

# 闇を斬れ

## 仕様書

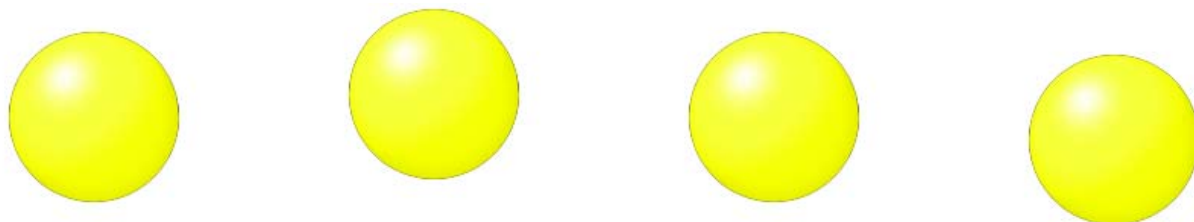
### 敵の概要

#### 目次

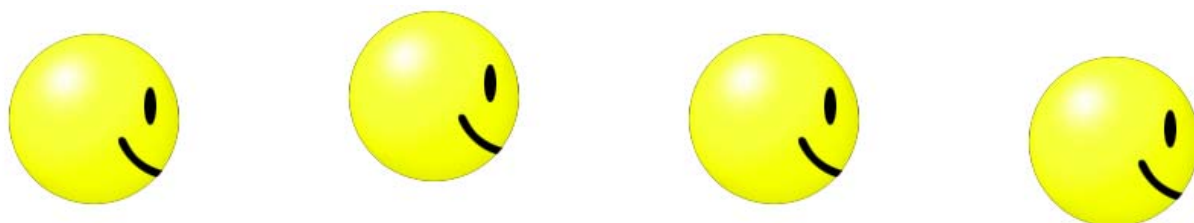
敵のグラフィックパターン	1 ~ 2
敵のパターン変化	3 ~ 6
敵のステータス一覧	7
名前	8
サイズ	9
タイプ	10
行動	11
性格	12 ~ 13
各種ステータス	14
効果音	15
特殊能力	16

