

TeamGreen 仕様書

☆…確定事項

【プレイヤー】

- ・移動
- ・スキル管理機能（現在使用できるスキル）
- ・アニメーション（ローテーションやダメージ時の点滅など。ドット絵自体のアニメーションは無し）
- ・経験値管理機能

【敵】

- ・攻撃
- ・行動タイプ（固定砲台、追跡、敵固有の特殊攻撃）
- ・モブ敵（数種類）
- ・ステージボス…「大ボス:肉類」「中ボス：パン」

【アイテム】

- ・回復アイテム（クエン酸、黄色っぽいアイテム）
- ・パワーアップアイテム（プロテイン）
- ・経験値オーブ（栄養素）

【スキル（攻撃パターン）】

- ・マッスルオーラ（プレイヤーの周囲にダメージエリア）
- ・マッスルフェアリー（プレイヤーの周囲を回転しながら触れた敵にダメージを与える）
- ・マッスルナックル（プレイヤーから指定された方向に攻撃が飛ぶ）
- 難・マッスルボール（バランスボールが画面内を反射しながら敵にダメージを与える）
- 難・マッスルスロー（ダンベルを敵に向かって自動で投げつける）

【エフェクト】

- ・各スキル
- ・敵の消滅

【UI】

- ・ HP バー
- ・ バルクバー（経験値バー）
- ・ 討伐数
- ・ 残り時間
- ・ ポーズボタン
- ・ スキル選択画面

【システム】

- ・ ゲームマネージャー
- ・ ステージマネージャー
- ・ スコアマネージャー
- ・ スポーンマネージャー（エネミーマネージャー）
- ・ スキルマネージャー
- ・ UI マネージャー
- ・ エフェクトマネージャー
- ・ 背景マネージャー

【必要アセット（ドット絵）】

「すぐに必要」

- ・ プレイヤー
- ・ 敵（モブ敵 3 体、中ボス 2 体、大ボス 1 体）
- ・ ステージ（背景）
- ・ アイテム（クエン酸、プロテイン、栄養素）

「後回しでも可」

- ・ エフェクト（敵消滅）
- ・ UI（ハイパーカジュアル向け素材）

【素材サイト】

- ・ <https://dotown.maeda-design-room.net/>
- ・ https://hpgpixer.jp/pixel_art_converter/
- ・ <http://yms.main.jp/page-msets/worldmap1.html>