

「仕様書」

作・柳瀬 駆

# ゲーム概要

爽快3Dアクション	
三種類のカウンターの駆使して全三ステージのボスを倒す	
カウンター	
近距離カウンター	メタルシールドを展開し、敵の近接攻撃をガード、その後カウンターで敵を粉砕する
遠距離カウンター	メタルカーテンを展開、飛んできた敵の玉を跳ね返す
回避カウンター	ガードを突破してくる敵に対し、スティック入力の方角へ回避するものその後反撃
これらのカウンターはすべてメタルゲージを消費する。メタルゲージがなくなると威力が半減し、ダメージが貫通してしまう	

カウンターに成功することでメタルゲージは回復する。	
ゲームクリア条件	
各ステージのボスの討伐	
ゲームオーバー条件	
キャラの体力0 or	



	操作	受付	反撃	その他
近接カウンター	X	ボタンを押すとメタルゲージを消費して1秒ほど全方位から守るメタルシールドを展開する。	シールド中に近接攻撃を受けると、受けた攻撃を無力化し、少し間を開けて正拳突きを自動で発動する。正拳突きは攻撃をした敵めがけて放つ。その後、消費したメタルゲージの5割を回復する。また、シールドを展開した直後に近接攻撃を受けると、スロー演出が入る。より威力の高い正拳突きを発動し、消費したメタルゲージを8割回復する。	遠距離攻撃を受けた場合、シールドがダメージを防ぐが反撃は発生しない。消費したメタルゲージは回復しない。
遠距離カウンター	Y	ボタンを押すとメタルゲージを消費して弾を跳ね返すメタルカーテンをまとった回し蹴りをする。	カーテンに遠距離攻撃が当たると、攻撃を跳ね返す。跳ね返した攻撃は攻撃の主に向かって飛んでいく。その後、消費したメタルゲージの7割を回復する。	
回避カウンター	A	ボタンを押すと後ろに、またはスティックを入れている方向にダッシュする。ダッシュ中の一定時間が無敵。ダッシュ後少しの間硬直がある。	ダッシュの無敵時間中に、敵の攻撃が自分の移動前の位置または自分自身に当たった時、スロー演出が入る。この時にもう一度Aを押すと反撃のキックを繰り出す。発生が遅くリーチが短く威力もやや低い。	前ダッシュで回避したときの反撃のみサマーソルトキックになる。リーチは短いが発生と威力はそこそこ。キックした後の硬直は長い。



