ダンジョンアクション仕様書

ゲーム内容

ダンジョンを探索しながらボスを倒しに行くゲーム

↑はボスでなくてもいいかも

タイム、スコア等の要素がありそれぞれでランキングがある。

中間地点があり、その場でも強化できる(以下から選択)。

→スキル、必殺のクールタイム短縮。

→自身を超強化(全ステータス3段アップを想定)

→マップを一定範囲解放

アイテムを取得していき自分のステータスを強化できる。

強化アイテムは敵を倒すか宝箱から発見できる。

ダンジョンは毎回ランダムで生成される。

プレイヤー

操作可能なキャラクター。

移動、ダッシュ、回避、攻撃、スキル、必殺技が可能。

HP、スタミナ、攻撃力、防御力、がありそれぞれ強化できる。

また、スキルを一定回数当てれば必殺技を使用でき、それぞれクールタイムがある。

移動

WASD or PSコンの左スティック

攻撃

マウス左リック or PSコンの〇

ダッシュ(スタミナ使用)

Shift or PSコンの左スティック押し込み

回避(スタミナ使用)

マウス右クリック or PSコンの×

スキル

E or PSコンの△

必殺技(ゲージあり)

E or PSコンの□

カメラ移動

マウス横移動 or PSコン右スティック

敵

ダンジョンを徘徊している敵。

プレイヤーが一定距離に近づくと攻撃してくる。

以下のタイプがいる。

近距離タイプ(HP\_並、攻撃力\_並、攻撃速度\_並、索敵範囲\_並)

体力タイプ(HP\_多、攻撃力\_高、攻撃速度\_遅、索敵範囲\_狭)

遠距離タイプ(HP\_少、攻撃力\_並、攻撃速度\_並、索敵範囲\_広)

ミミック(宝箱に化ける敵、HP\_高、攻撃力\_高、攻撃速度\_並、索敵範囲\_狭)

↑のタイプをベースに少し微調整をして種類を増やす。

倒すと強化アイテムをドロップする。