

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 やった人：ヨシタケ

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。

敵

1. チェイス やった人：ヤノ 進行度：終了
 - プレイヤーの1.5倍の速さ。
 - プレイヤーが視界に入ると追いかけてくる。
 - 視界から外れるとその場で左右に動く。
 - X軸が同じでY軸が違うとき
左右に移動する。
 - Yが同じでX軸が違うとき
視界に入れば追いかけてくる。
入らなければ、左右に移動する。
2. ショット やった人：ヒラ 進行度：終了
 - 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。
 - 画面外まで届く弾。

ゆっくりとした弾＝プレイヤーの移動速度の半分。

速い弾＝プレイヤーの倍の速さ。

- 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。

属性（敵 やった人：サカタ

1. 落下 終了。
 - 落下し始めるまで、姿は見えない。
 - プレイヤーと X が同じ時（エネミーの下に来た時）落下してくる。
プレイヤーの倍の速さで落ちてくる。
 - 落下後、一定時間たつと上に上がる。
2. ワープ 終了。
 - プレイヤーが視界に入る。
 - 追いかけてくる。
 - 視界からプレイヤーが外れた場合、フェードアウトしてプレイヤーの進行方向に上から落ちてくる。

ギミック（ステージ

1. 移動式移動床 やった人：ヤノ 進行度：終了
 - 共通
 - オブジェクトの下から乗ることはできない。
 - 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 やった人：サカタ 進行度：終了
 - プレイヤーが乗ってすぐに落下が始まる。
 - 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。
3. 突発性伏線死亡物体（トゲ）
 - 当たったら死ぬ。
4. 孔明の罠 やった人：ヤノ 進行度：終了

- 今です！
 - 見えないブロック。
 - 当たったら見える。
 - リスポーンするとまた見えなくなる。
- 5. 全自動移動式即死装置
 - 即死するオブジェクトが移動する。
 - 移動方向
 - 上下左右。
 -

用意するもの

- ・即死しそうなもの
- ・足場（移動やつ
- ・ユーザーに「開発者性格悪くね？」と言わせるような心

ステージについて

最初に

わかりにくいんだけど？ or なに言ってんだこいつ？ て方はお手数ですが呼んでください。

やること

- ・死なない
- ・クリア位置まで行く

クリア条件

- ・クリア位置に触れる

次のステージへの繋ぎ

- ・クリア条件達成後、フェードアウト。
- ・フェードアウト後、「ステージ n クリア」と背面黒で表記。
- ・フェードイン。次ステージ開始。

ステージ作成について

- ・各自 5 つステージを作ってください。
- ・長いステージ（マリオ、ロックマンみたいなのは止めてください。
短いステージ（アイワナ、Red_Smile なの）をお願いします。
- ・作成したステージが他のメンバーと被った（なんかちょっと似てね？）場合
気にせず作成を続けてください。まずは 5 つ作ることが優先です。
- ・作ったステージは全員テストプレイします。

- ・「簡単にクリアされたら悔しいじゃないですか(笑)」の精神でやるなよ？
クリアできる or クリアできそう の精神でやれよ？