

# 闇を斬れ

## 仕様書

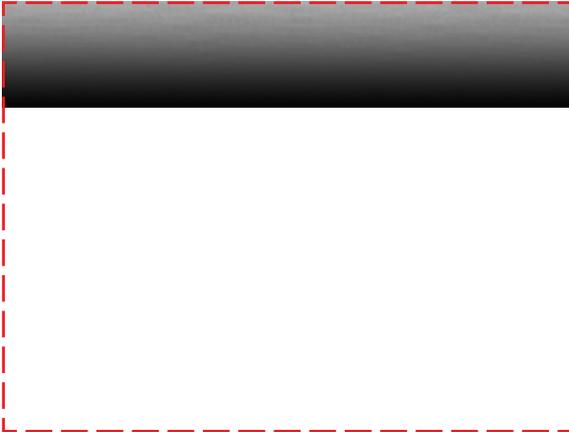
### 視界画像の構築

#### 目次

屋内の視界画像の構築	1 ~ 4
屋外の視界画像の構築	現在製作中
洞窟の視界画像の構築	現在製作中
特殊地形の配置	現在製作中

# 基本背景の構築

視界の大きさ 600 × 450



天井 600 × 112  
視界の上部に割り付ける



床 600 × 245  
視界の下部に割り付ける



Y座標 113 から 205 までを  
黒でぬりつぶす  
(天井と床の無い部分)



出来上がり

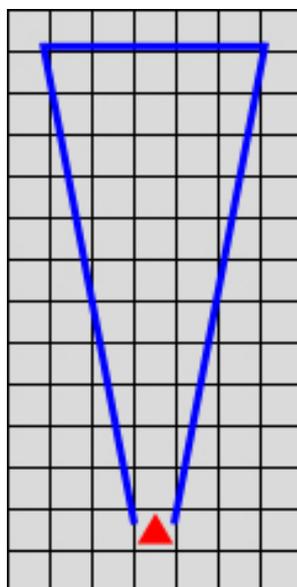
# 壁の配置

視界の大きさ 600 × 450

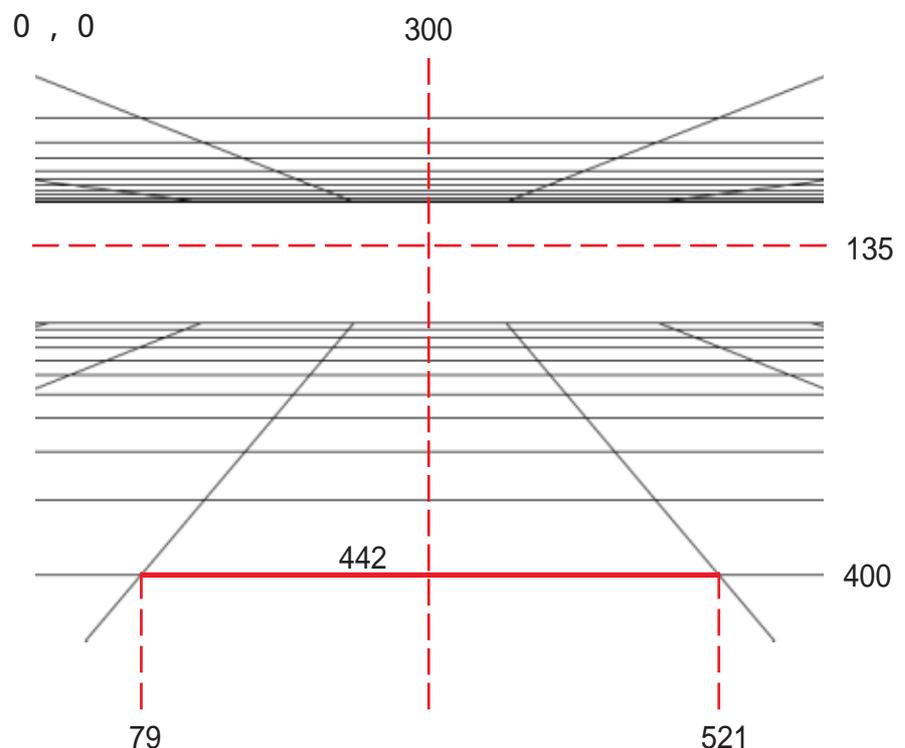
0マス目	X : -10 , 610	Y : 11 , 507	サイズ : 620 × 497 (非表示)
1マス目	X : 79,521	Y : 46,400	サイズ : 442 × 354
2マス目	X : 129,471	Y : 66,341	サイズ : 342 × 275
3マス目	X : 160,440	Y : 79,304	サイズ : 280 × 225
4マス目	X : 181,419	Y : 88,278	サイズ : 238 × 190
5マス目	X : 197,403	Y : 94,259	サイズ : 206 × 165
6マス目	X : 209,391	Y : 99,245	サイズ : 182 × 146
7マス目	X : 219,381	Y : 103,233	サイズ : 162 × 130
8マス目	X : 227,373	Y : 106,224	サイズ : 146 × 118
9マス目	X : 233,367	Y : 109,217	サイズ : 134 × 108
10マス目	X : 238,362	Y : 111,210	サイズ : 124 × 99
11マス目	X : 243,357	Y : 113,205	サイズ : 114 × 92

