

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

- 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。