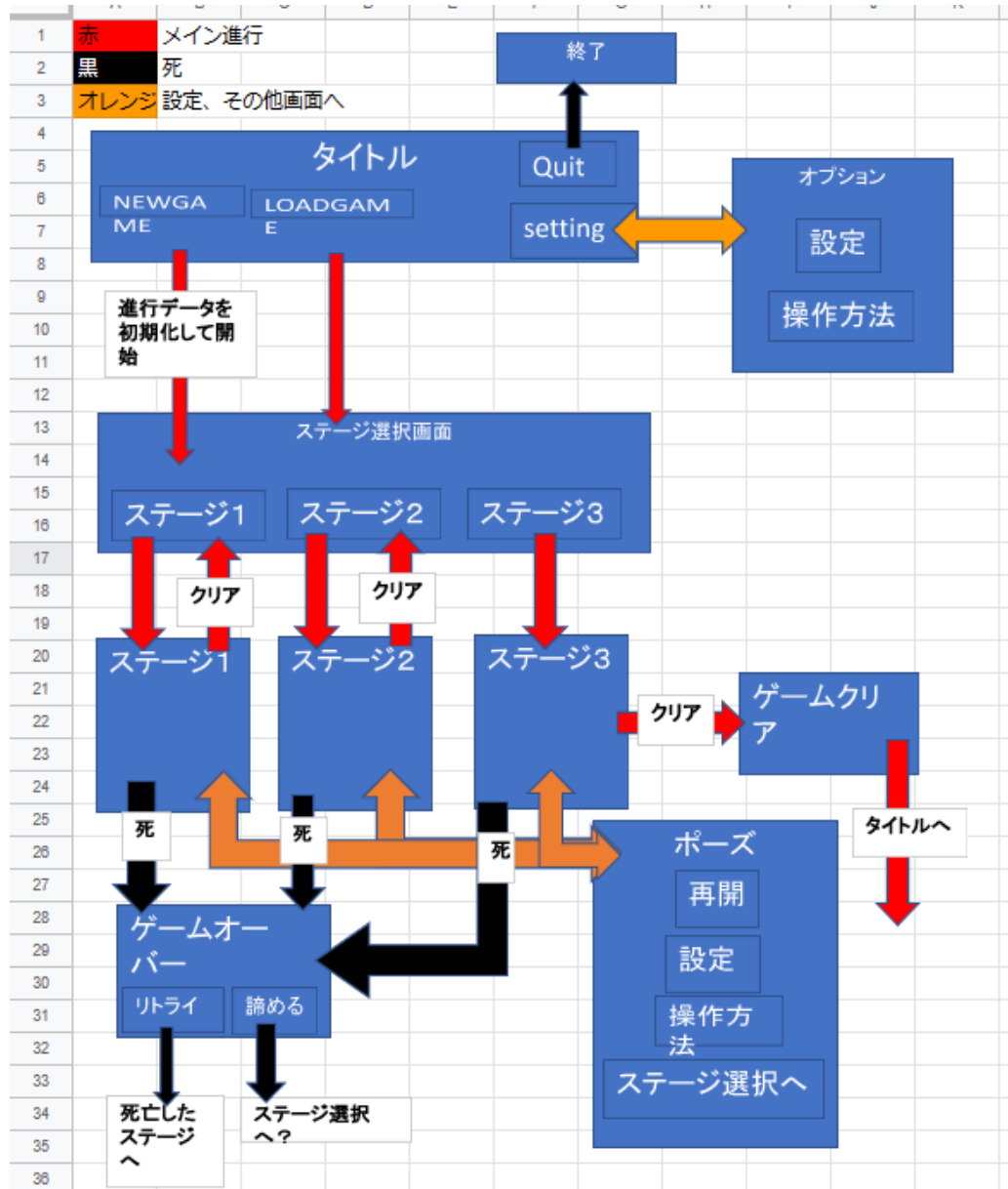
# SE・BGM仕様

対象	使用箇所	名前	保存先	説明	リンク
全ステージ (Tutorial・ステージ1～3)	ステージBGM	stagebgm.mp3	BGM	ステージ開始時に再生 最後の敵を倒したときのスローモーションの時に停止	<a href="#">リンク</a>
全画面 (タイトル・設定・ステージ選択)	UI移動	Move UI.mp3	SE	UIを移動時になる	<a href="#">リンク</a>
タイトル・ステージ選択	タイトル ステージ選択	TitleBGM.mp3	BGM	タイトル画面とステージ選択画面でループ 各ステージを選択と同時に停止 タイトルまたはステージ選択に戻ったら再度再生	<a href="#">リンク</a>
全画面 (タイトル・設定・ステージ選択)	UI選択	UISelect.mp3	SE	UI選択時に流れる	<a href="#">リンク</a>
警告画面	警告表示	Warning.mp3	SE	画面にWarningの文字が 表示されてる間流す	<a href="#">リンク</a>
	リザルト表示	Result.mp3	SE	リザルトが出てくるときに流す	<a href="#">リンク</a>
	ミッションクリア表示	MissionComplete.mp3	SE	ミッションクリアのUIが出るときに流す	<a href="#">リンク</a>

対象	使用箇所	名前	保存先	説明
	近距離カウンター発動	CloseCounterActivation.mp3	主人公→カウンター→近距離	左クリックを押したときに流す (近距離カウンターを発動させた時)
主人公	近距離カウンター成功	CloseCounter.mp3	主人公→カウンター→近距離	近距離カウンターが成功した瞬間 流す
主人公	近距離反撃	CloseAttack.mp3	主人公→カウンター→近距離	カウンター成功後、こぶしが敵に当たったら 再生
	遠距離カウンター発動	FarCounterActivaition.mp3	主人公→カウンター→遠距離	右クリックを押したときに流す (遠距離カウンターを発動させた時)
主人公	遠距離カウンター成功	FarCounter.mp3	主人公→カウンター→遠距離	遠距離カウンターが成功した瞬間 流す
	スローモーション	SlowMotion.mp3	主人公→カウンター→回避	
主人公	ダメージ	playerDamage.mp3	主人公	HPゲージが減った時



# フロー



# 制作ルート



# ひよんど

## ゲーム概要



1	壁などをゴム質に変えて、上を目指すジャンピングアクションゲーム	
2		
3	滝を登っても竜になれなかった鯉が、登竜門を目指してステージ内を跳ねまわる。	
4		
5	クリア条件	ステージ以内の登竜門（ゴールに到達する）
6		
7	ゲームオーバー条件	干からびる（時間制限）・棘などのステージ内ギミック
8		
9	プレイヤーキャラクターのできる動き	
10	1、常にジャンプしている。Lスティック横ジャンプ	
11	2、Lスティックを傾けた方向の物体に弾性（びよん度）をもたせる水滴を飛ばす。	
12	水滴を当てた場所は角まですべて柔らかくなる。	
13	止まっているときは下に発射される。	
14		
15		
16	ステージ数	3つつ
17	ステージ1テーマ	地上（滝が流れている）
18	ステージ2テーマ	空
19	ステージ3テーマ	宇宙



