

- ・雪だるまが岩の横幅より1m以上大きい場合に崩れます。  
(横4m\*高さ6m\*奥行4mの岩は直径5m以上の雪だるまで破壊できる)
- ・雪だるまが上例で5m未満の場合、通常の岩と同じく被弾判定をしてください
- ・壊せるときは被弾判定を無くしてほしいです。
- ・岩が壊れた時に四方八方に岩を飛び散らかしてほしいです

### ■氷の床

- ・通常のマップに比べてブレーキの反応を1/4にしてほしいです
- ・雪だるまがこの床に入ったときの速度を参考にして、  
ブレーキがない限り等速直線運動をお願いします
- ・この床では雪の増減を無くしてほしいです。



# 発注書

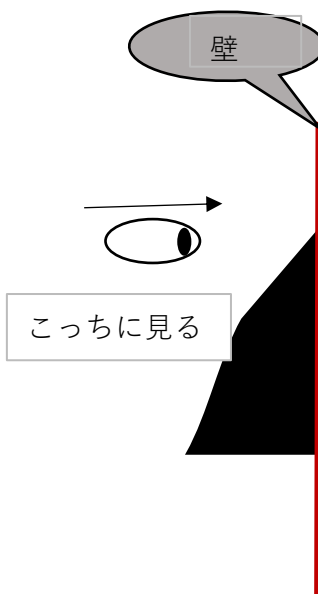
ファイル名	名称	解像度	サイズ	保存形式	優先度	リンク
Stone03	壊せる岩	350dpi	横4m*高さ6m*奥行4m	PNG	低	

## 概要

ひび割れていて、如何にも壊せそうな感じで  
破壊に必要な雪だるまの大きさを場所によって変える予定です  
壊れた後にバラバラになってから消えます。崩れられるようにしてほしいです。

色も若干明るくして、気づきやすいようにお願いします

## 参考



作成日：  
更新日：

# 発注書

作成者：

ファイル名	名称	解像度	サイズ	保存形式	優先度	リンク
UI12	自アイコン2	350dpi	64px四方			

## 概要

- ・プレイ画面で使用
- ・距離バーの上部に配置します
- ・自分がいまどこら辺にいるかの目安です
- ・自アイコン1と連動して動きます
- ・どっちに向いてるか分かりやすいように花のようなものをつけてほしいです

## 参考

