

怪物バトルー仕様書

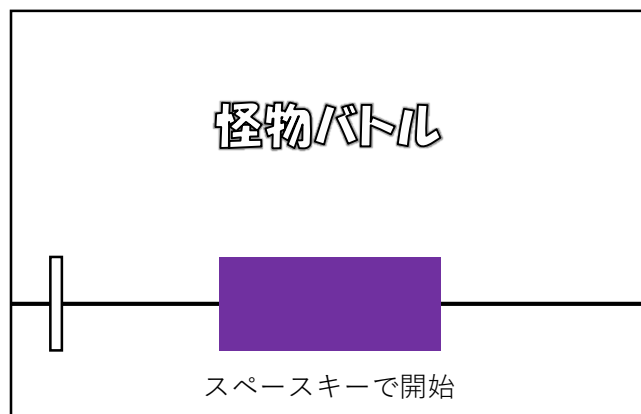


企画： ゲーム制作（1年）

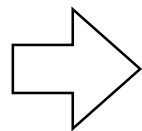
目次

- 全画面について
- ゲームの流れについて
- ゲーム画面について
- ダメージについて
- HPについて
- 攻撃ターンのゲージについて
- 防御ターンのゲージについて
- リザルト（評価）について

全画面について



タイトル画面

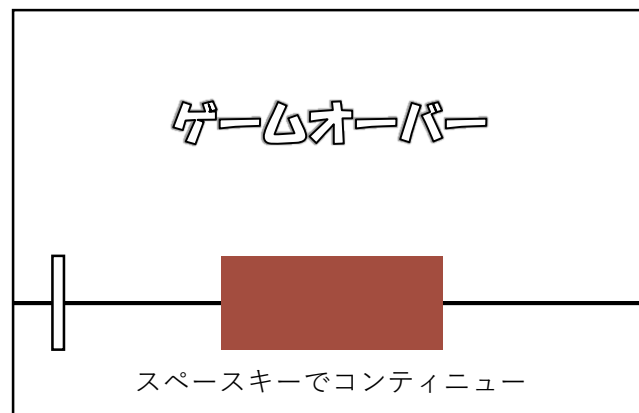


プレイヤーのHPがゼロになったら



ゲーム画面

すべての敵を倒したら

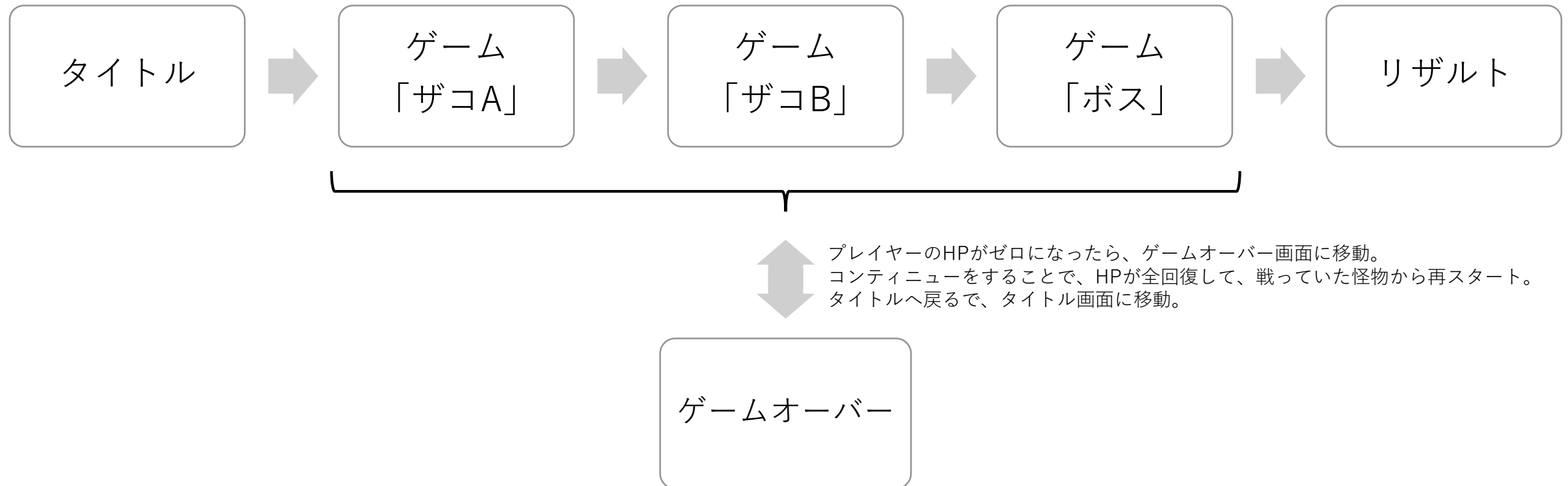


ゲームオーバー画面



リザルト画面

ゲームの流れについて



ゲーム画面について

怪物用HPゲージ



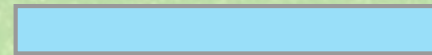