# ひまんど

## 操作方法



### メニューでの操作

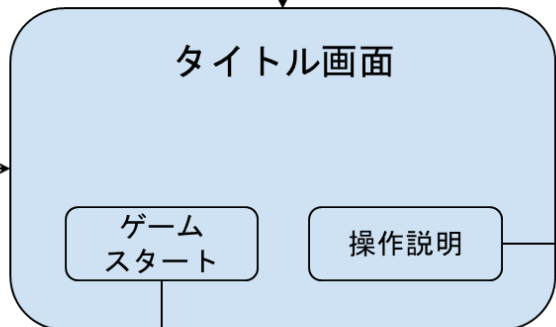
Lスティック	移動
東ボタン	決定
南ボタン	戻る

### ステージ内での操作

Lスティック	移動
東 (Bボタン)	Lスティックを傾けた方向に水滴を発射
メニューボタン	ポーズ

# ひまんど

起動



キャンセルボタン

ステージ選択画面

選んだステージ

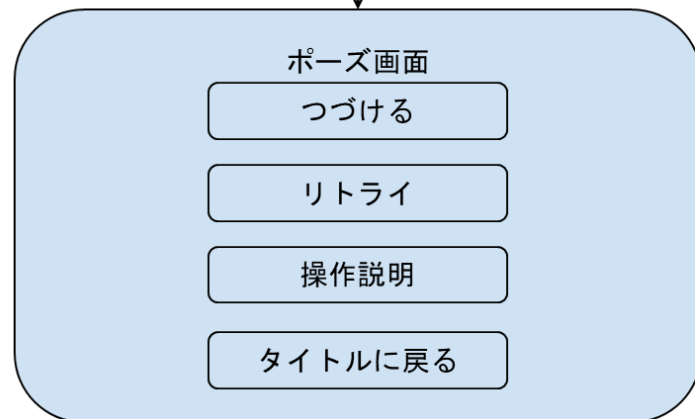
死亡

クリア

最初に選択できるのは1ステージ目のみ  
ステージ1クリア→ステージ2開放  
龍玉4個以上集めると3ステージ目開放

死んだら画面が黒くフェードしてスタート地点に戻る

ポーズボタン




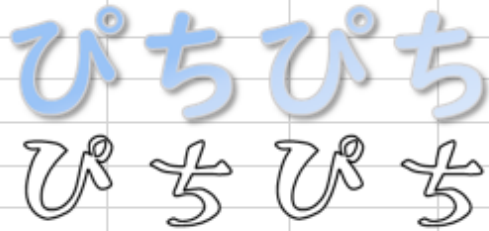

※優先度低 なくても可

オプション



# ひまんど

1	発注書		UI・ギミック		
2	ギミック				
3	No	名称	ファイル名	保存先	優先度
4	1	竜玉			B
5	参考		概要		
6			ステージ内の収集アイテム		
7			4つ集めることで、最終ステージが開く		
8					
9					
10					
11					
12	No	名称	ファイル名	保存先	優先度
13	2	虹水			B
14	参考		概要		
15			ステージ内の収集物		
16			取得すると潤いが5%回復する		
17					
18					
19					
20					

21	UI				
22	No	名称	ファイル名	保存先	優先度
23	1	竜玉の獲得確認			B
24	参考		概要		
25			ステージ右上に置かれている		
26			りゅう玉を取得すると左から埋まっていく		
27			はめ込む穴のような見て目		
28					
29					
30					
31	No	名称	ファイル名	保存先	優先度
32	2	オノマトペ			B
33	参考		概要		
34			さかなの動きの応じて現れる		
35			潤っているときは水っぽく		
36			乾いているときは弱弱しく		
37					
38					
39					
40	No	名称	ファイル名	保存先	優先度
41	3	体力ゲージ			B
42	参考		概要		
43			残り%が30になったら現れる。		
44			1メモリ5%		
45					
46					
47					
48					

