ダンジョンアクション仕様書

ターゲット　高校生～大学生

　　　　　　ある程度ゲームのプレイ経験がある人向け。

コンセプト　敵を倒して自分を強化しながらダンジョン探索

テーマ

目的　Steamでの販売したい

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。

［追記2025/1/20］

強化はランダムでアイテムではなくスキルポイント形式で選択可能に。

モードの追加

タイムアタックモード

→どれだけ早くダンジョンをクリアできるか。

→ボスを倒したらゲームクリア

エンドレスモード

→どれだけダンジョンに潜ったか。

→ボス部屋を突破したら次のダンジョンへ

→プレイヤーが死亡するまで継続

回復方法を追加

→敵を倒した際にアイテムドロップorスキルポイントで回復に振れる(調整によりけり)

→タイムアタックモードだと回復はいらないかも？

マルチプレイ(優先度低め)

オンラインでマルチプレイが可能。

可能であれば2~4人プレイ可能に。

ある程度実装後に掘り下げていく。

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

［追記2025/1/20］

プレイヤーにも役職を追加したい。

→剣士or魔法使いorヒーラーorタンク

違う部分は攻撃方法、スキル、必殺技(ダメージ等も調整)

剣士

→近接攻撃職

魔法使い

→遠距離攻撃職

ヒーラー

→回復職

タンク

→攻撃を集中させる能力がある。

役職は最初は剣士、魔法使いの実装でＯＫ

マルチプレイ追加後にヒーラー、タンクを追加

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。