## 敵のグラフィックパターン

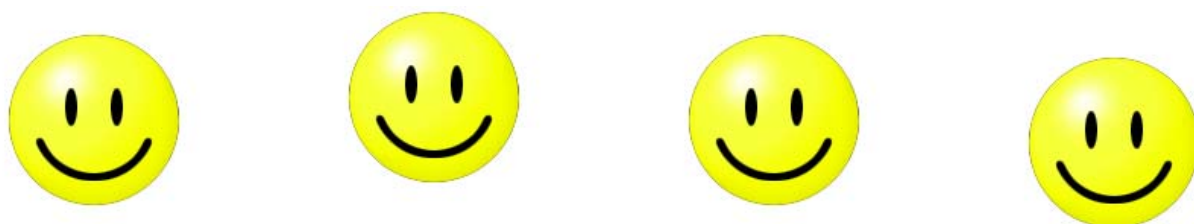
後ろ 4パターン



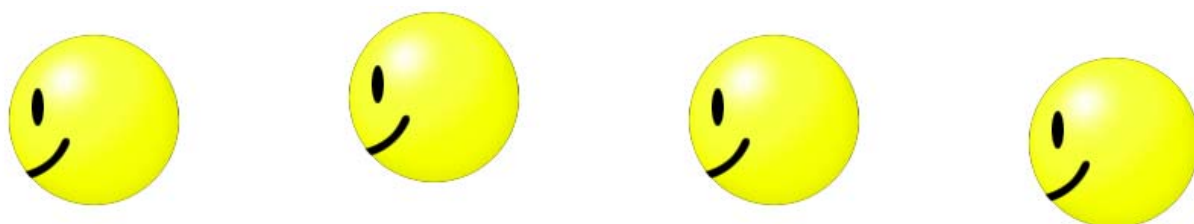
右 4パターン



前 4パターン

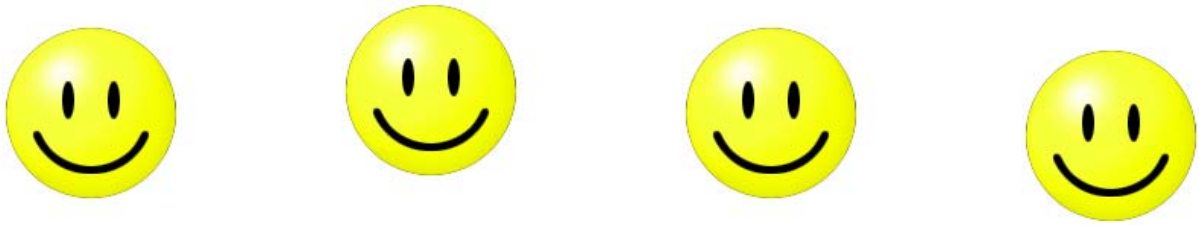


左 4パターン



この参考例は 150 × 150 の小型サイズ（詳細後述）となる。

待機 4パターン



攻撃 4パターン



ダメージ 2パターン



回避 2パターン



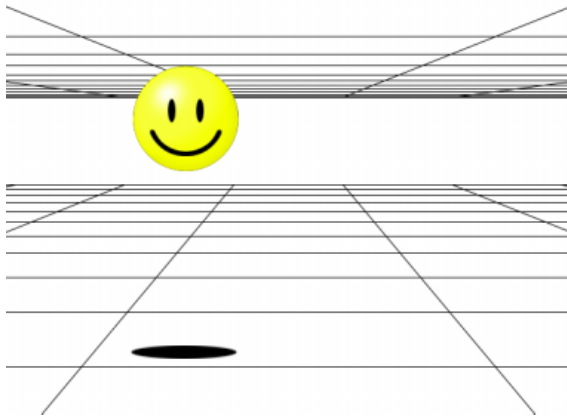
死亡 4パターン（使わないかもしれないので、製作は最後にしてください）



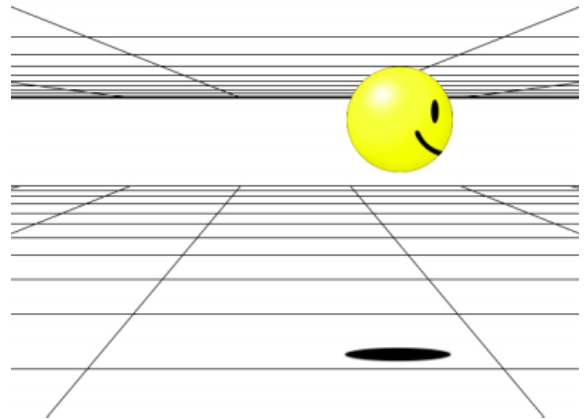
現状では完成を急ぐため、各項目を1パターンずつでもよい、これはあくまで理想であり  
アイドリング等は開発に余裕が出来たときに行う