怪物のHPが減った状態のHPゲージ

怪物2



※攻撃/防御ゲージについては別ページに詳細を記載

あなた



プレイヤー用HPゲージ



プレイヤーのHPが減った状態のHPゲージ

怪物画像と背景画像について



ザコA

怪物画像：data/zakoB.png
背景画像：data/BG/pipo-battlebg001.jpg



ザコB

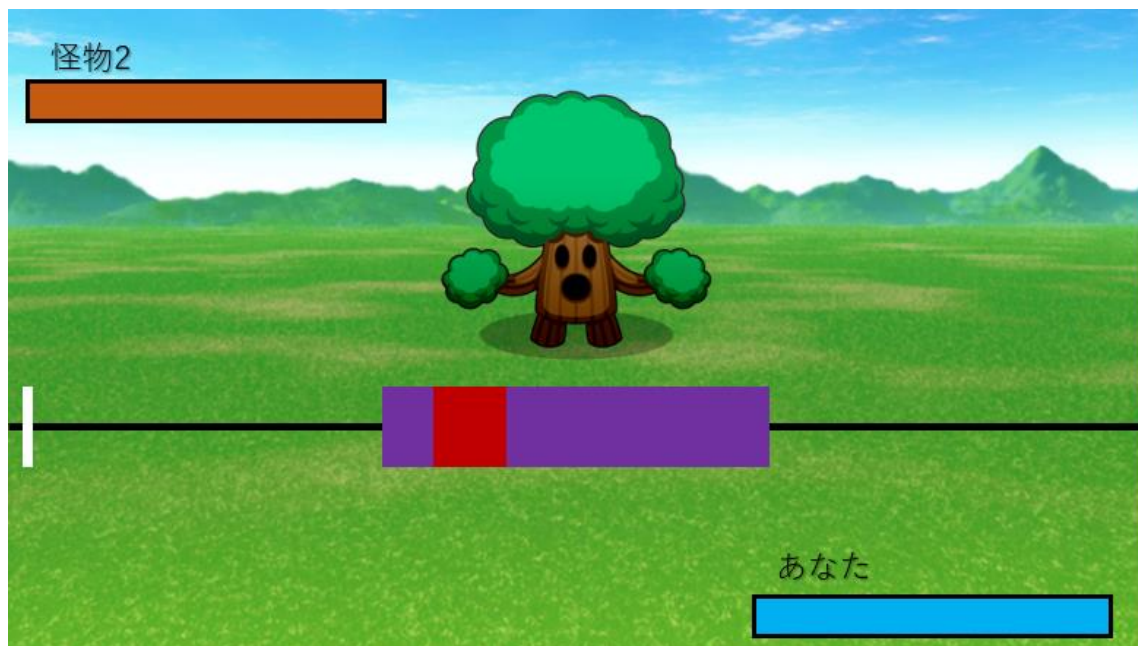
怪物画像：data/zakoA.png
背景画像：data/BG/pipo-battlebg008.jpg



ボス

怪物画像：data/boss.png
背景画像：data/BG/pipo-battlebg009.jpg

プレイヤーから敵へのダメージについて



- 「弱攻撃ゾーン」にバーを合わせてスペースキーを押した場合、「10・20・30」のランダムな数値が敵のHPから減る
- 「強攻撃ゾーン」にバーを合わせてスペースキーを押した場合、「50・60・70」のランダムな数値が敵のHPから減る

