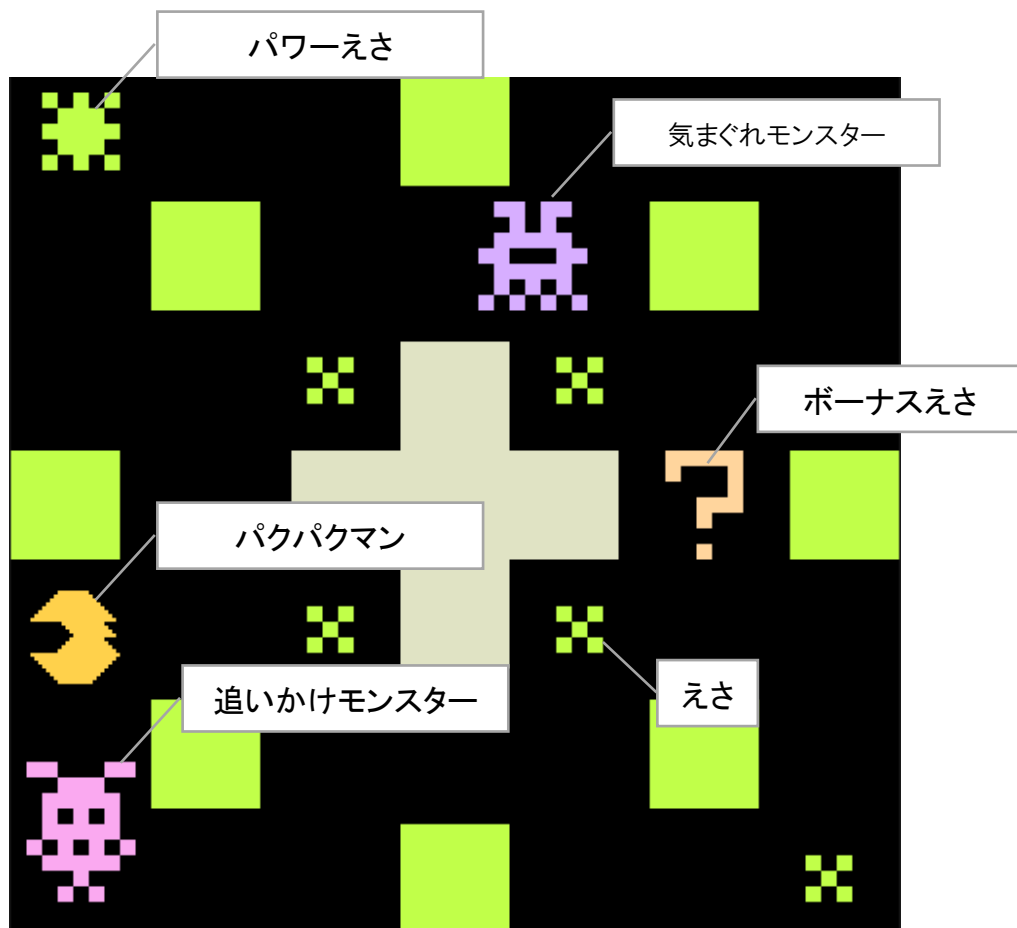


「パクパクモンスター」 仕様書

Ver 1.0

ゲームのルール		No.	①
プロジェクト	パクパクモンスター		
最終更新日	2016年7月29日		
作成者	今瀬 秀康		

パクパクマンを操作して画面上のえさとパワーえさをすべて食べよう
画面上には2匹のモンスターが徘徊しているので接触しないように移動しよう
パワーえさを食べると一定の時間モンスターを食べることができるぞ
モンスターは追いかけるモンスター、気まぐれモンスターと行動パターンが違います
たまにボーナスえさが出現するので食べれば高得点！

