

横スクロール型ダンジョン探索カミアクションゲーム
『カミゲー』

要求仕様書 ver1.0

Team Naked

変更履歴

| Version | 日付 | 改定内容 |
|---------|------------|---|
| 0.1 | 2014/06/20 | — |
| 0.2 | 2014/07/11 | レビューでの指摘を反映 |
| 1.0 | 2015/01/23 | 動作環境について記載 画面レイアウトについて記載 自キャラクターについて記載 敵キャラクターについて記載 ギミックについて記載 |

目次

| | |
|----------------------|----|
| 1. はじめに | 4 |
| 2. 概要 | 5 |
| 3. 動作環境 | 6 |
| 4. 画面レイアウト | 7 |
| 5. 自キャラクターについて | 11 |
| 6. 敵キャラクターについて | 13 |
| 7. ギミックについて | 14 |

1. はじめに

今回製作するゲームの目的は第一に全年齢を対象としたユーザに楽しく遊んでもらうこと， 第二に製作者自身のプログラミングスキルの向上である.

2. 概要

このゲームは横スクロール型ダンジョン探索カミアクションゲームである。ゲームの目的はゴールにたどり着くことである。だがそれまでの道のりには大砲，毒沼，凶暴な動物などが待ち受けており，それを乗り越えなければならない。

