

プレイヤーデータ Ver1.00

操作方法

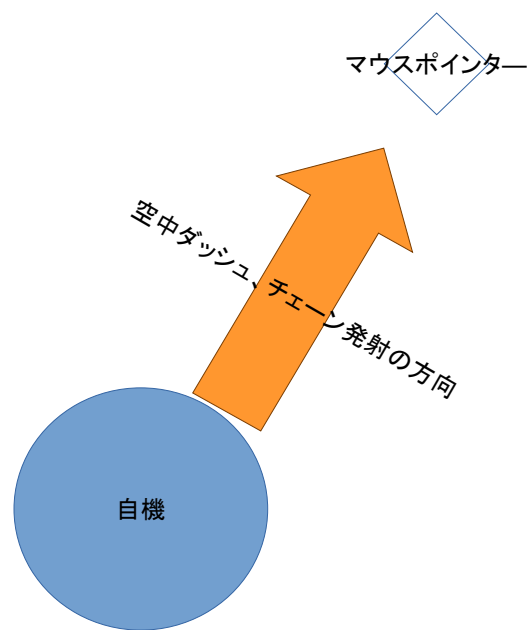


Figure 1: 自機の操作イメージ

| 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 | チェーン切り離し |
| 右クリック押す | 空中ダッシュ（突進） |
| 空中ダッシュ中に右クリック放す | 空中ダッシュ（突進）中止 |
| 空中ダッシュ中止直後に右クリック押しっぱなし | ホバリング |
| 右クリック押しっぱなし | ホバリング |
| 右クリック放す | 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 |

表 1: 自機の操作方法

挙動

自機の操作について

チェーン発射・・・チェーンをマウスポインターに向かって一直線に発射する。

チェーン垂らし・・・マウスポインターに引っ張られるようにチェーンの先を操作できる。

チェーン切り離し・・・チェーンを自機から切り離す。切り離されたチェーンは1.5秒で消える。

チェーン・・・ステージギミック等に当て、縮め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すことができる。また、チェーンを縮めると当てたものが引き寄せられる。

自機より重いものに当てた場合、振り回すことができない。また、チェーンを縮めても自機は引っ張られない。

投げ・・・チェーンで相手を振り回し、チェーン切り離すと相手は振り回した勢いで飛んでいく。これを投げという。

投げた時の勢いと相手の体重でダメージが変わる。敵の場合、当てて1.5秒経つと勝手に放れる。

空中ダッシュ・・・自機はマウスポインターに向かって一直線に飛ぶ。

突進・・・自機はマウスポインターに向かって一直線に飛ぶ。このとき、当たったものに8ダメージ与える。

ホバリング・・・落下スピードが落ち、マウスの向いている方向へゆっくり降りる。

外部からの反応

ダメージ・・・敵などに接触するとのけぞり、0.5秒間半透明で表示され無敵になる。

突進のけぞり・・・突進で当たったものを一撃で破壊できなかった場合、のけぞる。このとき自身のダメージは0。

データ

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。

A.P・・・AttackPoint の略。敵にぶつかったとき相手に与えるダメージ。

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。

体重・・・重ければ重いほど振り回ものが増える。

初期ステータス

I.P・・・15

A.P・・・0

B.P・・・2

体重・・・7

パワーアップアイテム

とると永続的に効果が続く。

1. グラビティ・・・体重が増え、鉄のブロックを振り回すことができるようになる。
2. 突進追加・・・空中ダッシュが突進になる。
3. **I.P** 増加・・・**I.P** の最大値が 5 増える。
4. **B.P** 増加・・・**B.P** の最大値が 1 増える。
5. チェーン射程距離強化・・・チェーンをより遠くまで発射できるようになる。またチェーンをより伸ばすことができる。

回復

敵や、破壊可能なオブジェクトを破壊すると一定確率で出現する。自機が触れると **I.P** が回復する。

1. 小・・・2 回復
2. 大・・・回復
3. **MK** 缶・・・蘇生して完全回復する。

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。

アニメーション

右向き左向きでそれぞれある。

腕はマウスポインターに向かい続ける。

突進は空中ダッシュにエフェクトを追加するだけ。

グラビティ取った後は、自機にエフェクトをかける。

1. 待機
2. チェーン発射
3. のけぞる
4. 空中ダッシュ
5. 突進
6. 突進のけぞり

サウンド

1. チェーン発射
2. のけぞる
3. 空中ダッシュ
4. 突進のけぞり