視線 Y,135 X,300

この座標を中心にして拡大縮小を行う



視界の及ぶ範囲

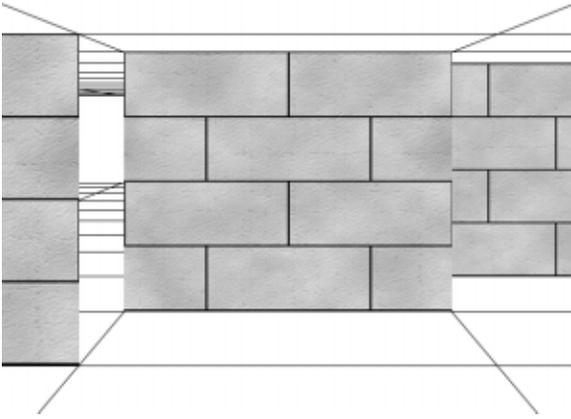


壁の基本幅 442

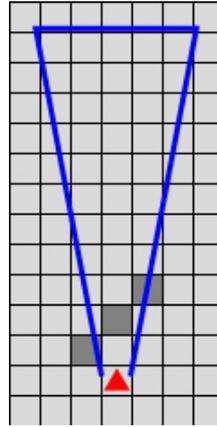
壁の高さは壁によって変化するため、配置の際は底辺を基準とする。

左右のマスの座標は幅の数値より割り出す

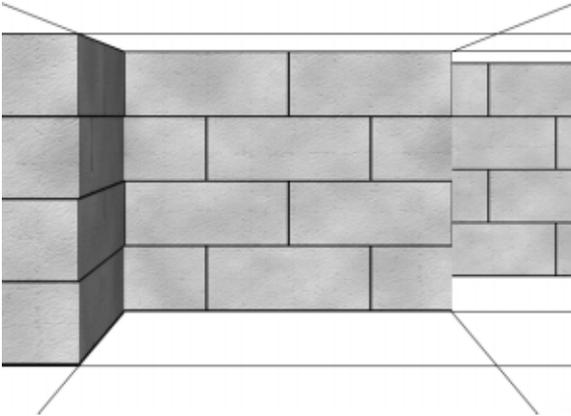
## 配置例



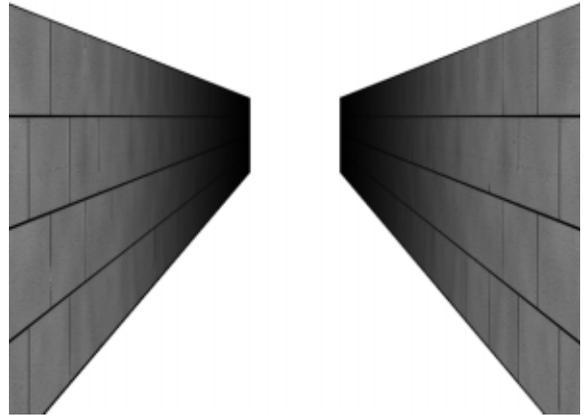
座標に従って壁を配置する  
奥に行くほど壁は暗く配色する



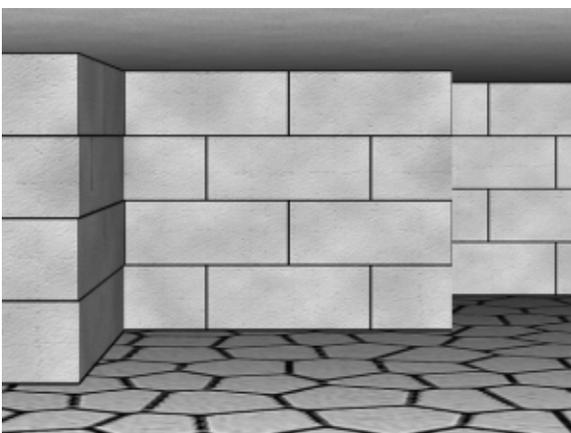
配置図



側面の画像を上から割付、  
必要ない部分をカットする

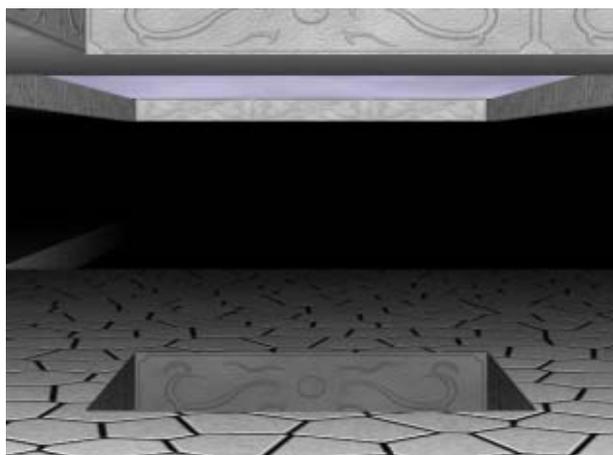


