

# 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

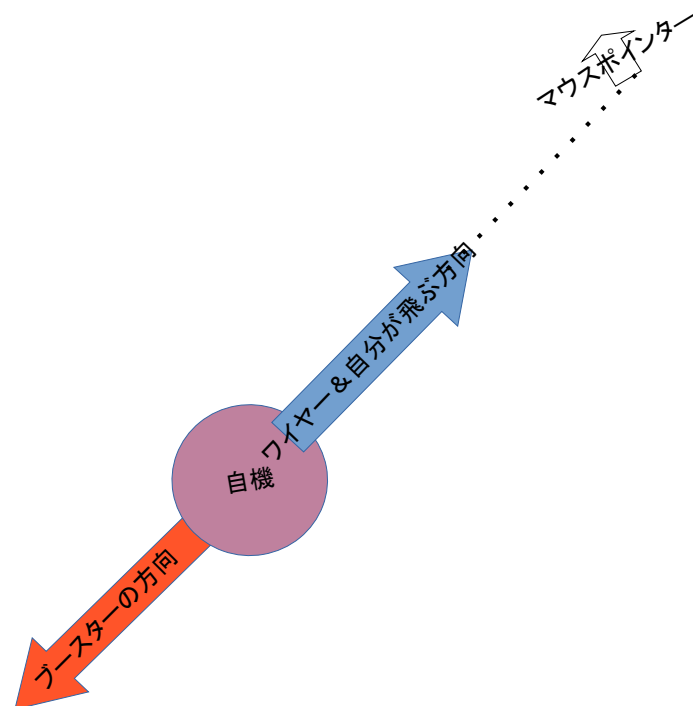


Figure 2: 自機の操作イメージ

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	チェーン巻き上げ
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

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・・・寺柚 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