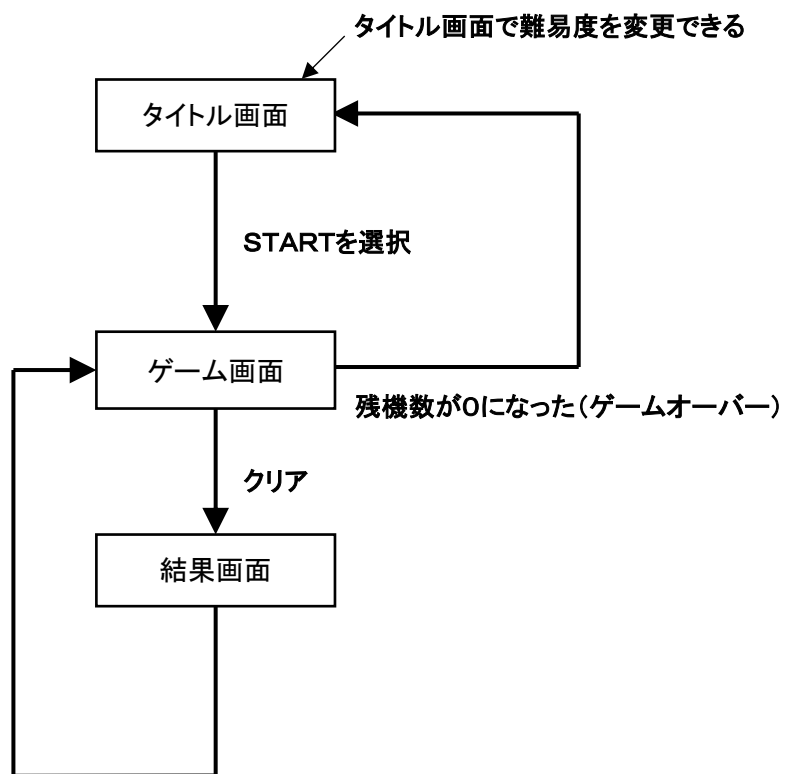


画面遷移図

No.

②

プロジェクト	パクパクモンスター
最終更新日	2016年7月29日
作成者	今瀬 秀康



タイトル画面&結果画面		No.	③
プロジェクト	パクパクモンスター		
最終更新日	2016年7月29日		
作成者	今瀬 秀康		
タイトル画面での操作			
ZキーでゲームSTART			
Xキーで難易度を変更(難易度は初級、上級の2段階)			
画面のレイアウトはタイトル画面も結果画面も同じ物を使用する			
タイトル画面での得点は各難易度のハイスコア表示になる			
初級は残機数6、上級は残機数3からゲームが始まる			
<div>グリッドの幅は8ドット</div> <div></div>			

ゲーム画面（キャラクターの移動）

No.