# 敵の動き

・移動

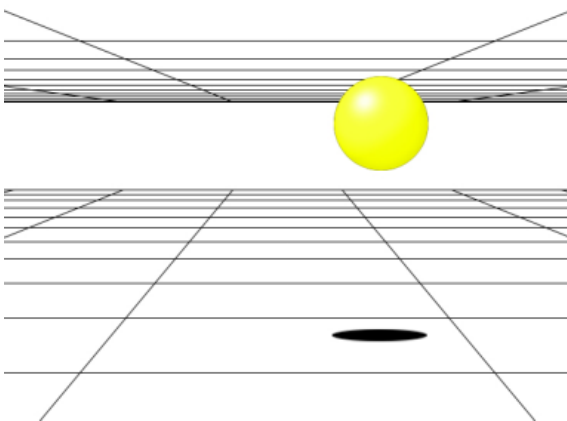


前に移動

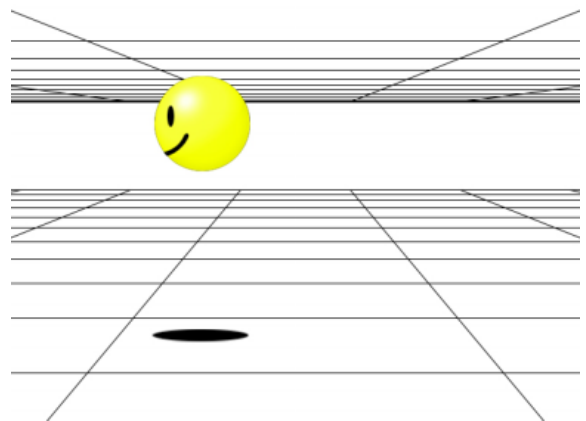


左に移動

敵が移動すると足音が鳴る



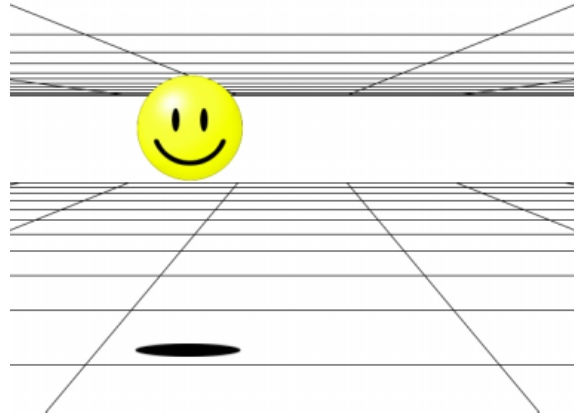
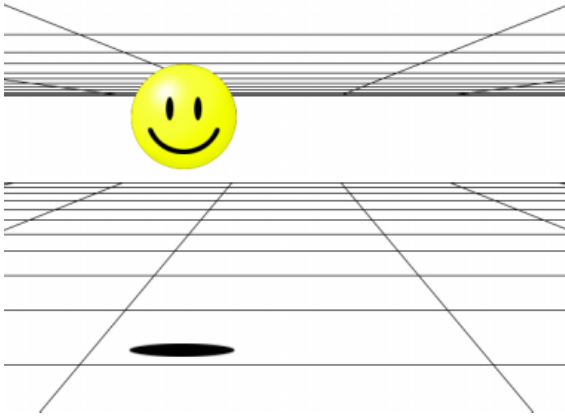
後ろに移動



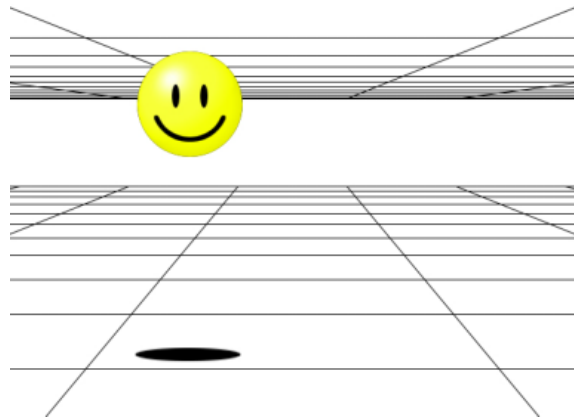
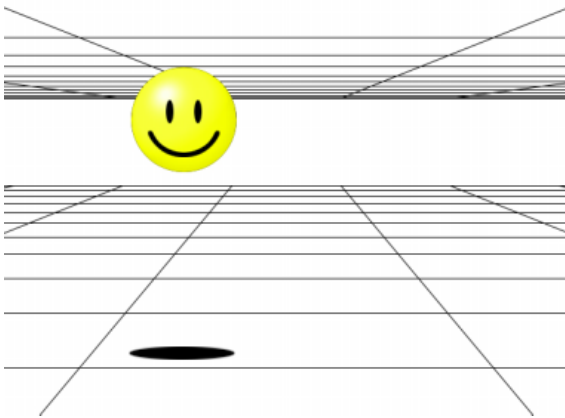
右に移動

移動方向によって敵のパターンが変わる  
参考例はサイズが小型のため、1マスの4分の1のサイズである  
図ではわかりにくいですが、マス目の移動だが途中の動きをつけること