主人公は髪の毛を使ったアクションのみ行える。

3. 動作環境

動作条件：Java がインストールされている

確認済みの動作環境

Windows7 64bit + Java SE 1.6/1.7

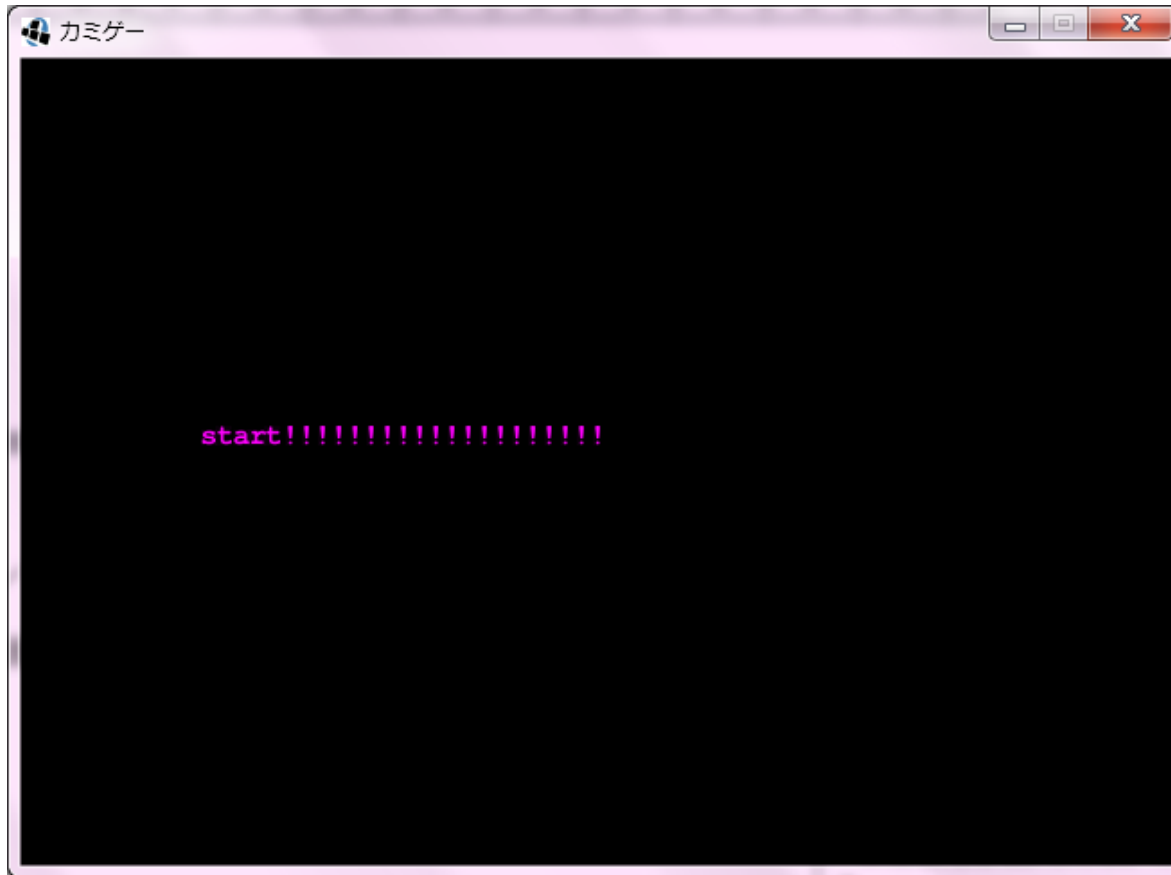
使用ライブラリ

Slick2D ライブラリ（参照元：<http://slick.ninjacave.com/>）

LWJGL ライブラリ（参照元：<http://www.lwjgl.org/>）

4. 画面レイアウト（1）

スタート画面



スタート画面

ソフトウェアを起動するとこの画面が開かれる
この画面でユーザが「Enter」キーを入力することでゲーム初期化処理が行われ、のちにメイン画面へ遷移する。

図 1：スタート画面

画面レイアウト（2）

メイン画面

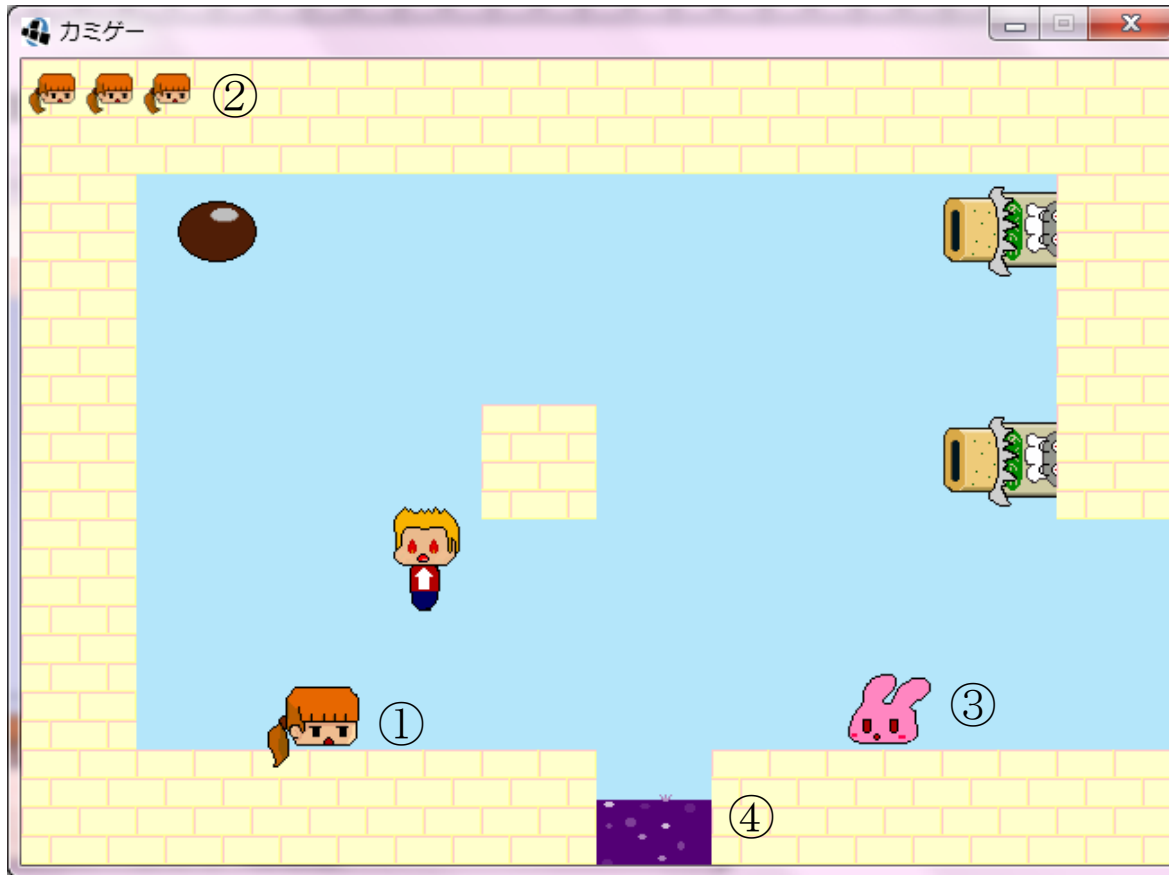


図 2：メイン画面

メイン画面

- ① 自キャラクター
ユーザはこのキャラクターを操作することができる
- ② 残機
一度敵キャラクターにぶつくと1ずつ減る
ただし毒沼ギミックに触れると0となる
残機が0になるとゲームオーバーとなりゲームオーバー画面へ遷移する
初期残機は3つ
- ③ 敵キャラクター
敵キャラクターが自キャラクターにぶつくと自キャラクターの残機が1つ減るほか自キャラクターがランダムな位置へとワープする
横にのみ移動するタイプと縦にのみ移動するタイプがある
横にのみ移動するタイプのみ自キャラクターによる攻撃可能
- ④ ギミック
マップ内に配置されているギミック
5つの種類がある

画面レイアウト（3）

ゲームオーバー画面



ゲームオーバー画面

自キャラクターの残機が0となるとこの画面に遷移される
ここで「Enter」キーを入力することで初期化処理が行われ再びメイン画面へ遷移する

図 3：ゲームオーバー画面

画面レイアウト（4）

ゲームクリア画面



図 4：ゲームクリア画面

ゲームクリア画面

ギミックの1つである「宝箱」に自キャラクターが触れるとこの画面へと遷移される

ここで「Enter」キーを入力することで初期化処理が行われ再びメイン画面へ遷移する

5. 自キャラクターについて

自キャラクターの操作方法

| 入力キー | 動作 | 処理内容 |
|------|---------------|--|
| ← | 左移動 | 進路に障害物がない限り、自キャラクターの位置を左へと移動 |
