

対魔性の仕様書バージョン 1. 0 1

1. システム仕様

- ・画面説明
- ・自機の操作方法
- ・設定画面

2. データ仕様

- ・パラメータ
- ・キャラ
- ・アイテム
- ・マップ
- ・ステージ上の仕掛け

3. ゲームの素材

- ・キャラアニメーション
- ・アイテムアニメーション
- ・ステージ画像

4. 痛い設定集

- ・ストーリー
- ・絵

システム仕様

画面説明

ここではタイトル、ゲーム、エンディングの画面を説明する。

タイトル

1. Unity ロゴが出る
2. 真っ黒の画面に「Press Any Key」と表示
3. 何か押されたらタイトル文字をネオン管のように文字を光らせる。
4. 「Start」でゲーム開始、「Settings」で設定画面、「Exit」でゲーム終了。



Figure 1: タイトルのイメージ タイトル名は縦文字で

ゲーム

1. 画面の上に向かって進む。
2. その階のボスと戦う。
3. 倒せば次のステージへ。
4. 体力がなくなると再試行。再試行できなくなるとタイトルへ。

エンディング

1. 映画みたいにしてくれ。

自機の操作方法

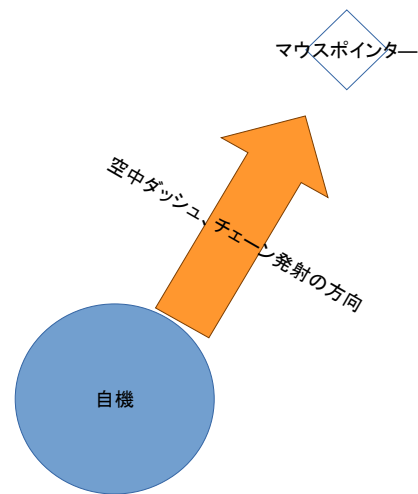


Figure 2: 自機の操作イメージ

操作	動作
マウスポインター	マウスポインターを見る
左クリック押す	チェーン発射
左クリック押しっぱなし	チェーン垂らし
左クリック離す	チェーンを切る
右クリック押す	空中ダッシュ
右クリック押しっぱなし	ホバリング
右クリック放す	空中ダッシュ、ホバリング中止
マウスホイール	チェーンを伸ばす、縮める

チェーン・・・自機より重いもの、または動かないものに当て、巻き上げると自機は引っ張られる。自機より軽いものに当てると、左クリック押しっぱなしで当てたものを振り回し、左クリックで投げたり、放すことができる。投げた時の勢いで敵へのダメージが変わる。敵の場合、当てて1.5秒経つと勝手に放れる。

ホバリング・・・落下スピードが落ち（上昇はしない）、マウスの向いている方向へゆっくり進む。

設定画面

設定画面では音量調節、難易度、入力設定ができる。



Figure 3: 設定画面のイメージ

データ仕様

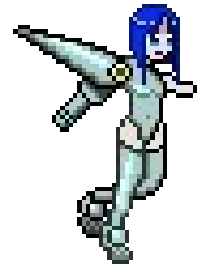
パラメータ

1. I.P・・・IdentityPoint の略。敵の攻撃に当たると減る。I.P がゼロになると、死亡。
2. A.P・・・AttackPoint の略。敵にぶつかったとき相手に与えるダメージ。
3. B.P・・・BoostPont の略。空中ダッシュをすると 1 減る。ホバリング中は回復しないが、それ以外の行動では徐々に回復する。

キャラ

1. 自機

1. 名前・・・寺杣 颯子
2. 武器・・・チェーンランス、ブースター
3. 特徴・・・イベント以外、カメラは常に自機を追いかける。ダメージを受けると 1.5 秒無敵。
4. パラメータ
 1. I.P・・・15~40
 2. A.P・・・0 ※突進中は8
 3. BP・・・2~5（アイテムをとると増える）



2. 雑魚

1. 名前・・・ひよこ
2. 武器・・・なし
3. 特徴・・・足場を右往左往する。
4. パラメータ
 1. I.P・・・5~10（サイズが大きいと増える）
 2. A.P・・・3~6（サイズが大きいと増える）
 3. 歩行速度・・・個体によって歩くのが早かったり遅かったりする。
 4. サイズ・・・個体によってサイズが違う。自機より大きいとチェーンで投げることができない。



3. ボス1

1. 名前・・・化け猫
2. 武器・・・火炎ブレス、爪
3. 特徴・・・巨大
4. パラメータ
 1. I.P・・・100

2. A.P . . . 7

4. ボス 2

1. 名前 . . . SM-ZICO-NKN
2. 武器 . . . 氷
3. 特徴 . . . 気分屋
4. パラメータ
 1. I.P . . . 150
 2. A.P . . . 8