・静止



敵によっては羽音の様な音が鳴るものもいる



移動及び、止まっている時でも、常にパターンを変えて（ローテーション）、敵に動きをつける

参考例では、上下に移動させ、フワフワ感を出している

・攻撃



パターンが変化していき  
攻撃音が鳴る



4番目のパターンでダメージを受ける

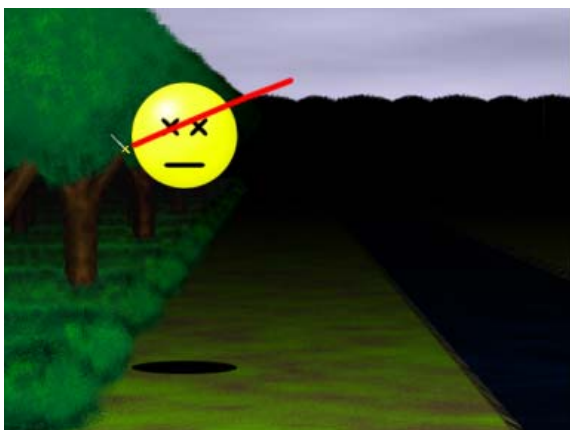


パターンがさっきとは、逆の順序で変化して

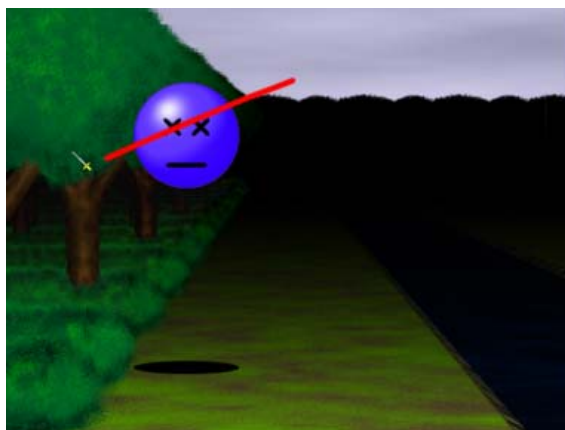


元に戻る

・ダメージ



アイコンが敵を通過したところで  
グラフィックが変化

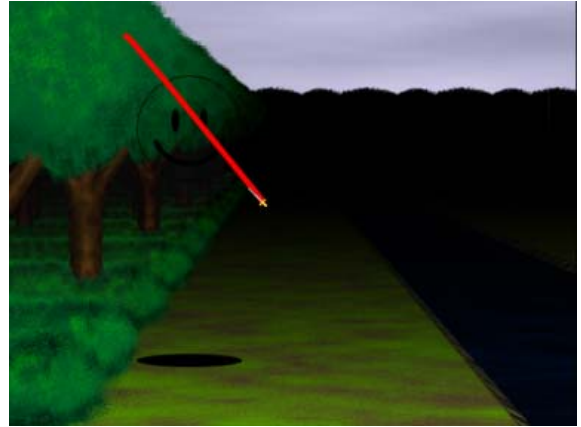


この後、逆の手順でグラフィックが戻る

・回避



アイコンが敵に触れた時点で  
グラフィックが変化



この後、逆の手順でグラフィックが戻る  
交わす音になる（全敵共通）

・死亡

未定項目

敵が消える間に死亡音が鳴る

現状では、エフェクトとプログラムの処理で行う可能性あり

## 敵のステータス一覧

グラフィック	敵の種類によって異なる
名前	敵の種類によって異なる（当たり前）
サイズ	大型（300 × 300）・人型（150 × 300）・小型（150 × 150）
タイプ	陸・海・空
行動	静止・ランダム
性格	好戦的・理知的・卑怯・待ち伏せ
攻撃力	0 ~ 10
防御力	0 ~ 10
回避率	0 ~ 50%
命中率	50 ~ 100%
移動速度	0 ~ 10
攻撃速度	0 ~ 10
ライフ	0 ~ 300
効果音	足音・攻撃音・死亡音
特殊能力	敵によって異なる。使わない敵もいる