④

プロジェクト パクパクモンスター

最終更新日 2016年7月29日

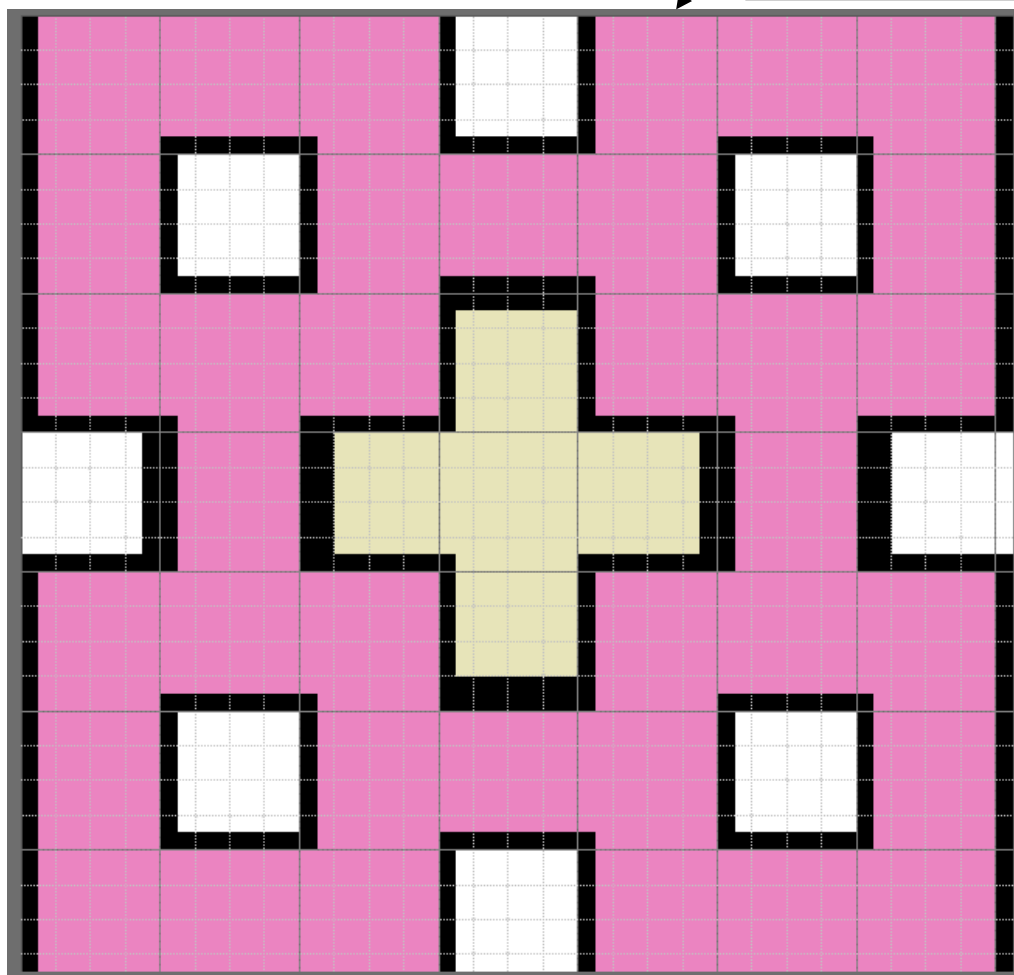
作成者 今瀬 秀康

操作

矢印キーの上下左右でプレイヤーの移動

各チップの幅は8ドット

ピンクの色の箇所はモンスターや
パクパクモンスターが通る道
（表示はされません）



えさの配置

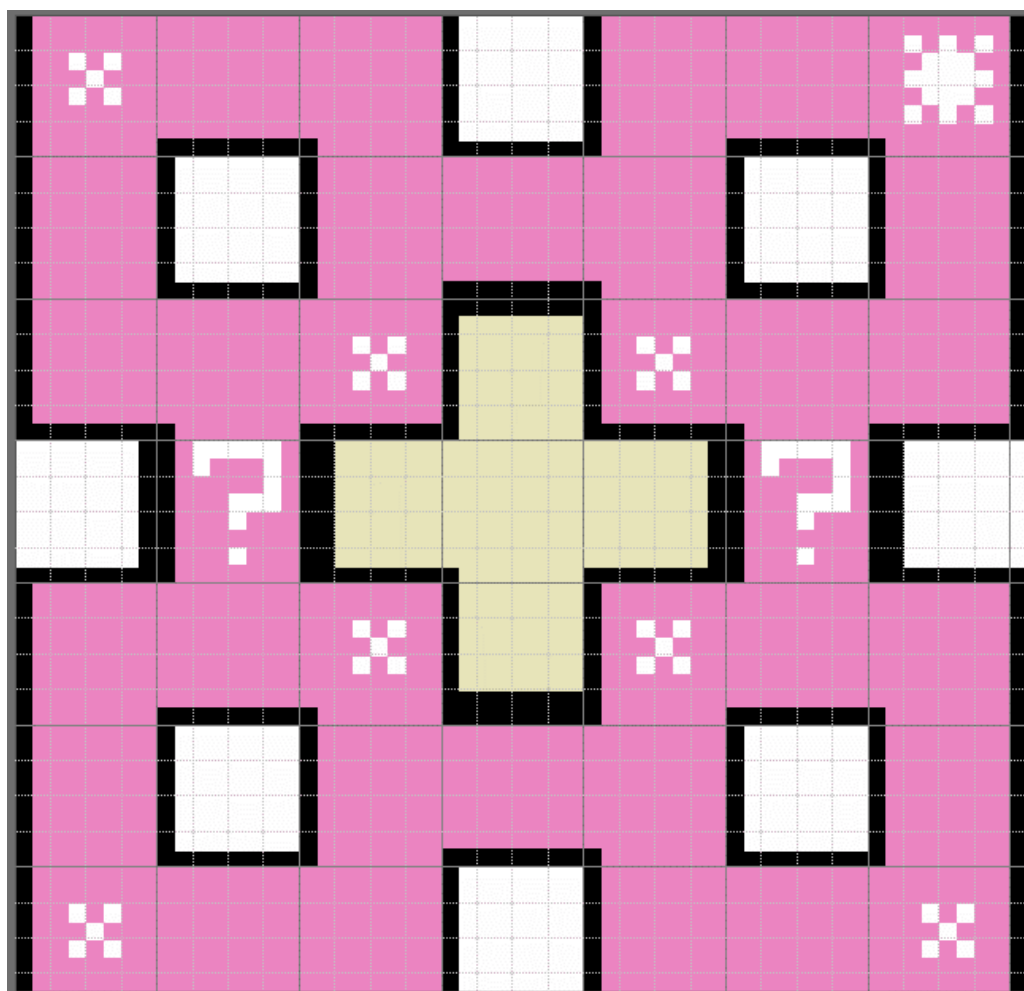
No.

