

# ストーリーテラー

各キャラクターの  
拳動について

# スペクター（人型）



**移動：**  
歩いて移動

**攻撃：**  
片手で殴打  
（振り下ろすイメージ）

**撃破時：**  
パツとはじけるようなエフェクトと共に消える

# スペクター（蝶型）

**移動：**  
羽を上下に動かしながら移動

**攻撃：**  
両手で殴打  
（振り下ろすイメージ）

**撃破時：**  
パツとはじけるようなエフェクトと共に消える



# トランプ兵（剣）

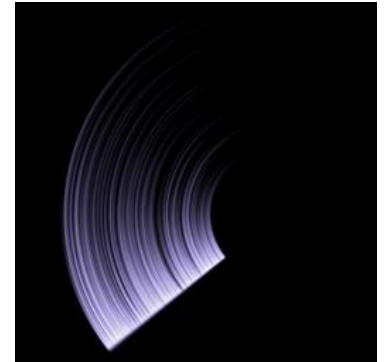


移動：  
歩いて移動

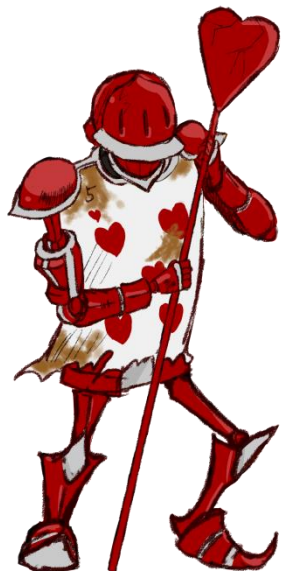
攻撃：  
剣で片手で振る

撃破時：  
ひざを落としてかがむ  
余裕があれば武器を落とさせたい

斬撃イメージ



# トランプ兵（杖）

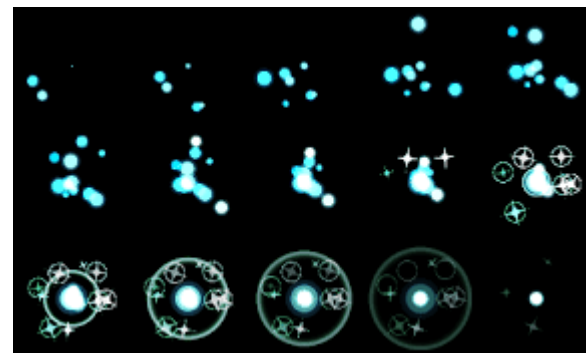


移動：  
歩いて移動

攻撃：  
敵ユニットを回復する  
（杖をナナメに掲げる）

撃破時：  
ひざを落としてかがむ  
余裕があれば武器を落とさせたい

回復エフェクトイメージ



# ドア（ドア込み）

ドア込みで  
登場させたい



移動：  
なし

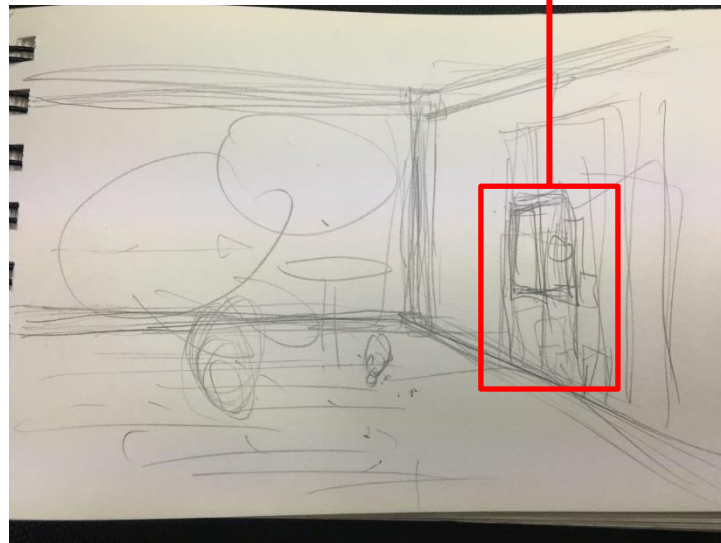
攻撃：  
なし

召喚：  
口をあけるうごきに併せて  
スペクターを召喚したい

撃破時：  
元のドアに戻る

※ドアのイラストが必要  
になるので森さんと相談

ステージの最深部の  
壁にいるイメージ



# ドア（ドアノブのみ）

移動：

なし

（ステージ背景にあるドアのノブとして  
「背景のテイスト」で描写される）



攻撃：

なし

（動きが付けられたら口をあけるうごきに併せて  
スペクターを召喚したい）



撃破時：

なし

（スペクターを一定数だすと元のドアノブに戻る  
ようにしたい）



備考：

このステージのみ大量に沸くスペクターから小さくなる薬を守りきる

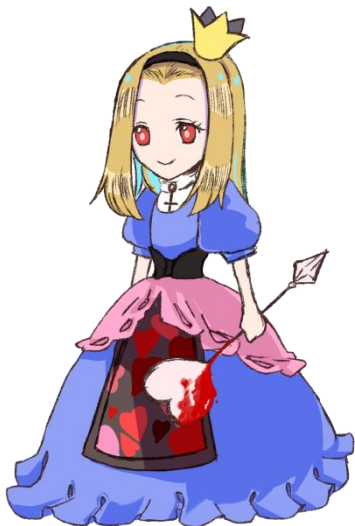
# アリス（通常ボス）

移動：  
歩いて移動する

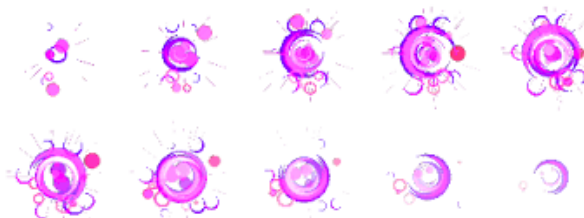
攻撃：  
ハートのステッキで殴打  
（長めのステッキを片手で振る）

余裕があれば実装したい：  
クリケットのフォームで魔弾を飛ばす

撃破時：  
ひざを落とすようにかかえこむ

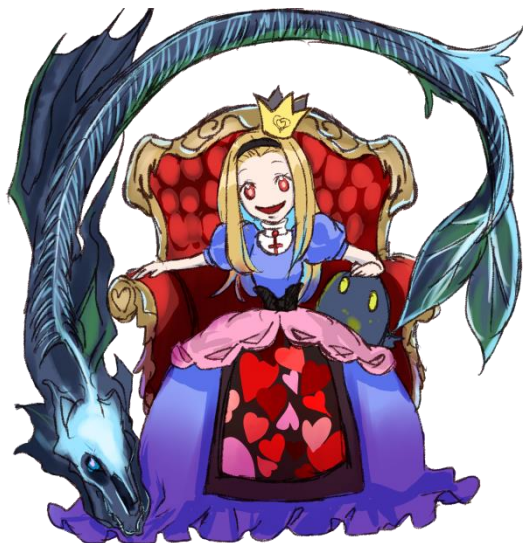


魔弾イメージ  
（色はもっと暗い）





# アリス（隠しボス）



移動：  
なし（固定）

遠距離攻撃：  
周りのスペクターがプレイヤーに向けて魔弾を飛ばす

召喚：  
スペクターを1体召喚する  
手を前に掲げて召喚する



魔弾イメージ  
（ゆっくり動く）

