超雑なゲーム仕様書

**ゲーム名**：スーパー中村卓対戦(仮名)

**ジャンル**：シミュレーションRPG

**ゲーム内容**：「SW2.0中村卓」、および「SW2.0中村卓」2.0の続編として新規ストーリーを体験できるゲームを製作する。

**開発環境**：Visual Studio Community 2019

ゲームエンジン：DXライブラリ

プロジェクト共有：github

**ゲームの流れ**

プレイヤーは自軍のキャラ全員を操作します。それぞれのキャラにスキル、移動、攻撃といったアクションを行わせ、マップ上の敵を撃破していきます。

ゲームは下図のように「相手ターン」と「自軍ターン」の繰り返しによって進行します。

→→→相手ターン→→→

→→→自軍ターン→→→

スキル

ターンの終了

攻撃

移動

スキル

ターンの終了

移動

攻撃

**プレイ画面のイメージ**

マップは正方形のタイルで二次元的に区切られており、タイルの上には自軍のキャラや敵のキャラが配置されています。

**マップ**



**「キャラクターUI」**には**「移動」「攻撃」「精神」「能力」「＊特殊」**があります。それぞれの詳細は下記の通りです。

キャラクターにカーソルを合わせて決定ボタンを押すと、**「キャラクターUI」**が表示され、行動を選択できるようになります。

キャラクターのいないマスにカーソルを合わせて決定ボタンを押すと**「マップUI」**が表示され、行動が選択できます。

**「マップUI」**には**「ターン終了」「戦闘目的」「全体マップ」「部隊一覧」「精神検索」「システム」「途中セーブ」**があります。それぞれの詳細は下記の通りです。

**キャラクターUI**

**「精神」**…「精神ポイント（SP）」を消費して「精神コマンド」を使用します。精神コマンドは１ターンに何度でも使用できます。

**「攻撃」**…敵キャラクターと「戦闘」を行います。攻撃は技を選択して行います。技ごとに「威力」「射程」「命中補正」「移動後の攻撃の可否」が異なります。攻撃はキャラごとに１ターン1回です。「戦闘」の詳細は下記の通りです。

**「移動」**…キャラクターの位置を移動させます。移動できるマス数はキャラごとの「移動力」を参照します。移動はキャラごとに１ターン1回です。

**「移動」「攻撃」「精神」「能力」「＊特殊」**

**「能力」**…キャラクターのステータス等を確認します。ステータスには「HP」「MP」「移動力」「敏捷」「器用」「筋力」「知力」「精神」「防護点」「気力」などがあります。

**「＊特殊」**…一定の条件を満たすか特別な能力を持つキャラに表示されるコマンドです。特殊には「説得」「治療」等があります。

**マップUI**

**「部隊一覧」**…自軍部隊を一覧表示します。HPとMP、気力が簡易表示されます。一覧からキャラを選択して、キャラの座標にカーソルを直接合わせることができます。

**「全体マップ」**…マップ全体を簡易表示します。自軍の数と敵の数も表示します

**「戦闘目的」**…戦闘の「勝利条件」「敗北条件」を確認します。

**「ターン終了」**…自軍ターンを終了し、相手ターンに移行します。

**「ターン終了」**

**「戦闘目的」**

**「全体マップ」**

**「部隊一覧」**

**「精神検索」**

**「システム」**

**「途中セーブ」**

**「精神検索」**…精神コマンド一覧が表示され、選択した精神コマンドを所持しているキャラを検索できます。

**「システム」**…音量調整やメッセージスピード、戦闘ムービーのスキップ等の設定が行えます。

**「途中セーブ」**…現在の状態をセーブします。その後、ゲームを中断するか選択しが表示されます。スタート画面の「コンティニュー」を選択すると、途中セーブした段階からゲームを再開できます。

**戦闘UI**

自「現在HP」/「最大HP」

「現在MP」/「最大MP」

敵「現在HP」/「最大HP」

「現在MP」/「最大MP」

自「名前」 「レベル」

「選択した技」

「気力」 「命中率(％)」

敵「名前」 「レベル」

「選択した技」

「気力」 「命中率(％)」

「戦闘開始」…行動を確定し「戦闘ムービー」の再生に移行します。戦闘ムービーはOFFにすることもできます。

「戦闘開始」

「技」

「回避」

「防御」

「技」…攻撃する技を選択します。

****

「防御」…攻撃せずに相手の攻撃を防御することに専念します。＊敵ターン限定のコマンドです。

「回避」…攻撃せずに相手の攻撃を回避することに専念します。＊敵ターンのコマンドです。

**戦闘ムービー**

戦闘を行う自軍キャラ、相手キャラのグラフィックやHP、MP、技のエフェクト等を描画します。戦闘ムービー中はプレイヤーが操作することはありません。



画面下部にはキャラクターの顔グラフィックとセリフが表示されます。

攻撃が命中した場合、ダメージが画面上に表示され、その分HPが減少します。

ステータス画面



仕様書を書く際の基礎

・**どういった事をしたいのか**（使用すると体力が回復する薬草を作りたい）

・**どういった処理が必要か**（使用すると所持量が1個減る/体力が回復する等）

・**どういったアセットが必要か**（薬草モデル/食べるモーション/回復エフェクト/回復SE等）

・**どういったデータが必要か**（回復量を指定できるようにして欲しい等）

・**いつまでに実装しなければならないのか**（次のアップデート前まで等）