# ひまんど

## 背景発注書

No	名称	ファイル名	保存先	サイズ	優先度
1	ステージ1・2背景			1920×4320	B

参考

概要

- ・ステージ選択にも使うので色付きと、灰色の物の二枚



No	名称	ファイル名	保存先	サイズ	優先度
2	ステージ3背景			1920×4320	B

参考

概要

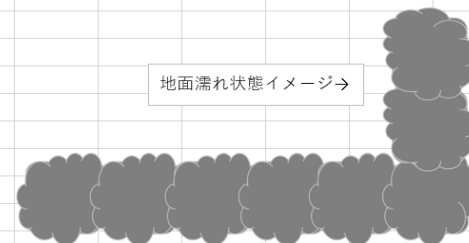
- ・ステージ選択にも使うので色付きと、灰色の物の二枚
- ・地面は雲です



地面イメージ→



地面濡れ状態イメージ→

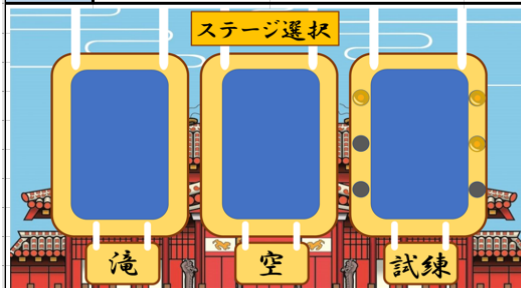


No	名称	ファイル名	保存先	サイズ	優先度
3	ステージ選択画面			1920×1080	B


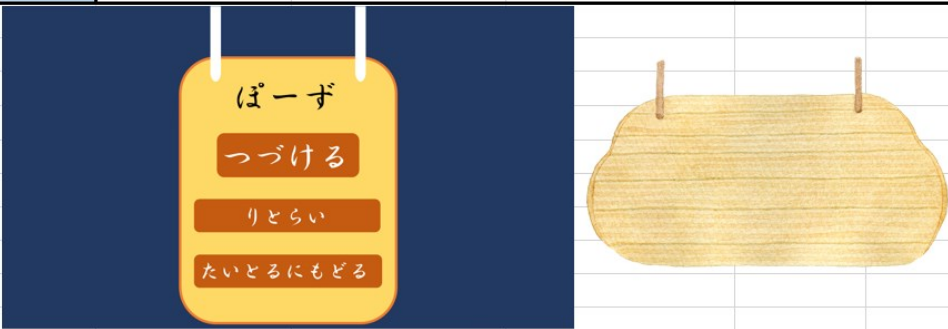

参考

概要

- ・木の板が上からカタンッと降りてくる
- ・後ろは首里城っぽい竜宮城という設定
- ・青いところにはそれぞれのステージ背景をつける
- ・右のステージ選択のところには、竜玉をはめ込むための穴がある。



# ひよんど

No	名称	ファイル名	保存先	サイズ	優先度
4	タイトル画面			1920×1080	B
参考					概要
					<p>池の中で出来るならコイが泳いでいるとよい タイトルのフォントは「シロクマ」です。</p>
No	名称	ファイル名	保存先	サイズ	優先度
6	ポーズ画面			1920×1080	B
参考					概要
					<p>ポーズボタンを押したら板がカタンと降りてくる 紺色のところは後ろにとまったプレイ画面が入る すべてひらがなののはあえてです</p>
No	名称	ファイル名	保存先	サイズ	優先度
7	水球				B
参考					概要
					<p>ステージ背景に意味なく浮いている 大きさは今のデータの浮いてる謎物体と同じ</p>