側面

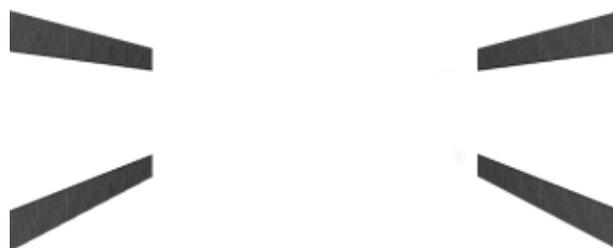


出来上がった画像を基本背景の上に  
貼り付ける

## 穴・吹き抜け画像

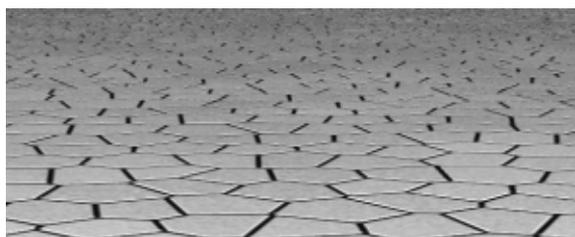


天井も床も正面はこの画像を使用



これらの画像をうまく組み合わせて、穴と吹き抜けを表現する。

## 水地形



この二つの画像を重ねて、自由に水地形を配置できるようにする。

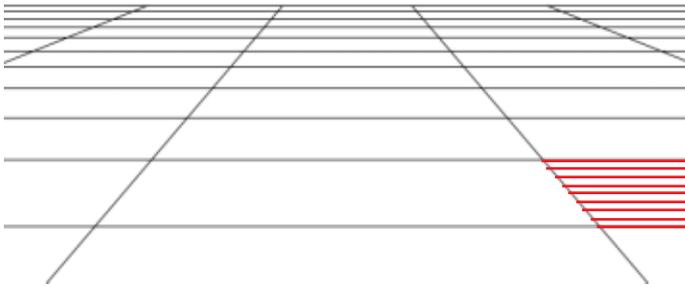


水地形は、できれば、ラスタースクロールを使う等して、ゆらゆらと揺らせるようにする事を望む。

## 表示方法の変更



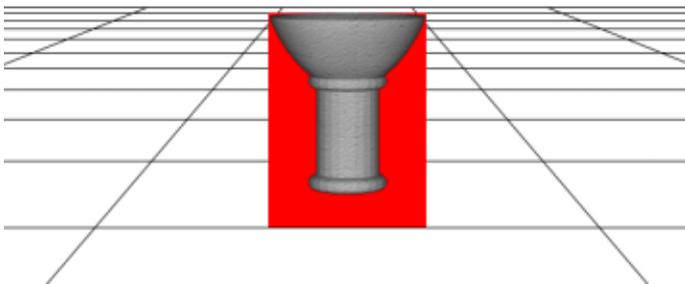
床を分割します。10分割くらい、細かければ細かい程よい。そして、オブジェクト一つに奥行きのパラメーターを設けます。