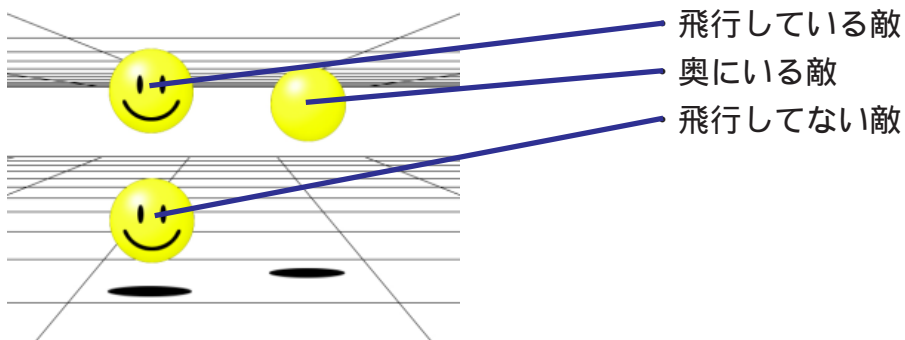
# 名前



- ・アルファベットで表記
- ・敵を攻撃した時のみ、表示される。また一定時間後、消えるように設定する
- ・表示されている状態で、別の敵を攻撃すると、後の敵のが表示され、以前表示されていたものは読めなくなる