# SHADOW ROAD

シャドーロード

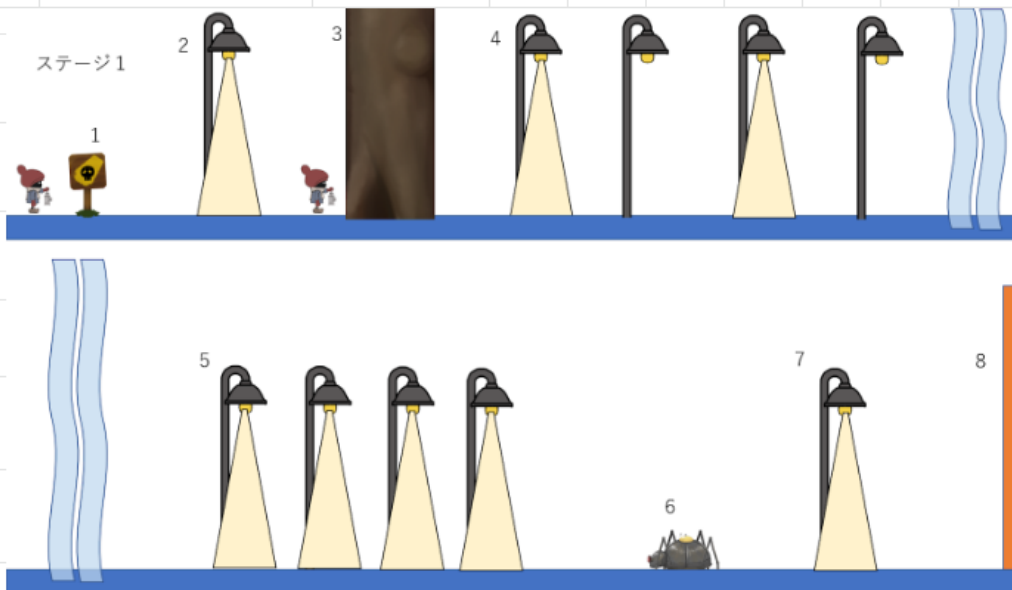


## ステージ仕様 (ステージ 1)

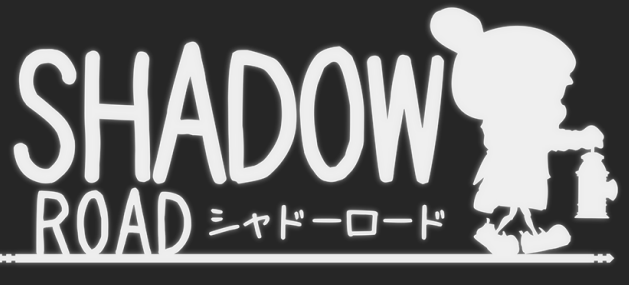


目次	更新日
ステージ1 ギミック	2021.11.02
ステージ1 オブジェクトおお	2021.10.19
ステージ1 エフェクト	2021.10.12

半透明な波線は、同じ場所だとわかるようにおいているので  
ステージには関係ありません



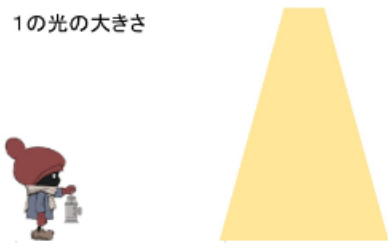
名前	動作	通過不可能時	通過可能時
1. 危険標識	この先に危険なものがあるときの知らせ看板	なし 通過はいつでも可能	いつでも可能
2. 点滅するライト	2. 5秒ごとに ON・OFFを繰り返す	2. 5秒光が出る 光に接触すると死亡する	2. 5秒光が消える 光が消えるので通り抜け可能
3. 画面を覆う大木	キャラクターよりも前にあるためここを通るときキャラが隠れる	特になし	いつでも可能
4. 間隔ライト	ついている外灯が消えるとき、消えている外灯がつく	光っている外灯の下に行く	タイミングよく、消えている外灯の下を通る
5. 連続ライト	流れるようにライトが一つずつ消えていく。消えているライトの場所をおいていかれないように移動し、抜ける。	連続で出る光に当たった時	消えてる外灯の下に入り、抜ける
6. 壊れたロボクモ	動かないが、光を出す。ロボクモ自体にもあたり判定があるので注意	光を出しているとき	光を出していないときに飛び越え
7. 意地悪ライト	10秒間つき続け、消えないライトかと思わせる。ちゃんと消える。消えるのは通常と同じ2, 5秒だけ	10秒間光を出しているとき	2, 5秒だけ光が消えるとき
8. ゴールライン	ゴール 通り抜けると次のステージ	なし 通過はいつでも可能	いつでも可能



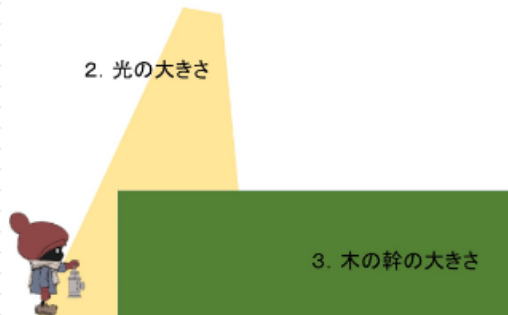
# ステージ仕様 (ステージ 1)

## オブジェクトサイズ

1. 光の大きさ

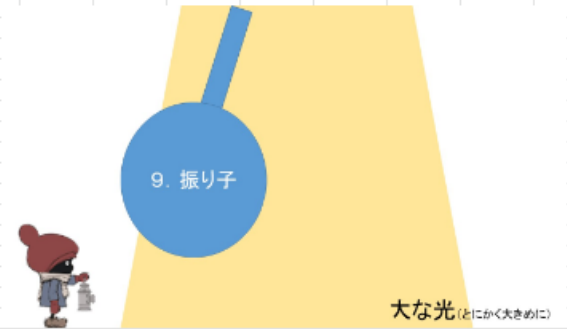


2. 光の大きさ



3. 木の幹の大きさ

9. 振り子



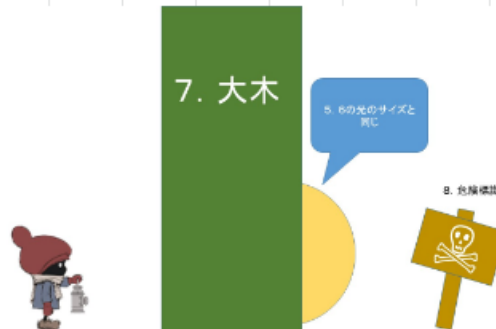
大な光 (とにかく大きめに)

