

おもちゃ大運動会（仮）
仕様書
2013/3/3

目次

- 基本システム
- 画面構成（ゲーム画面）
- ゲームフロー
- ゲーム設定
- おはなし（ストーリーモード）
- さくっと（クイックマッチモード）
- オプション
- キャラクター設定
- パラメータ構成
- スキル設定

基本システム

1 ルール

画面上に一对一のチームが左右に陣取る。互いの画面端からキャラクターを出撃させる。

出撃したキャラクターは、画面の反対端に向かう。

出撃数は一画面に5体まで。出撃順は、インターミッション画面で事前に設定する。

反対端に到着したキャラクターは、相手チームの旗を一つ手に入れる。

制限時間60秒内に、旗を10本手に入れた方が1セット取得

3セット制で、2セット取得したほうが勝ち。

2 フィールド

画面は、3つのラインから成り立っている。

出撃したキャラクターは原則3ライン上を直線的に移動する。

プレイヤーは、移動しているキャラクターのラインをフリック、またはドラッグアンドドロップでライン間の上下移動をさせることが出来る。（ただし、後述するぶつかり状態は除く）

3 ぶつかり合い

移動している敵味方のキャラクターが同一ライン上、一定の範囲内に入った際は、モーションが変化し、ぶつかり合いになる。ぶつかり合いによって、お互いのキャラクターの体力を減算し、0になったキャラはスタンバイ状態（後述）となり、一定時間出撃できなくなる。残ったキャラクターは、一定の範囲内に敵キャラクターが居ない状態になると、通常通り移動を開始する。