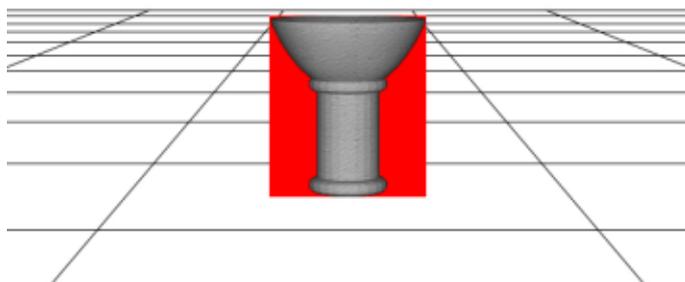
等分割でOK

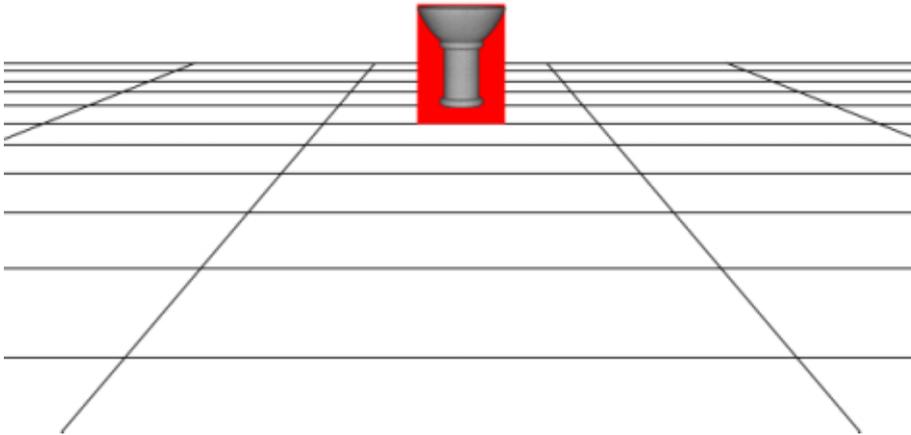
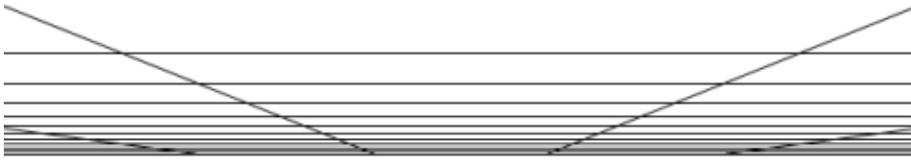


今までの表示方法は空白を入れて、表示していましたが

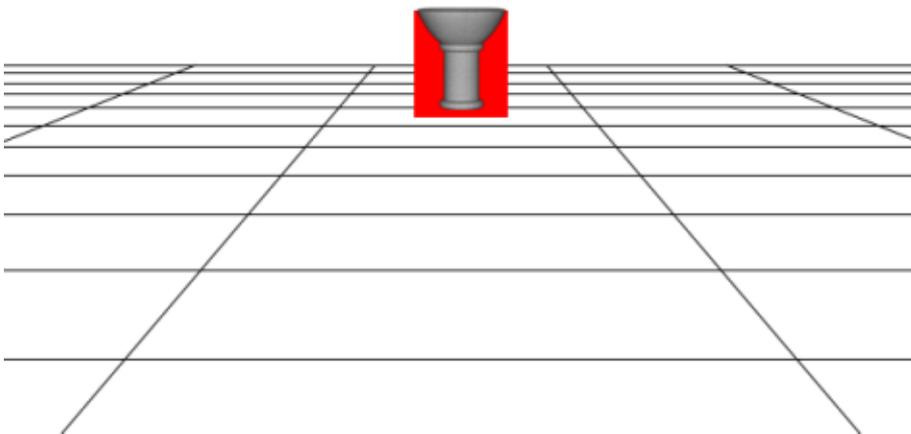
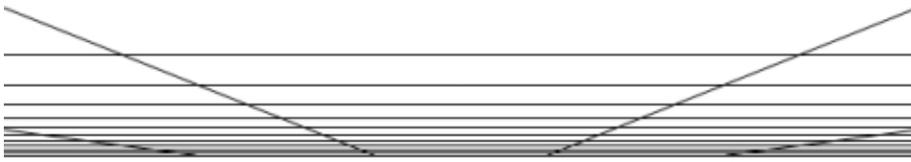