4. 木箱



5と6.  
奥からの光

7. 大木



5. 6の光のサイズと  
同じ

8. 危険標識

透明で一画以上で



11. ゴールライン

### ピクセルサイズ

木箱	250	250
振り子	460	1050
大木	250	1100
危険看板	250	250
木のトンネル	780	300
奥からの光	250	250

# SHADOW ROAD

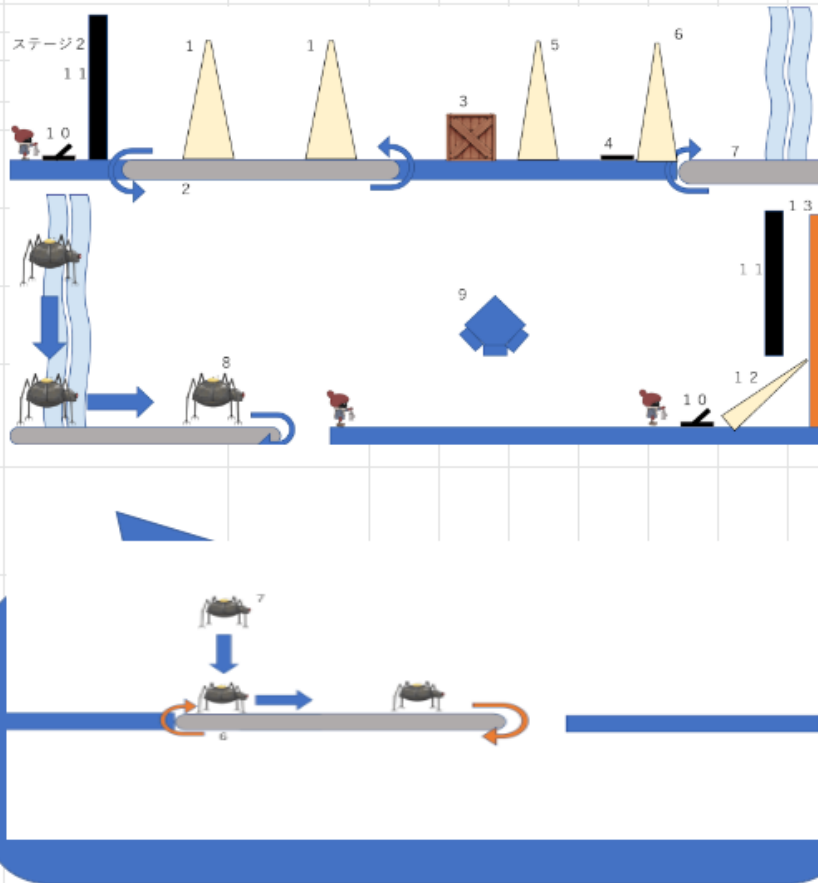
シャドーロード



## ステージ仕様 (ステージ2)

目次	更新日
ステージ2 ギミック	2021, 11, 04
ステージ2 オブジェクトサ	2021, 11, 02

半透明な波線は、同じ場所だとわかるようにおいているのでステージには関係ありません



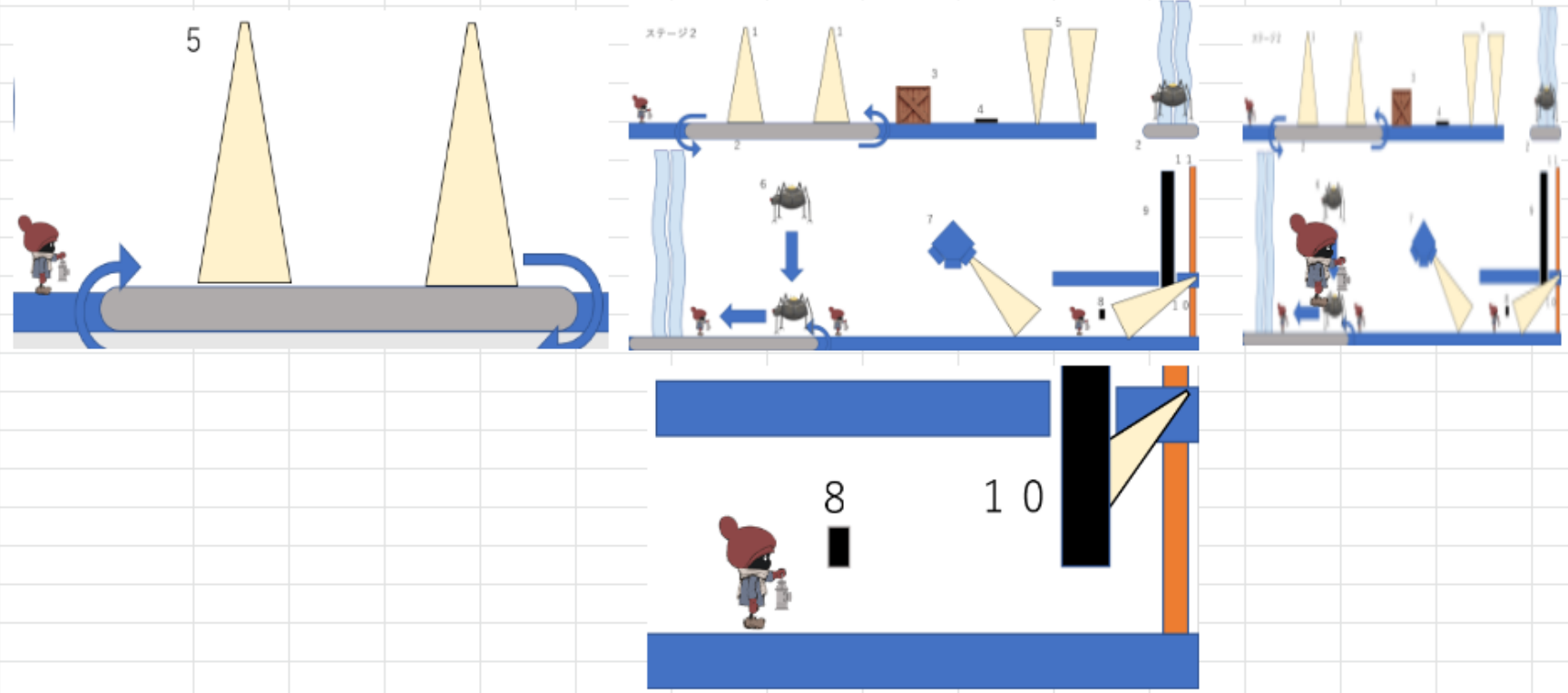
名前	動作	通過不可能時	通過可能時
1, 点滅ライト	パバッと二回光る。2, 5秒間消えるのはステージ1と同じ	光が出ているとき	光が消えているとき
2, ベルトコンベア	プレイヤーの進行方向とは逆に回る。プレイヤーは移動スピードが落ちる。	特になし。	いつでも可能
3, 木箱	動かせることのできる木箱。	特になし。	いつでも可能
4, 感圧版	常に上に何か乗っていないと作動しない。木箱を乗せると先の光が消える。	特になし。	いつでも可能
5, 遅めのライト	5秒消え、2, 5秒光る。	光が出ているとき	光が消えているとき