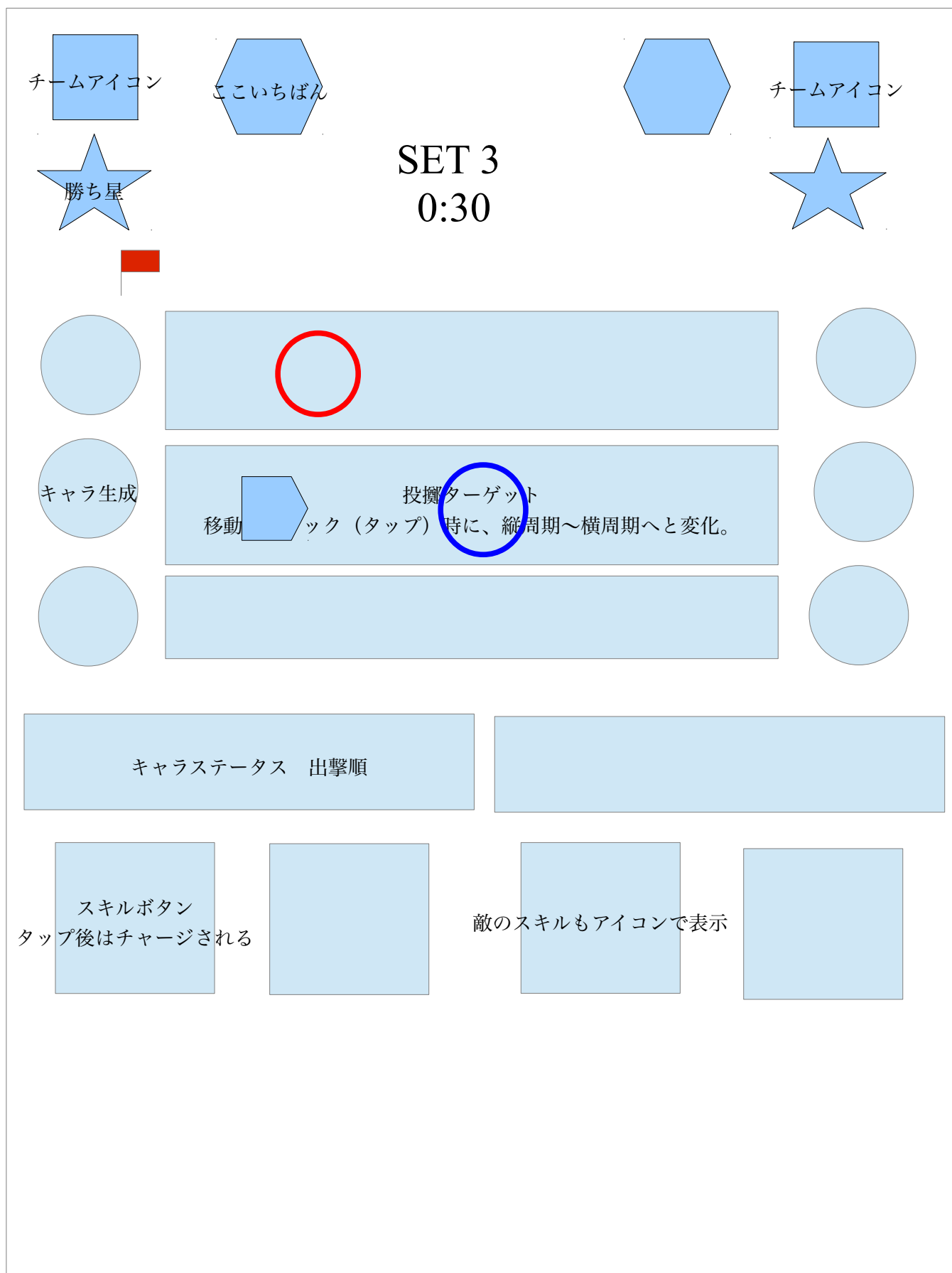
4 スタンバイ状態

体力が0になる、ないし旗を入手したキャラクターは、画面から除外され、スタンバイ状態になる。スタンバイ状態は、一定時間で解除され、出撃可能となる。出撃可能までの時間はキャラクターの種類や、スキル等によって変化がある。