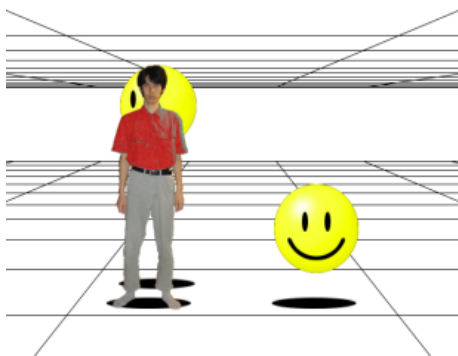
## サイズ 全3種

・小型 150 × 150



1マスに最大4体入る。(飛行している小型の敵がいる場合は8体まではいる)  
一歩がプレイヤーの半分となる。また、マスを中心に立つ事は無い

・人型 150 × 300



1マスに最大4体入る  
一歩がプレイヤーの半分となる。また、マスを中心に立つ事は無い

・大型 300 × 300

1マスに一体のみ入れる  
一歩が1マスとなる。また、マスを中心に立つ

## タイプ 全3種

### ・陸



プレイヤーと同じ条件の敵  
地面の影響を受ける、また川や水路を通過できない

### ・海（未定項目）

川や水路を通過できる敵、地面の影響は受ける  
川や水路の上では、防御力、攻撃力、移動速度、攻撃速度が1ランク上がる

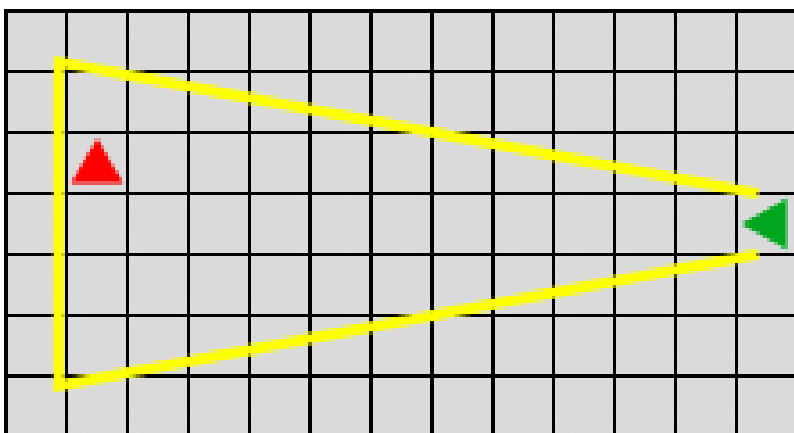
### ・空



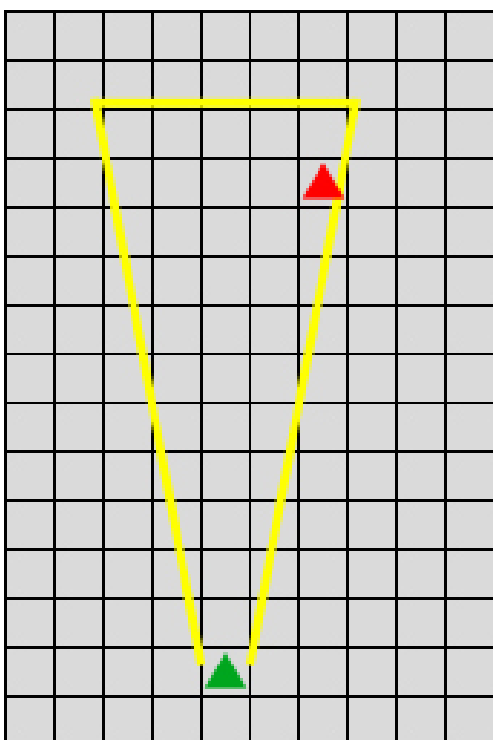
飛行している敵  
地面の影響を受けない、また、川や水路などの影響も受けない

## 行動 全2種

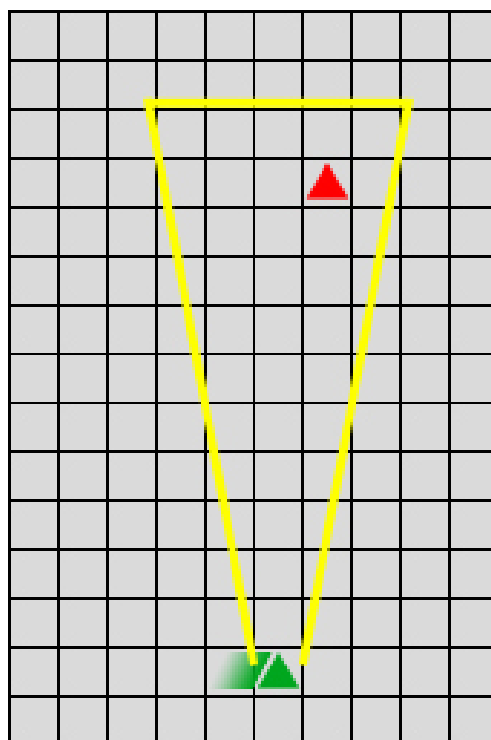
### 敵の視界



敵にも視界は存在する。敵はプレイヤーを見つけた時、初めて性格に従った行動を取る。プレイヤーを見つけるまでは、**ランダム**に動き回るか、**静止**している。



敵は主人公を見つけると



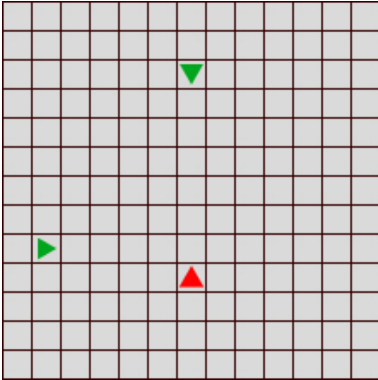
主人公の方を見ながら移動する

敵に見つかっていない場合は、忍びよって背後から攻撃する事が可能  
背後からの攻撃は回避不能及び、防御力低下の効果を得られる  
敵が主人公を見失うには敵から半径 15 マス以上はなれなくてはならない

