# 仕様について

## 1タイトル　優先度高

### 1-1 UI

#### 1-1-1ゲーム名

鬼怪村

赤文字　白枠

明朝体

横文字

画面中央やや上

大きく

#### 1-1-2スタートボタン

「始める」

クリック、エンターキー、×ボタン

SEは怖い音探す

画面下

タイトルより二回り小さく

カーソルがあったら黒めにする

### 1-2 背景

固定カメラ

キーになる建物と小さく妖怪を表示して動かす

暗め

### 1-3 BGM

暗め

鐘の音などない

静か

## 2　ゲーム

### 2-1 UI

#### 2-1-1 タイマー 優先度高

##### 2-1-1-1 見た目面

デジタル時計風　00:00

白文字　赤文字　二つのテクスチャ用意

白枠と黒枠の二枠　黒枠が外側

電光掲示板風

画面中央上

X:200 Y:50のスケール

##### 2-1-1-2 システム面

初期値０2分００秒　最終値００分００秒

1秒単位で動かす

残り３０秒で白文字から赤文字に切り替え

スローモーションの影響を受けない

#### 2-1-2 目

##### 2-1-1-1 見た目面

分割された画面にそれぞれ置く(３つ目のビューポートはいらない)

上から５分の１程度の高さ

X:5　Y:5のスケール

###### 画像

<https://www.google.com/imgres?q=%E7%9B%AE%20%E3%83%86%E3%82%AF%E3%82%B9%E3%83%81%E3%83%A3%E3%80%80%E7%99%BD%E9%BB%92%E3%80%80%E7%B0%A1%E5%8D%98&imgurl=https%3A%2F%2Fmedia.istockphoto.com%2Fid%2F870208038%2Fja%2F%25E3%2583%2599%25E3%2582%25AF%25E3%2582%25BF%25E3%2583%25BC%2F%25E7%259B%25AE%25E3%2581%25AE%25E3%2583%2599%25E3%2582%25AF%25E3%2583%2588%25E3%2583%25AB%25E3%2581%25AE%25E3%2582%25A2%25E3%2582%25A4%25E3%2582%25B3%25E3%2583%25B3.jpg%3Fs%3D612x612%26w%3D0%26k%3D20%26c%3DbFlX8F4U8vB3miVHa0RM0f8bcsNLGT8BDknZoOO2Z_E%3D&imgrefurl=https%3A%2F%2Fwww.istockphoto.com%2Fjp%2F%25E3%2582%25A4%25E3%2583%25A9%25E3%2582%25B9%25E3%2583%2588%2F%25E7%259B%25AE&docid=okcDJ3grtNVsnM&tbnid=BZf9EeEMHVwF1M&vet=12ahUKEwj1waa5yPuKAxUgbPUHHaEkN1QQM3oECGMQAA..i&w=612&h=612&hcb=2&ved=2ahUKEwj1waa5yPuKAxUgbPUHHaEkN1QQM3oECGMQAA>

##### 2-1-1-2 システム面

通常時、テクスチャを暗くする、またはα値を×0.5にする

敵がプレイヤーの方向を向いたとき、テクスチャを明るくする、またはα値を×1.0にする

敵の方向を外積と当たり判定のプログラムの組み合わせで出す

範囲にプレイヤーがいたらテクスチャを反応させる

イメージ図はエクセルに貼っている

### 2-2 ステージ

#### 2-2-1 フィールド形状

平地

長方形

縦歩いて30秒横歩いて15秒

#### 2-2-2 建物

ステージ中央に少し蛇行した道

家を5件　蔵を1件

まばらだけどある程度ギザギザの配置

蔵は一番奥

壁は超高く

#### 2-2-3 ギミック

##### 2-3-3-1 脱出ドア

ゲージをためて施錠　ボタン長押し

### 2-3 操作方法

#### 2-3-1 キーボード＆マウス

WASD　移動

F 拾う

E　ギミック

Q　アイテム一覧

ESC　ポーズ

マウスカーソル　視点操作

1 2 3…　アイテム選択

左クリック　攻撃

#### 2-3-2 コントローラー

### 2-4 ビューポート

3画面

画面を半分に分割

上からおよそ4/5の位置に３画面目を置く

１画面　Player1

２画面　Player2

３画面　敵の視点

### 2-5 アイテム

#### 2-5-1 脱出鍵

二つを組み合わせる

ランダム配置

効果：脱出に必要

#### 2-5-2 攻撃アイテム

バール

固定配置

３つ

効果：敵をスタンさせる

#### 2-5-3 回復アイテム

救急箱

ランダム配置

２つ

効果：受けた攻撃を一回分回復

満タン場合使えない

#### 2-5-4 スキルアイテム

懐中時計

ランダム配置

１～２つ

効果：スローモーションを発動

#### 2-5-5 お助けアイテム(懐中電灯等)

チュートリアルで拾う

本編で最初から持っている状態

### 2-6 モーション

2-5-1 プレイヤー

2-5-2 敵

### 2-7 システム

2-7-1 スローモーション

2-7-2 アイテム収集

アイテムの上部に「Fで拾う」のUI表記　白文字

拾うモーション無し

拾ったらステージから消す

2-7-3 懐中電灯

2-7-4 画面全体エフェクト

敵の攻撃を食らったら赤くなる

残り一回で死ぬ場合ずっと赤い状態

2-7-5 鍵解除

鍵でボタンのある箱を開く

ボタンを長押ししてゲージを貯める

視覚で分かるようにする

途中でやめても最初からにならない

触っていないと徐々にゲージが減っていく

### 2-8 デバッグ表示

2-8-1 座標系

2-8-2 bool系

確認

原田

近田

平田