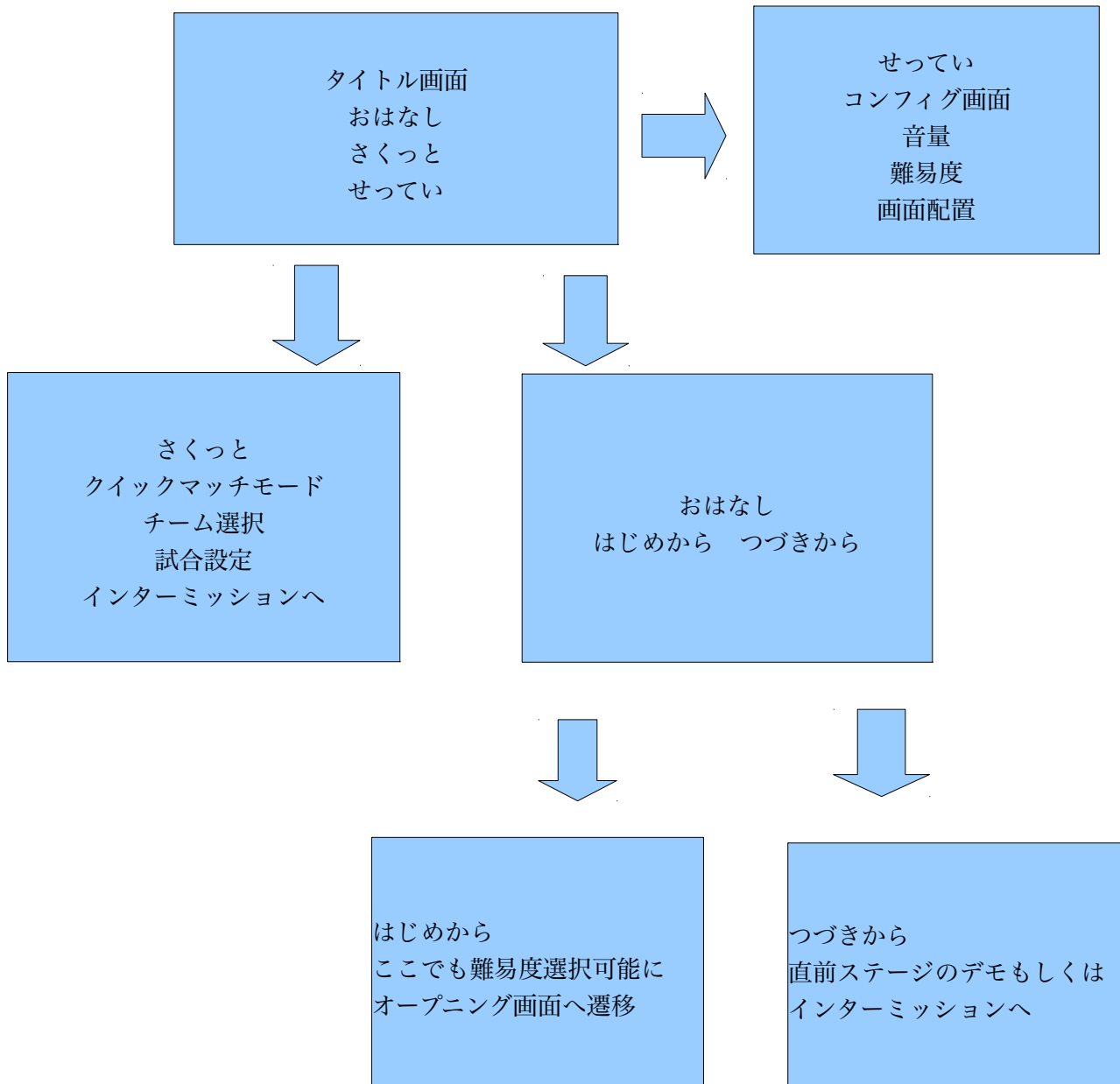
5 スキル

ゲーム中、4種類のスキルをプレイヤー、敵共に使用可能。内一つは、一セット中一回のみ使用可能な「ここいちばん」、ゲーム中フィールド外への投擲により設置や攻撃が可能な「がいや」キャラクターのステータスに即時変化をもたらす「とくいわぎ」を1：1：2の組み合わせで持ち込み可能。

画面構成 (640*480px)



