プログラム用仕様書

・システム用のシーンと画面表示用のシーンを合成させ、画面表示用のシーンの切り替えを行って画面の遷移をさせます。

画像表示用シーンは以下の通りです。

・タイトル

・メニュー

・ストーリーモード（１人用/ステージ数により変動）

・対戦モード（２人用）

・キャラクター強化

・ステージクリア

・ゲームオーバー

・ステージセレクト

画面説明

・タイトル画面

はじめから、つづきから、終了の3つを準備し、はじめからはセーブデータを初期化、つづきからはセーブデータを引き継ぐ、終了を選択した時はゲームを終了してください。

・メニュー画面

ストーリーモード、対戦モード、キャラクター強化、タイトルに戻るの4つを選択できるようにしてください。

キャラクターを画面の左にLive2Dを使って表示しゲームが動作していることが分かるように常に動かしてください。

・ストーリーモード

はじめにキャラクターを選択し（ただし最初は男限定）その次にステージを選択するようにしてください。戦闘の部分は後記にまわしています。

エネミー（Boss除く）は最低３種類準備しそれの組み合わせでステージを作っていきます。

Wave形式にしエネミーの出る数を固定させ、予め定められている出現数を全て討伐すれば次のWaveに移動、全てのWaveが終了するとそのステージはクリアとする。ボスキャラはそのステージ最後のWaveで登場させる。

ステージクリア時にはクリア時ボーナスとしてゲーム内硬貨を得ることが出来る。

・対戦モード

一対一の対戦でキャラクターのレベルは固定とする。

・ストーリーモード/対戦モードの共通部分

プレイヤーが必殺技をうった場合カットインが入るようにする。

UIとして表示するものはプレイヤー、エネミー、プレイヤーのライフゲージ、エネミーのライフゲージ、必殺技ゲージである。

必殺技ゲージは敵の討伐数、与えたダメージ、与えられたダメージによって蓄積される。

プレイヤー及びエネミーは全てLive2Dによって表示を行うようにします。

※プレイヤーのステータス情報

ライフポイント

攻撃力

守備力

装備の追加効果

現在の行動

必殺技ゲージ

座標

エネミーのステータス情報

ライフポイント

攻撃力

守備力

現在の行動

座標

・キャラクター強化

敵の討伐数によって経験値を与え、その経験値を消費することでライフや攻撃力の強化をすることができる。

経験値によって強化できる項目は以下の通り

ライフ

攻撃力

守備力

必殺技ゲージ

同場所で装備に付与効果を付けることが出来る。

装備に効果を付与する場合ステージクリア時にもらえるお金を消費する。

効果は以下の通り

ライフ増加、攻撃増加、守備力増加、必殺技ゲージアップ、経験値増加

付与できる効果は最大3つまでで、4つめを入れる場合一番最初に付与した効果は消える。

・ステージクリア画面

最後のWaveでエネミー全て撃破されれば移行される。

表示するのは取得経験値と取得金額。

メニュー画面に戻るかクエストを受けるかを選べるようにする。

・ゲームオーバー画面

メニュー画面に戻るかクエストを受けるかを選べるようにする。