6, スイッチ式ライト	常に光を出し続けているが、感圧版に木箱が乗ると消える。	光を出しているとき。	光が消えているとき
7, ベルトコンベア逆	プレイヤーの進行方向に回るため、プレイヤーは移動スピードが上がる。	特になし。	いつでも可能 (ロボクモに当たると死)
8, ロボクモ生産ライン	ロボクモを作り続ける。ロボクモは止まった時に光を出す。止まるときはベルトコンベアの上でも、止まる	ロボクモが光を出しているとき	光を出していないロボクモを飛び越えたとき
9, 3方ライト	三つのうちの一つが光る。光るときは電球がちかちかする。パターンは左から1, 2, 3としたとき、1, 3, 2, 3, 1, 2, 最初に戻るを繰り返す。間隔はステージ1の点滅ライトと同じ。	進行方向に光が出ているとき	光がないとき
10, 開閉レバー	11の開閉ボタン。一度使うと使えない	特になし。	いつでも可能
11, 扉	10の開閉レバーを引くと開閉する。ただし、ゴール付近のは壊れているため、途中までしか開まらない	特になし。	いつでも可能、ただし、しゃがみ移動あり
12, 監視カメラ風	消えないライト。扉を開めることで遮られる	扉が開まっていないとき	扉で光が遮られたとき
13, ゴールライン	見えないゴールライン、通過することで、次のステージへ進む	特になし。	いつでも可能





# ステージ仕様 (ステージ 2)

ピクセルサイズ	横	縦
ベルトコンベア	1650	100
感圧版	100	25
ボタン	50	50
監視風ライト	100	100
三方ライト	350	350
とびら	200	1200

