たこワールド戦闘部分仕様書 草案

・画面イメージ

あくまでイメージ。とりあえず必要要素を描きだした。

敵と敵のHP（疲れゲージ※）

※下で説明

攻撃ゲージをためるアイテム

（後ほど詳しく説明）

プレイヤー（サメ）、

サメの攻撃

弾幕

プレイヤーの残機（丸いやつ）、

プレイヤーの攻撃ゲージ

・細かい仕様

＊プレイヤー（サメ）

・敵、および敵の弾幕に当たったら残機が1減る。

・残機は4（変更可）。つまり4回当たったら負け。

・攻撃方法は槍で切る感じの攻撃なイメージ。（動画のイメージ）

　前方のちいさめな範囲に攻撃する

＜攻撃ゲージについて＞

　・攻撃ゲージをためなければ、サメは攻撃を打てない。

　・画面上にランダムで現れる「アイテム」をとると攻撃ゲージがたまる。

　・アイテムを1つとると1/2回ぶんの攻撃ゲージがたまる

　　（つまり、アイテムを2つとれば1回攻撃できる）

　・攻撃ゲージは攻撃3回分まで貯められる。

＊敵

・敵は複数いてよい

・欲しいグラフィック

・あとがき

草案なので意見をどんどん求む！