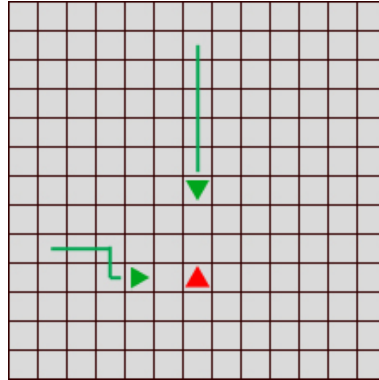
## 性格 全4種

・好戦的

主人公にひたすら向かってくる



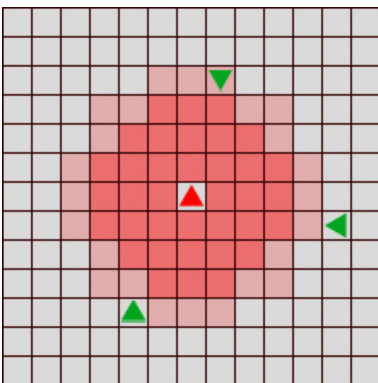
主人公を見つけると



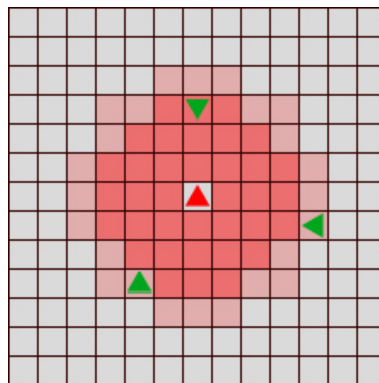
主人公に向かってくる

・理知的

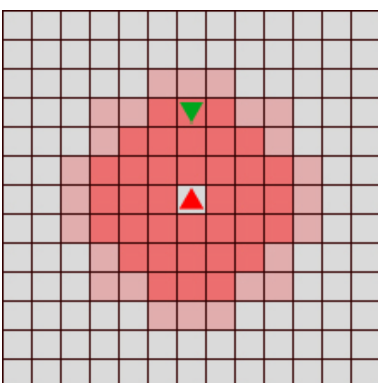
2人以上主人公の周囲に敵がいないと向かってこない



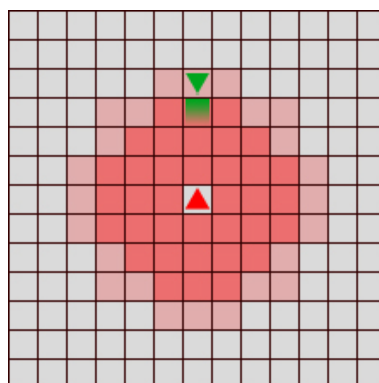
周囲にいないので薄い色の部分で止まっている



周囲に自分の他に二体以上敵がいるので向かってくる



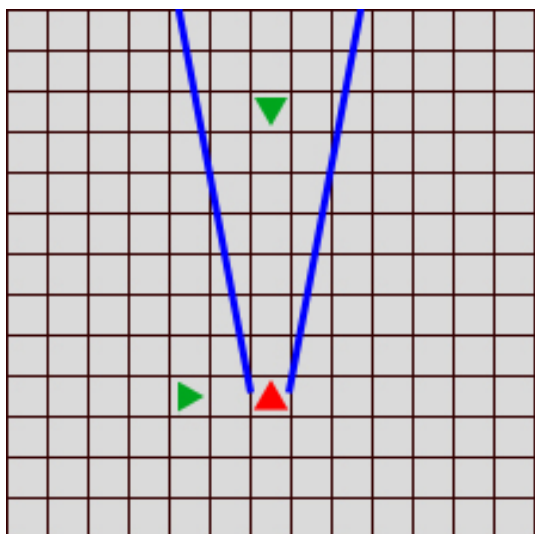
周囲にいない状況でプレイヤーの方から近づくと



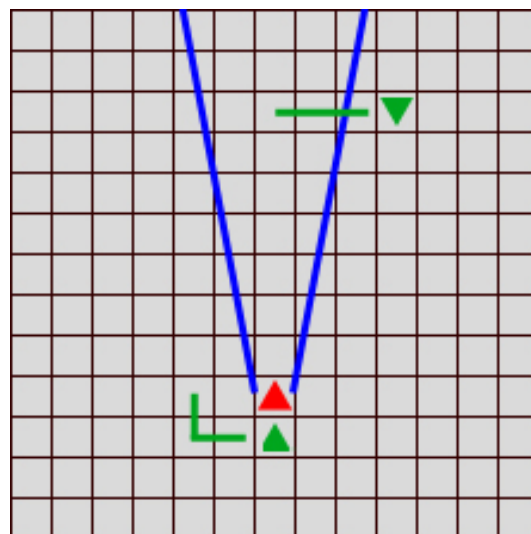
下がって、一定の距離を保つ

### ・卑怯

プレイヤーの視界になるべく入らないようにして近づき、背後から攻撃してくるタイプの敵



- ・プレイヤーに見つかると
- ・プレイヤーを見つけると



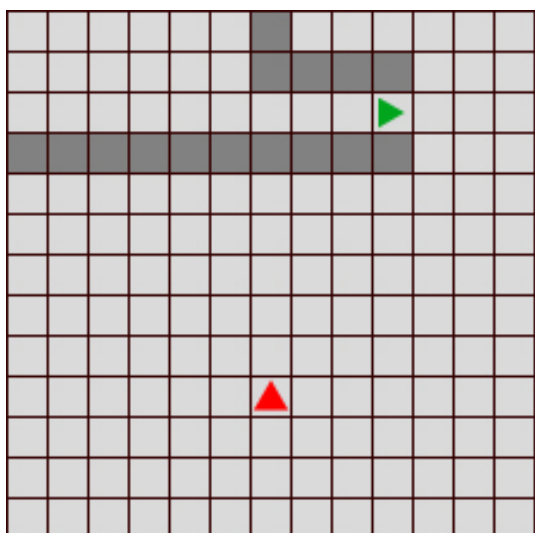
- ・視界から逃げる
- ・背後に回りこむ

プレイヤーと接触したら、見失わない限り、再び背後に回り込むことはしない

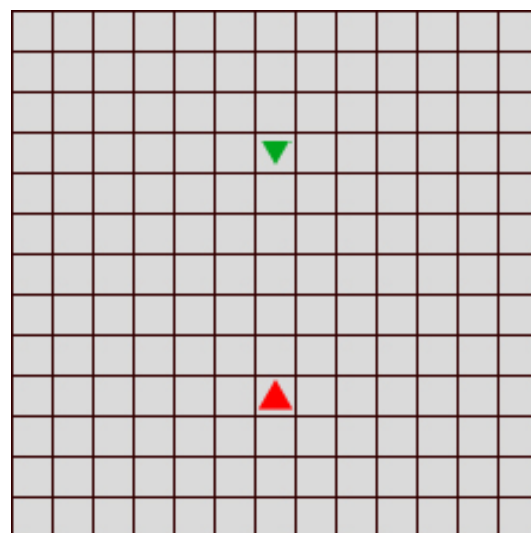
### ・待ち伏せ

物陰に隠れて、プレイヤーが近づいたら攻撃してくる。