5. ボス 3

1. 名前 . . . チョコミン
2. 武器 . . . 刀
3. 特徴 . . . ラスボス
4. パラメータ
 1. I.P . . . 200
 2. A.P . . . 39

アイテム

1. 回復

敵を倒すと出現する。

1. 小・・・メモリ 2 回復
2. 大・・・メモリ 5 回復
3. MK 缶・・・蘇生して完全回復（自動使用）貴重

2. 残機追加

再試行できる回数が増える。ステージ上にのみ存在する。

3. パワーアップアイテム

とると永続的に効果が続く。

1. I.P 増加
2. B.P 増加
3. チェーン射程距離強化
4. 突進追加

突進・・・空中ダッシュに攻撃判定がつく。一撃で倒せた場合、そのまま進む。倒せない場合はノックバックする。このとき自機へのダメージはない。

マップ

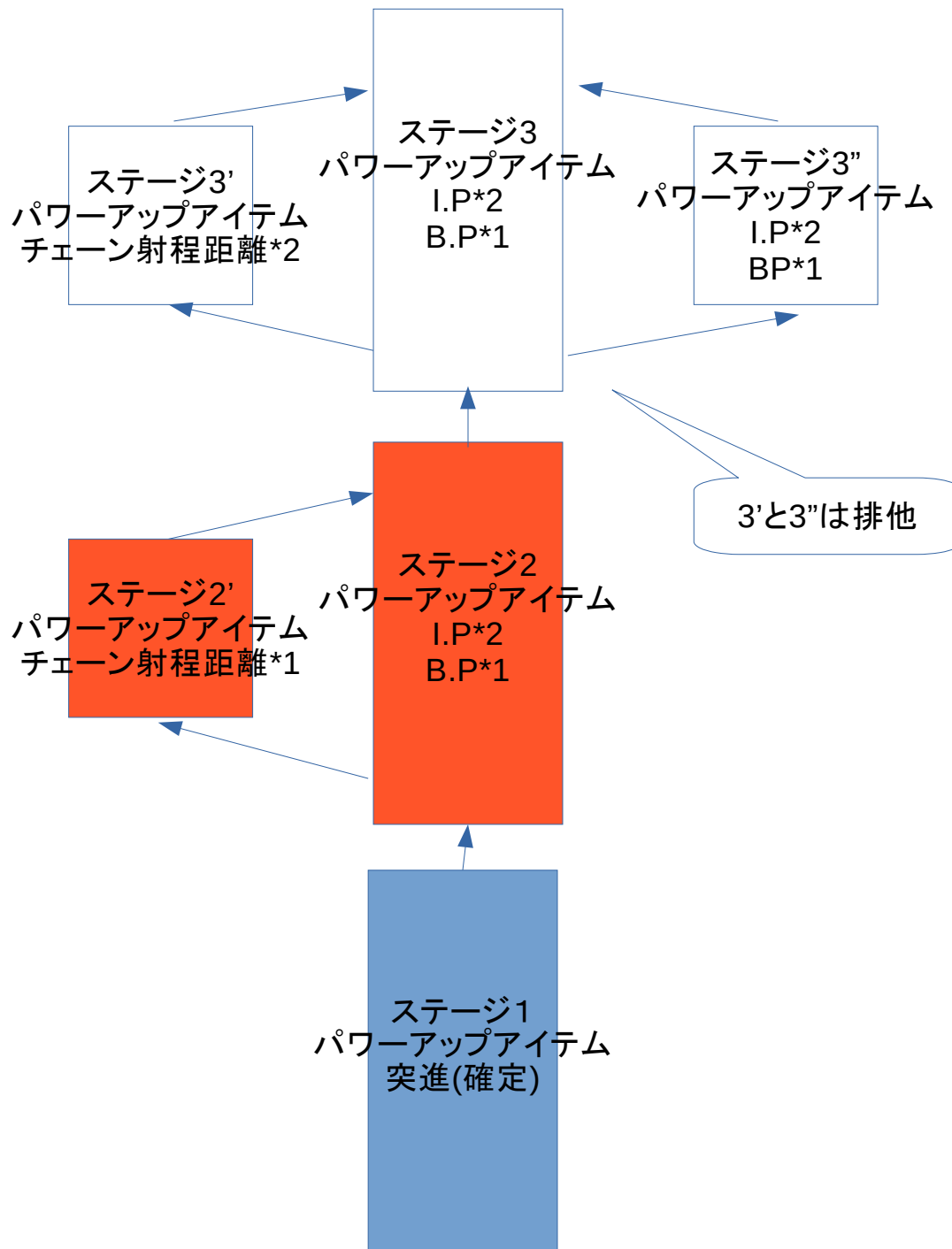


Figure 4: ステージ構成 アイテム全回収には2周必要

ステージ上の仕掛け

1. 足場

上に乗ることができる。

1. すり抜け可能・・・足場より下からチェーンを当て、チェーンを巻き上げると上に乗ることができる。足場より下から空中ダッシュをすると、すり抜けることができる。足場より上からはすり抜けることができない。
2. すり抜け不可・・・すり抜けることはできない。
3. 氷の床・・・チェーンを当てても跳ね返る。上に乗ると滑る。すり抜け可能の床の性質を持つ。

