

## 企画・仕様書

### 前提

- ・プレイヤーが敵に当たったら死ぬ。
- ・プレイヤーが敵を倒すことはできない。
- ・すべてのキャラクターはオブジェクトに対して当たり判定を持つ。
- ・プレイヤーできてないんで速度はお好みで設定しといて。

### プレイヤー

1. 左右移動
  - 矢印キー（左右）、AD キー、numpad(4,6)の3種類でそれぞれの方向に移動。
  - 止まるときに滑らない。大げさじゃなけりゃおk。
2. ジャンプ
  - 左右の Shift キー、スペースキー、Enter キー。
  - 飛んでる最中に左右キー離してもいきなり下に落ちない。(弧を描く着地)
3. 当たり判定
  - プレイヤー画像の端っこからちょい（クソPと相談）狭く。
4. 死後
  - 敵に当たったらブラックアウトしてステージの最初に戻る。

せんちめーとはほかに表現法がわからなかったので代用

### 敵

1. チェイス
  - プレイヤーと同じ速度。
  - プレイヤーとの X の距離が 3cm になれば追いかけてくる。
  - プレイヤーとの X の距離が 3cm 以上離れていれば、左右に反復移動を繰り返す。移動距離は 1cm。
  - プレイヤーとの Y の距離が 3cm の時 X 方向に移動すれば、0.5 秒遅れて X 方向に追いかけてくる。
2. ショット
  - 動かない。
  - 今いるプレイヤーの位置に向かって一直線に弾を出す。

- 画面外まで届くゆっくりとした弾。  
ゆっくりとした弾＝プレイヤーの移動速度の半分。
  - 追尾はしない。
  - 画面外まで行くと、弾は消えて、次の弾を出す。
  - ショットが画面に映らなくなると、弾を撃ってこない。
3. アプダ
- プレイヤーと同じ速度。
  - 設置されている場所から上下を繰り返す。(その場でジャンプし続けてる)
  - プレイヤーを追いかけることはない。
4. 落下してくるやつ
- 共通
    - 落下時のみプレイヤーの移動速度の3倍。
    - Yのみの移動。
    - プレイヤーと同じ高さまで落ちてくる。落ちた後は、初期位置に戻る。
    - 画面に入っているときのみ、上記を繰り返す。
  - フォリーン
    - 元の位置に戻るとき、プレイヤーの移動速度と同じ。
    - Xが同じときに落下してくる。
  - ラブ
    - 元の位置に戻るとき、プレイヤーの移動速度の2倍。
    - 画面に入ると落ちてくる。
5. ステイ
- 動かない。
  - 攻撃してこない。
  - ただいるだけ。

## ギミック（敵

### 1. 落下

- 落下し始めるまで、姿は見えない。
- プレイヤーが敵の X 位置を通過したら落下してくる。落下速度はプレイヤーの移動速度の2倍。

### 2. ワープ

- プレイヤーを追いかけている敵が消えて、プレイヤーの前に現れる。
- 消えるタイミングは追いかけて始めて2秒後。現れるのは消えてから1秒後。

## ギミック（ステージ

### 1. 動くオブジェクト

#### ○ 共通

- 白線の上でのみ移動を行う。
- 白線の端まで行くと反転する。
- 当たり判定がある。

#### ○ 横

- 左右に反復移動を繰り返す。

#### ○ 縦

- 上下に反復移動を繰り返す。

### 2. 時間制限有落下床

- プレイヤーが乗ってから 1 フレーム後、落下開始。  
（フレームは変更あるぞ
- 落下は画面外まで続く。
  - オブジェクトは画面外まで行くと消える。
  - プレイヤーが乗っていてオブジェクトがなかった（着地できなかった）場合、プレイヤーは死ぬ。
  - 乗っていてオブジェクトがあった（着地できた）場合、プレイヤーはそこに着地する。

### 3. はしご これくっその後回しでオナシャス

- 上り下りができる。
- はしごに少しでも重なった状態で矢印（↑）・W・numpad8 を押すとはしごを登り始める。
- はしごにキャラクターをぴったり合わせなくていいです。