ゲームフロー



おはなし（ストーリーモード）

全5ステージでエンディング。難易度は3+1段階　かんたん　そこそこ　むずかしい
（1周クリアで解禁）　ほんき（むずかしいクリアで解禁）難易度選択は途中変更不可

各ステージクリア毎に使用できるスキルが増加。

オープニングデモ後、ランダム（ボスとなる「エレクトロ」を除く（詳細はキャラクターにて））で各チームと対戦（VS画面が出てくる）（いわゆる格ゲースタイル）。

各VS画面の合間にインターミッション（スキルや、キャラクターのセット画面）が入る。
勝利時は、簡単な演出が入って次のステージへ。

敗北時は、コンティニュー画面に移行。つづけるで再戦（インターミッションへ）やめるでセーブしてタイトル画面へ。

さくっと（クイックマッチモード）

選択すると、チーム（プレイヤーと CPU）選択画面→難易度や勝敗条件の変更画面

→簡易のインターミッション画面（両チームの設定が可能）

可能であれば対戦をここに導入出来れば。

勝敗決着後はチーム選択画面に戻る。

せってい（オプション）

難易度、音量の設定が可能に。

余裕があればタッチパッドの大きさ等を設定出来れば。。

キャラクター設定

各おもちゃのカテゴリー毎にチームを分ける。

1 チームデディベア

すとりーでプレイヤーが操作するキャラクター

スキルセットは分かりやすさ重視

ここ一番 クマロケット（画面全体の敵を倒す）

とうてき くまぶらんこ（着弾点の周囲へ攻撃）

2 チーム R-U-R

ゼンマイ式ブリキロボのチーム、

コンセプトは「パワーアップ重視」

ここ一番 ゼンマイ全開（20秒間大幅パワーアップ）

とうてき 予備ゼンマイ（拾った味方キャラがパワーアップ）

3 アーミーズ

ゴム製兵隊人形をモチーフにしたチーム。

コンセプトは「エリアディフェンス」

ここ一番 「戦車呼び出し」 2ラインを埋める戦車（無敵オブジェクト）を10秒召喚する。

とうてき 「ビックリ地雷」（地雷を設置、敵が踏むとダメージと3秒行動不能）

4 モンマルトルの傘

女の子人形のチーム

コンセプトは「妨害重視」

ここ一番 「ガーリーな魅力」（相手チームの全キャラクターの移動力を半減させる）

とうてき 「ファンシーグッズ」（時間消滅型のSアイテムを設置、近づいた敵がそのラインに誘導される）

5 ブロック協同組合人形部

いわゆるブロック玩具の人形のチーム

コンセプトは「復活速攻型」

ここ一番「高速組み立て」発動後、味方の復活スピードが倍になる。

とうてき 「ブロック」（ラインを塞ぐバリケードを設置 防御型のHPでダメージは0）

6 エレクトロマシナリー

最新電子玩具チーム

コンセプトは「バランス型ボス」

ここ一番「電子の力」7秒間相手の動きをスキル以外完全に静止させる。（出撃は可）

とうてき 「電池」（拾ったキャラクターのスピード増加）

キャラクターパラメータ

各カテゴリ別にパラメータを用意

1 通常型

各キャラ種別のパラメータ

体力/攻撃力/防御力（ノックバック時の距離も短くなる）/スピード/リチャージ速度
ダメージ計算は 攻撃力-(防御力/2)

通常型

30/20/10/10/10

軽量型

20/20/10/20/15

重量型

60/20/20/5/15

高コスト型

40/30/15/10/20

攻撃型

10/30/10/10/15

特攻型

20/20/10/5/10

通常スキル

リチャージ時間は短でも1セット3回ぐらいで、長はギリギリ2回ぐらい重ねがけは現在の所無しの方で

- 1 ふきとばし 単発 リチャージ 短
一定距離敵を後退させる
- 2 ビー玉おとし 単発 リチャージ短
着弾範囲の敵味方関わらずダメージの玉を3-4個ランダムで落とす。
- 3 わらわら 継続 リチャージ 長
発動中はやられ時の復活がある程度(2-3割)短くなる。
- 4 どんと来い! 継続 リチャージ 長
発動中は防御力が大幅に上がるが、真ん中より敵側に入ると前進しなくなる。
- 5 なまけもの 継続 リチャージ 中
発動中は、敵の攻撃力がある程度低下する。
- 6 突撃! 継続 リチャージ 長
発動したら、攻撃力が大幅に上昇し、防御力が大幅に減少する。
- 7 タライ 複数回 リチャージ短
とうてきの効果が2度だけ、あたったキャラクターをしばらく行動不能するタライに変化する。
- 8 えくすぺんだぶるず 永続 リチャージ短→一回のみ
HP 防御力が低下するが、大幅にリチャージ速度が上がる。
- 9 ぱにつく 単発 リチャージ中
発動すると、全キャラクターのラインがランダムで変更される。
+ライン移動ができなくなる。
- 10 くつつき 継続 リチャージ長
発動時間中は、敵味方がぶつかった時、移動速度が両方大幅に低下する。
- 11 やけっぱち 単発 リチャージ短
ランダムで一体の味方キャラが、敵キャラクターに突撃し、両方一撃でやられる。誰も敵が居なかった場合は自爆する。
- 12 びっぐばん 単発 リチャージ超長(45秒ぐらい)
敵味方全てをやられ判定にし、スタンバイ状態のキャラクターのスタンバイ時間をリセットする。