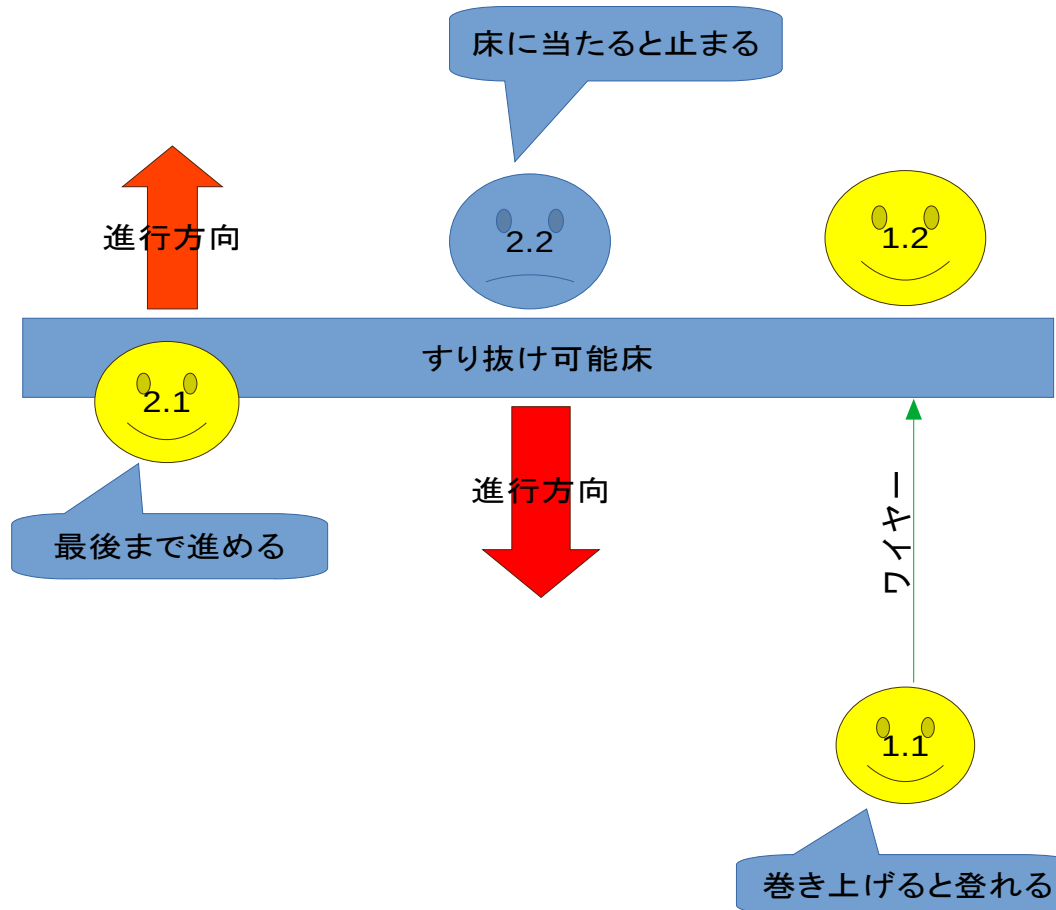


Figure 5: すり抜け可能床イメージ

2. 壁

ステージの両端にある。すり抜けることができない。

1. チェーン当て可能・・・チェーンを当てるとぶら下がることができる。
2. チェーン当て不可・・・チェーンを当てるとチェーンは跳ね返る。

3. トゲ

自機、ひよこが当たると I.P がゼロになる。

4. ブロック

ステージ上にある。重さを持ち、重力の影響を受ける。

1. 鉄のブロック

1. 性質・・・自機より重く、チェーンを当てることができる。
2. I.P・・・20

2. 木のブロック

1. 性質・・・自機より軽く、チェーンを当てることができる。
2. I.P・・・5

3. 氷のブロック

1. 性質・・・チェーンは跳ね返る。
2. I.P・・・10

ゲームの素材

() の中の数字は作る種類の数

キャラアニメーション

1. 自機
 1. 通常
 2. ダメージ
 3. チェーン発射
 4. 空中ダッシュ (突進)
2. ひよこ
 1. 歩行
 2. 振り返り (2)
3. 化け猫
 1. 通常
 2. ダメージ
 3. 攻撃 (3)
4. SM-ZICO-NKN
 1. 通常
 2. ダメージ
 3. 攻撃(4)
5. チョコミン
 1. 通常
 2. ダメージ
 3. 攻撃(6)

アイテムアニメーション

1. 回復各種
2. MK 缶
3. 残機追加
4. パワーアップアイテム各種

ステージ画像

1. 1 面

参考は工業地帯



Figure 6: 1 面イメージ図 錆はシェーダーで作りたい。ドット絵でやりたくない