敵からプレイヤーへのダメージについて



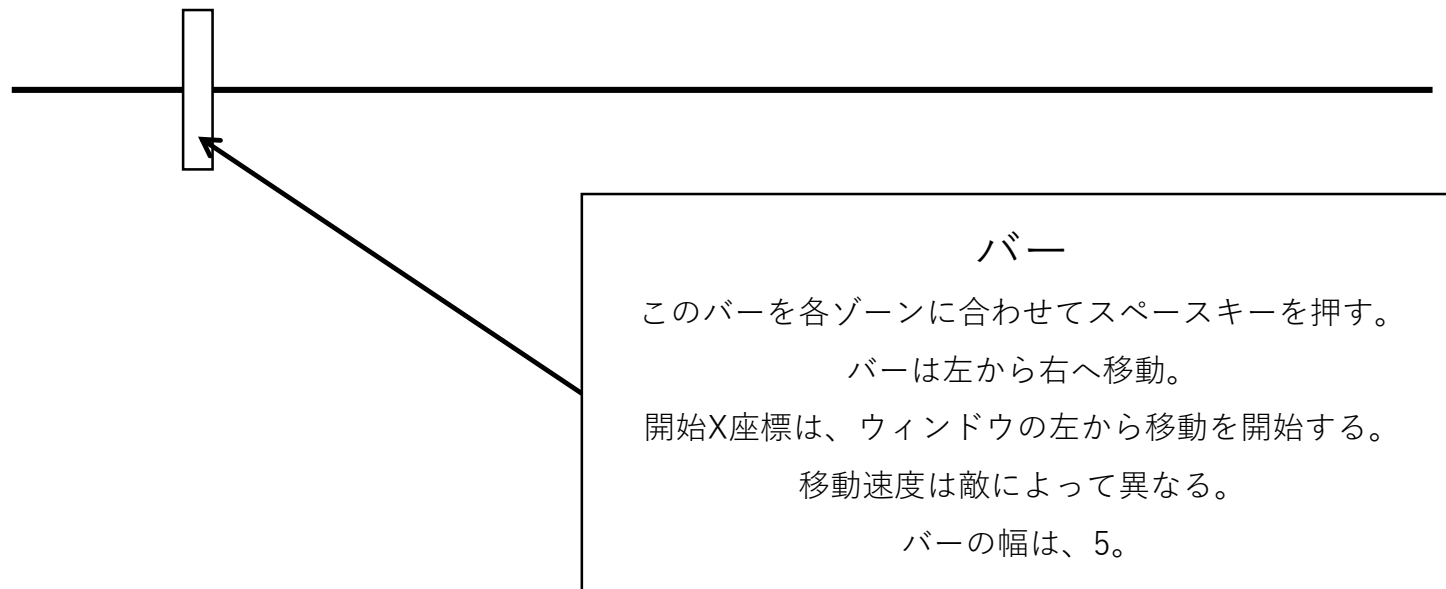
- 「防御ゾーン」にバーを合わせられなかった場合、その長さ分のダメージがプレイヤーに入る
- 「防御ゾーン」は、「20・30・40・50・60」のランダムな幅のゲージが3つ出現する

