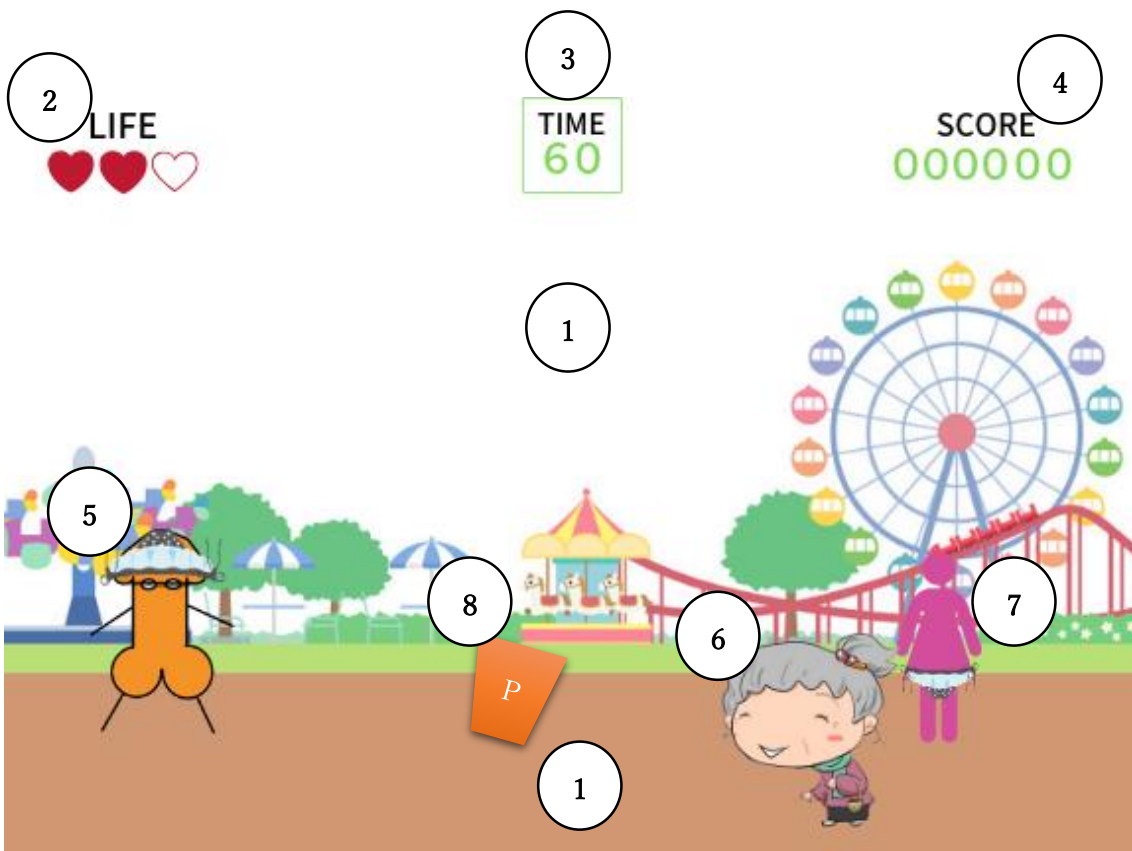


仕様書

ゲームタイトル

『ティンクルランド』



1. BG(背景)×2

PLAYER の移動に合わせて横スクロール。

2. LIFE(体力)

MAX ハート 3 つからスタート(体力の数値 120)

PLAYER がダメージを受けるとハート半分ずつ減る。(ダメージ量 20)

3. TIME(時間)

カウント (アニメーション)

60 秒からスタートし、0 秒になったらスコアを表示して、

GAMEOVER リザルトへ移行。

4. SCORE(スコア)

MAX 9 9 9 9 0 0 の 6 桁。GAMECLEAR or GAMEOVER になる

時、現在のスコアを大きく表示する。

PLAYER が TARGET に攻撃することで 3 桁ずつ増える。(アニメーション)

ダメージを受けずに TARGET のみを連続で攻撃したとき、コンボになり得点の倍率が上がる。

5. PLAYER(プレイヤー)

- ・上下左右移動。(アニメーション)
- ・移動の上限 左右はスタートからゴールまで。上下は背景のフィールド部分の範囲内。
- ・攻撃ボタンで攻撃モーション (アニメーション) (攻撃 SE)
- ・当たり判定は ENEMY・TARGET・ITEM

ENEMY の場合

PLAYER との座標 (奥行き) が一致しないと ENEMY に当たらない。

ただ当たると PLAYER の体力が減る。PLAYER アニメーション。(ダメージ SE)

攻撃した場合も PLAYER の体力が減る。

PLAYER が無敵の場合は SCORE に得点が入る。

TARGET の場合

PLAYER との座標 (奥行き) が一致しないと TARGET に当たらない。

ただ当たると PLAYER の体力が減る。PLAYER アニメーション。(ダメージ SE)

攻撃した場合は **SCORE** に得点が入る。パンツを被った

PLAYER のテクスチャ変更。

PLAYER が無敵の場合は **SCORE** に得点が入る。

ITEM の場合

PLAYER との座標（奥行き）が一致しないと **ITEM** に当たらない。

当たると **PLAYER** が無敵状態になる。**PLAYER** テクスチャの変更。**(アイテム取得 SE)**

6. ENEMY(エネミー)

- ・ 右からランダムで現れる。
- ・ 左に移動（アニメーション）
- ・ **PLAYER** に触れる or 攻撃されると **ENEMY** 消える(アニメーション)

7. TARGET(ターゲット)

- ・ 右からランダムで現れる。
- ・ 左に移動（アニメーション）
- ・ **PLAYER** に触れる or 攻撃されると **TARGET** 消える(アニメーション) **(ENEMY ダメージ SE)**

8. ITEM(アイテム)

- ・ 右からランダムで現れる。
- ・ スクロールに合わせて動く。
- ・ **PLAYER** に触れると **ITEM** 消える。