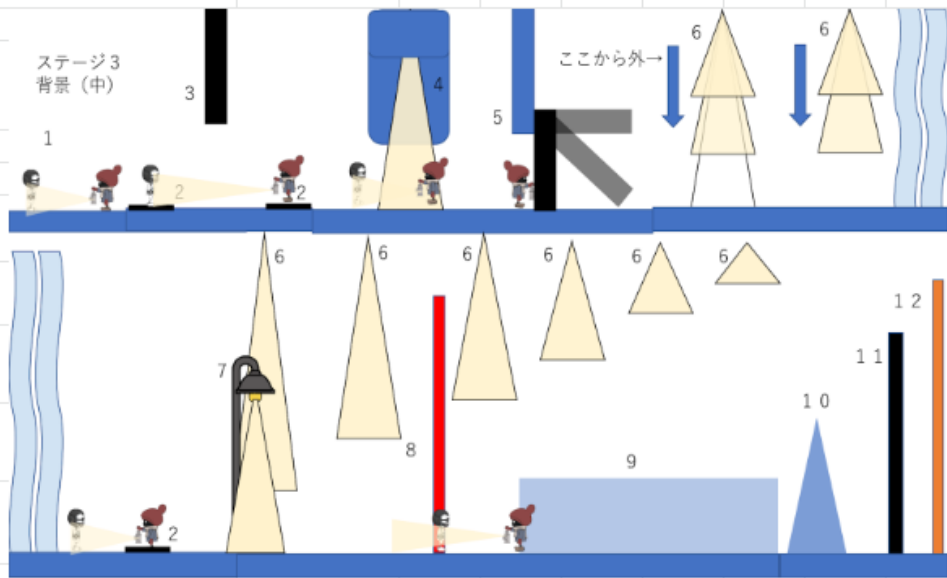




# ステージ仕様 (ステージ3)

目次	更新日
ステージ3 ギミック	2021,11,09
ステージ3 オブジェクトサ	2021,11,02

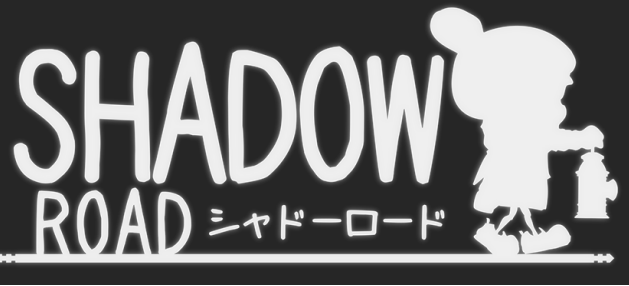
半透明な波線は、同じ場所だとわかるようにおいているので  
ステージには関係ありません



スタート地点の壁に



名前	動作	通過不可能時	通過可能時
1, 人型ロボット	光を当てている間ついてくる。あたり判定はあるが、敵ではない。障害物があると止まる。光を当てると障害物を交わす	特になし。	いつでも可能
2, 感圧版	常に上に何か乗っていないと作動しない。	特になし。	いつでも可能
3, 開閉扉	感圧版に乗ることで開く。乗っていないと閉まる	閉まっているとき	開いている時
4, 差し込む光	空いた壁の穴から差し込む光、ゆっくりと降り注ぎ、消える。	光っているとき	光ってないとき
5, 跳ね橋の扉	アクションボタンと移動で押すことができ、押すと開く	閉じているとき	開いているとき
6, 降り注ぐ光	天から徐々に下がってくる光。下がり終わったら消えることはないので走り抜けるべし	下がりきった時	下がりきる前
7, 感圧式ライト	感圧版に乗ることで消える。乗っていないと光る	光っているとき	光ってないとき
8, レッドライン	見えないラインこのラインを超えると、アラートが鳴り、画面が赤く光る。その後ステージ後方から6が降り注いでくる	特になし。	いつでも可能
9, 点滅ゾーン	見えないゾーン。ここに入ると持っているライトがプレイヤーの意思に関係なく、点滅し始める。急がないといけない場面でロボットは少ししか進んでくれない。プレイヤーに焦りを与える	特になし。	いつでも可能
10, ブルーライト	プレイヤーに害のない光。この光の中に人型ロボットを入れることで11番の扉が開く	特になし。	いつでも可能
11, 仕掛け扉	「11」の中に「1」が入ると開く	扉が閉まっているとき	扉が開いているとき
12, ゴールライン	見えないゴールライン、通過することで、次のステージへ進む	特になし。	いつでも可能



# ステージ仕様 (ステージ 3)

ピクセルサイズ	横	縦
光の塔	500	1500
当の扉	200	1000
感圧版	100	25
とびら	200	1200
パイプ	150	300