| → | 右移動 | 進路に障害物がない限り、自キャラクターの位置を右へと移動 |
| ↑ | フックに 引っかかる | 自キャラクターの位置とフックの位置が一致しているかつ接地状態でないならば、自キャラクターをフッキング状態へと遷移 |
| スペース | ジャンプ | 自キャラクターが接地しているならば自キャラクターをジャンプさせる その後自由落下状態へと遷移 |
| V | 攻撃 | 自キャラクターが接地状態であるならば攻撃状態へと遷移 |

自キャラクターについて（2）

自キャラクターの状態一覧

| 状態 | 処理内容 |
|---------|--|
| 接地状態 | 地面に設置している状態 攻撃，ジャンプの起点となる状態 |
| フッキング状態 | フックに自キャラクターが引っかかっている状態 この状態ではジャンプしか行うことができない ジャンプを行うと自由落下状態へ遷移 |
| 自由落下状態 | 接地してなく，フックに引っかかっていない状態 重力に従って下へと落下する |
| 攻撃状態 | 横にのみ移動する敵キャラクターにのみ有効である攻撃を行う状態 この状態中で敵キャラクターに近づくことにより敵キャラクターを別の位置へと移動させることができる 敵キャラクターが正面にいる場合のみ有効 |

6. 敵キャラクターについて

敵キャラクター一覧

| | | |
|------|---|--|
| うさたん |  | 横にのみ移動する敵キャラクター 自キャラクターにぶつくと残機が1つ減る 自キャラクターの攻撃が有効 |
| シモ |  | 縦にのみ移動する敵キャラクター 自キャラクターにぶつくと残機が1つ減る |
| ドラゴン |  | 縦にのみ移動する敵キャラクター 自キャラクターにぶつくと残機が1つ減る また左にのみ移動する弾を発射する 自キャラクターにぶつくと残機が1つ減る 弾はある程度左へ移動すると消失する |

7. ギミックについて

ギミック一覧

| | | |
|-------|--|----------------------------------|
| 弾丸・砲台 |  | 砲台から弾丸を発射し、弾丸にぶつくと残機が1つ減る |
| フック |  | 主人公が引っかかることができる |
| 毒沼 |  | 毒沼に触れると残機が0となりゲームオーバー画面へ遷移する. |
| 雲 |  | 通常の床と違い点滅しているため、点滅に合わせ接地判定が出現する. |
| 宝箱 |  | この宝箱に触れるとゲームクリア画面へと遷移する. |