⑤

プロジェクト	パクパクモンスター
最終更新日	2016年7月29日
作成者	今瀬 秀康

パワーえさの位置は左右どちら側に出現するかランダム
 ボーナスえさはランダムで左右の決まった場所に出現する
 えさとパワーえさは3回食べると消えます
 同じえさを連続で食べることはできません。
 最後に残ったえさは一度その場を離れれば食べられます。

グリッドの幅は8ドット



パクパクマンのテクスチャ

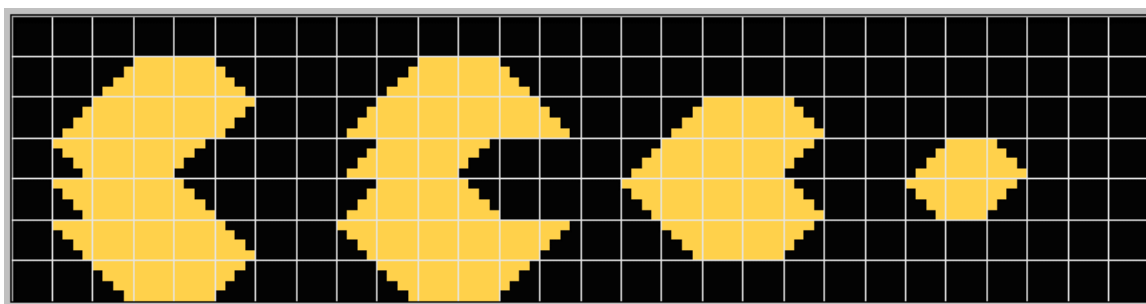
No.

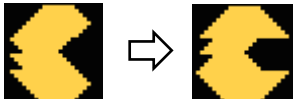
⑥



プロジェクト	パクパクモンスター
最終更新日	2016年7月29日
作成者	今瀬 秀康

テクスチャ (player.png 224x56)

グリッドの幅は8ドット



パクパクマン		No.	⑦
プロジェクト	パクパクモンスター		
最終更新日	2016年7月29日		
作成者	今瀬 秀康		
<ul style="list-style-type: none">・パクパクマンは常に2パターンでアニメーションしています <div></div> <ul style="list-style-type: none">・壁にぶつかるまでパクパクマンは移動し続けます・パクパクマンの移動の速さは一定です			

モンスター		No.	⑧														
プロジェクト	パクパクモンスター																
最終更新日	2016年7月29日																
作成者	今瀬 秀康																
<div>・モンスターは2種類、追いかけモンスターと気まぐれモンスター</div> <div><div></div><div></div></div> <div><div>追いかけモンスター</div><div>気まぐれモンスター</div></div> <div>・モンスターを食べたときの得点は、200点～400点です パクパクマンがパワーアップ中に連続で食べると得点が倍の400点になります</div> <div>・モンスターの移動速さ ステージが一面進むごとに1つLVがあがります 初級はLV1～LV4まで、上級はLV2～LV5まで速さが変化します</div> <div>速さ表</div> <table><tr><td>LV1</td><td>LV2</td><td>LV3</td><td>L4</td><td>LV5</td><td>逃げている</td><td>巣に戻る</td></tr><tr><td>12</td><td>18</td><td>24</td><td>30</td><td>36</td><td>12</td><td>32</td></tr></table> <div>※括弧内の値は、モンスターの位置に加算する値です。位置は固定少数点を使用し、4ビットが少数点以下を表しています</div> <div>・モンスターの性格 各モンスターはステージの分岐している箇所では方向転換をしますが、Uターンはしません 気まぐれモンスターはランダムで移動し、追いかけモンスターはプレイヤーのいるエリアの方向へ移動してきます</div> <div>・食べられたモンスターの復活 モンスターは食べられるとステージ中央の巣へ戻り復活します</div>				LV1	LV2	LV3	L4	LV5	逃げている	巣に戻る	12	18	24	30	36	12	32
LV1	LV2	LV3	L4	LV5	逃げている	巣に戻る											
12	18	24	30	36	12	32											