物陰がない場合でも、プレイヤーが近づくまで待つタイプの敵



物影に隠れて待つことも・・・



動かず、プレイヤーが近づくのを待っている。方向転換だけはする

## 各種ステータス

- ・攻撃力 0 ~ 10

攻撃力に4倍した数値がダメージとなる。  
詳しくは攻撃の仕様書で解説

- ・防御力 0 ~ 10

防御力0で20ポイントのダメージ与えられる。  
防御力10で2ポイントのダメージとなる。

- ・回避率 0 ~ 50%

回避率に応じて、攻撃が交わされてしまう  
0で絶対命中する。50で2回に一度は交わされる

- ・命中率 50 ~ 100%

命中率に応じて、攻撃を交わせる  
50で二回に一回はくろう、100で絶対にくろう

- ・移動速度 1 ~ 10

プレイヤーの移動速度は5となる。  
移動速度0の敵は移動しない敵となる（砲台のような敵）

- ・攻撃速度 1 ~ 10

敵が次の攻撃をするまでの速度  
10で2秒に一回の割合で攻撃していき、1で12秒に1回となる

- ・ライフ 50 ~ 300

敵のライフポイント、敵のライフを0にすればその敵を倒せる  
プレイヤーのライフは100となる

# 効果音

## ・足音

敵が一步移動するたびに鳴る  
靴の音、羽音、etc

## ・攻撃音

敵が攻撃するたびに鳴る  
例 噛み付く音、剣を振り下ろす様な音、魔法の発動音、etc

## ・死亡音

敵を倒すと鳴る。  
例 断末魔、悲鳴、etc

敵の種類によって、音は異なる  
敵によっては、鳴らない敵もいる



## 特殊能力

未定項目

具体的には、ドラゴンの炎等の飛び道具攻撃等である。