HPについて

名前	最大HP	備考
プレイヤー	500	途中で回復はしない
ザコA	200	
ザコB	400	
ボス	800	

バーについて

敵種別	速度
ザコA	3～5のランダムな数値
ザコB	3～8のランダムな数値
ボス	5～10のランダムな数値

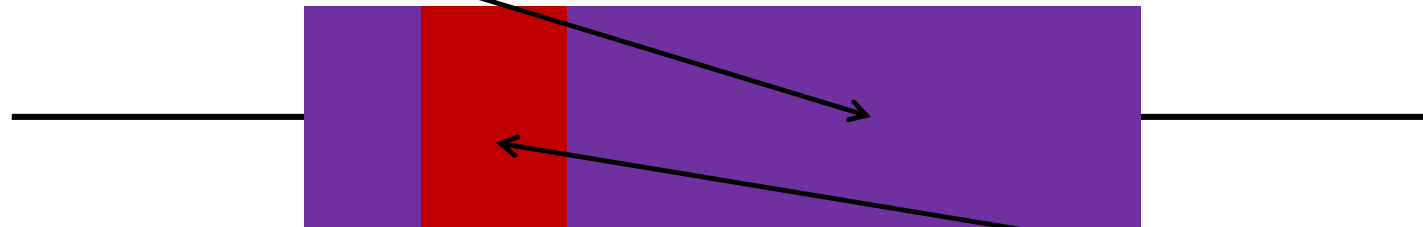


攻撃ターンのゲージについて

弱攻撃ゾーン

弱攻撃ゾーンの幅は、200～300。

弱攻撃ゾーンの左上X座標（始点）は、
0～960（画面幅）-弱攻撃ゾーン幅でランダムに設置される。

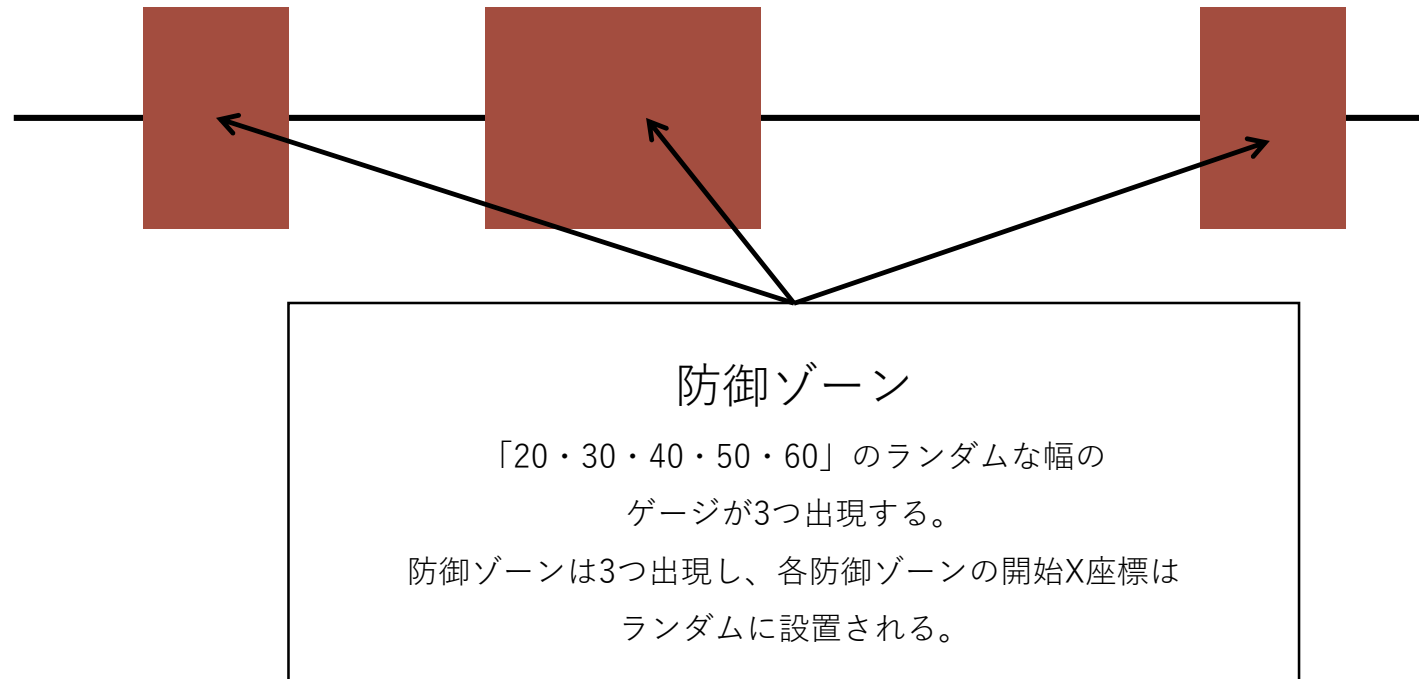


強攻撃ゾーン

強攻撃ゾーンの幅は、50～80。

強攻撃ゾーンの左上X座標（始点）は、
弱攻撃ゾーン内にランダムで設置される。
ただし、弱攻撃ゾーンからはみ出さない。

防御ターンのゲージについて



リザルト（評価）について

評価	獲得スコア
強攻撃	1回につき50プラス
弱攻撃	1回につき20プラス
残りHP	そのままの数値をスコアに加点

評価	基準スコア
Wonderful!	1500以上
Good	500以上
Bad...	それ以外