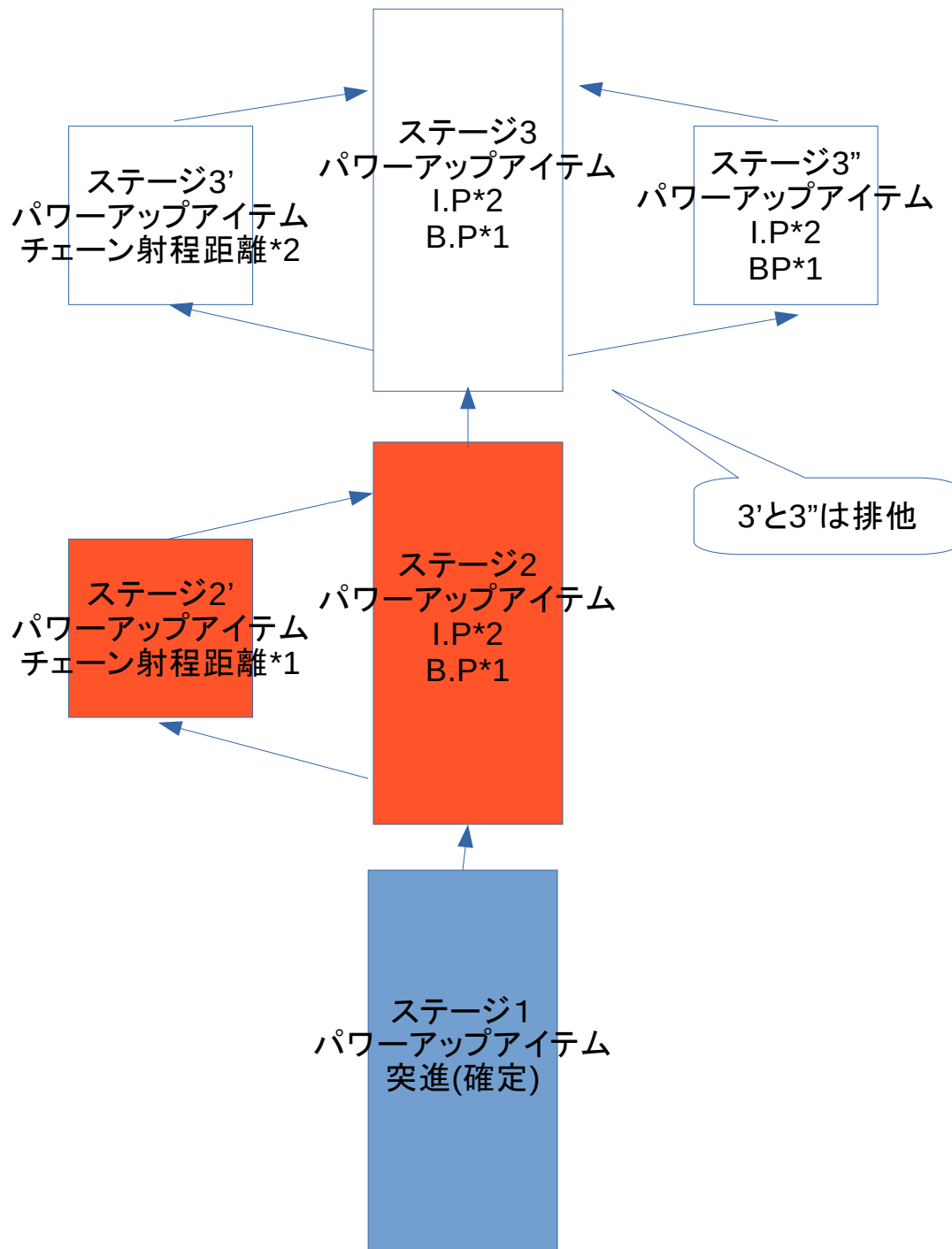


Figure 4: ステージ構成 アイテム全回収には2周必要

## 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。

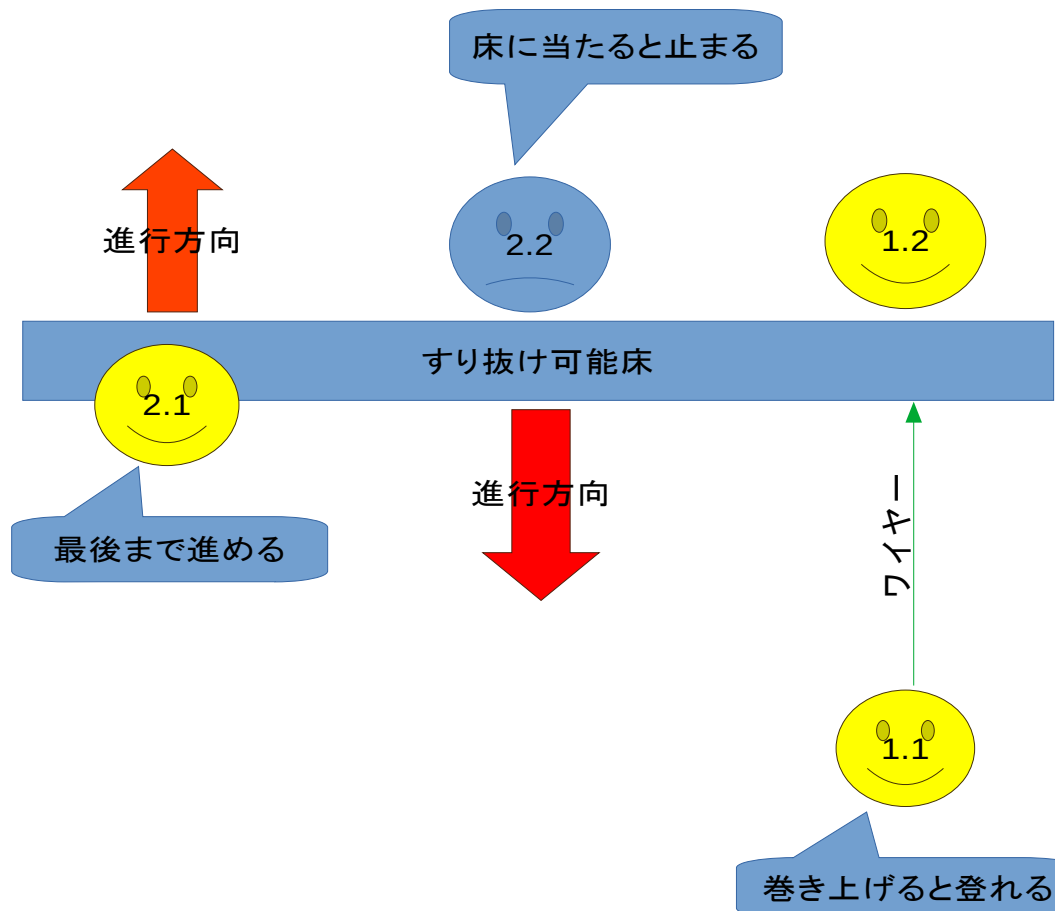


Figure 5: すり抜け可能床イメージ

## 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

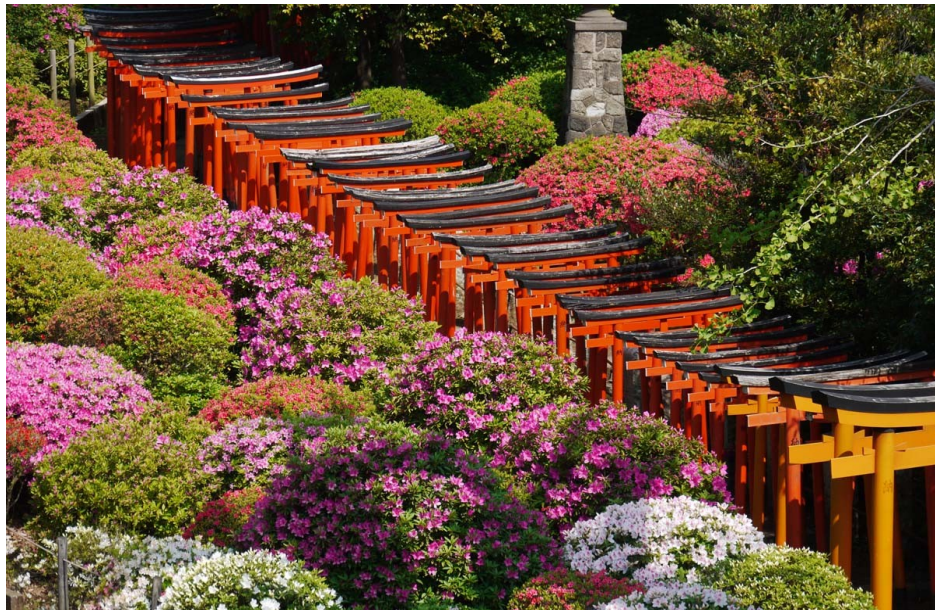


Figure 10: 3面のイメージ 基本的に柔らかな雰囲気で

## 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