1. 壁（チェーン当て可）・・・鉄骨風
2. 壁（チェーン当て不可）・・・太いパイプを束ねた感じ
3. 床（すり抜け可）・・・キャットウォーク、金網風
4. 床（すり抜け不可）・・・手すりついたり、下にパイプが通っていたり
5. 背景・・・遠くに山がうっすら浮かび上がっているような



Figure 7: 背景のイメージ図 山頂付近に風力発電つけてもいいかも

2. 2面

参考はサーバールーム チェーン当て可のところはバーチャルに



shutterstock.com • 715802656

Figure 8: 2面のイメージ 規則的にステージのライトを点滅させたい

1. 壁（チェーン当て可）・・・スクロールバー風
2. 壁（チェーン当て不可）・・・ガラスの奥にサーバー積んでる
3. 床（すり抜け可）・・・ウインドウ風
4. 床（すり抜け不可）・・・サーバーのラック
5. 背景・・・ネオ東京 派手すぎないように



Figure 9: イメージ図 派手過ぎてわかりづらくなるのが心配

3. 3面

参考はフラワーガーデン、神社風

1. 壁（チェーン当て可）・・・アジサイみたいな花+葉
2. 壁（チェーン当て不可）・・・木の柱
3. 床（すり抜け可）・・・神社にあるごつい綱
4. 床（すり抜け不可）・・・鳥居
5. 背景・・・空

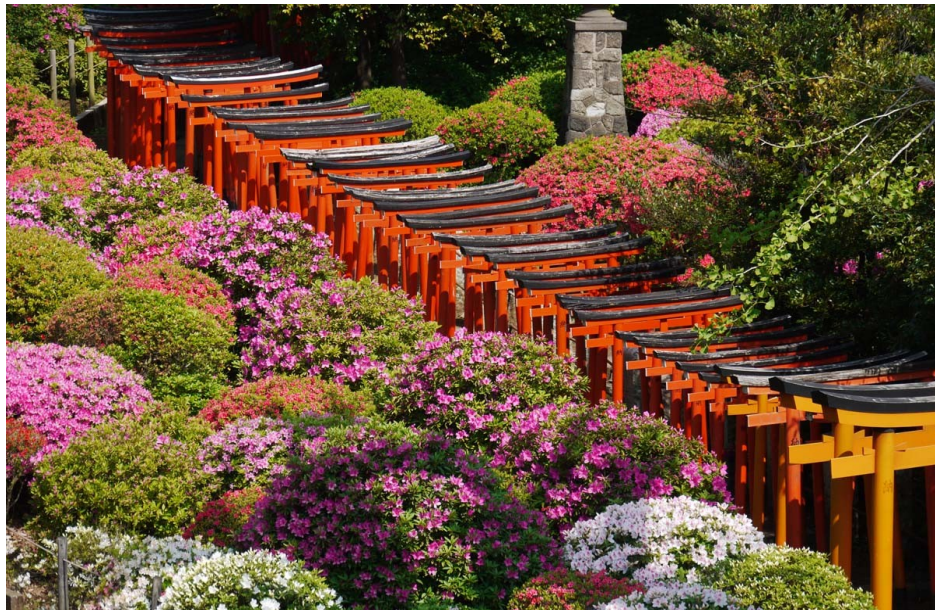


Figure 10: 3面のイメージ 基本的に柔らかな雰囲気で

痛い設定集

ストーリー

とあるサーバー内で発生した AI 同士のサバイバルゲーム。最後に生き残った AI がインターネットへ解き放たれる。

絵

随時追加予定