空白をぎりぎりまで削り奥行きを指定して表示するようにします。



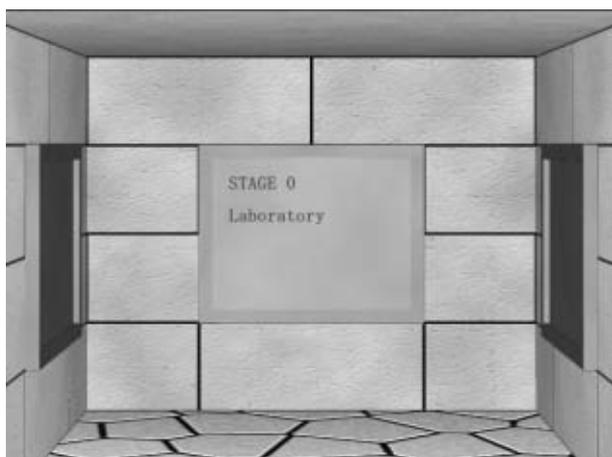


今までの表示方法だと、オブジェが置くにありとずれが大きくなるので



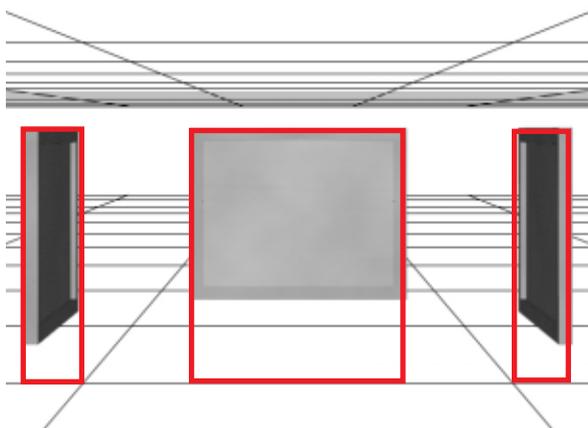
このようにしてずれをなるべく小さくします。

## 壁かけ石版



- ・表示見本

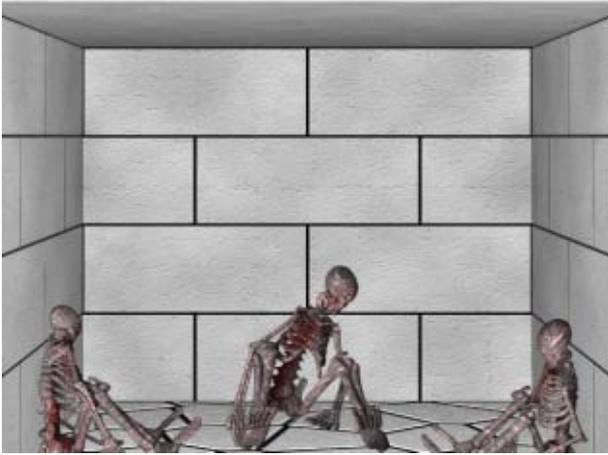
### 表示の仕方



- ・壁掛け石版はY座標はマス目のラインを基準に貼り付ける。
- ・正面は中央、側面は、79と521に角を合わせて貼り付ける。
- ・右側は左側を反転させて貼り付ける

正面の時はテキストを濃いグレーで表示  
テキスト内容はその石版によって変わる  
側面の石版には文字を表示させる必要なし

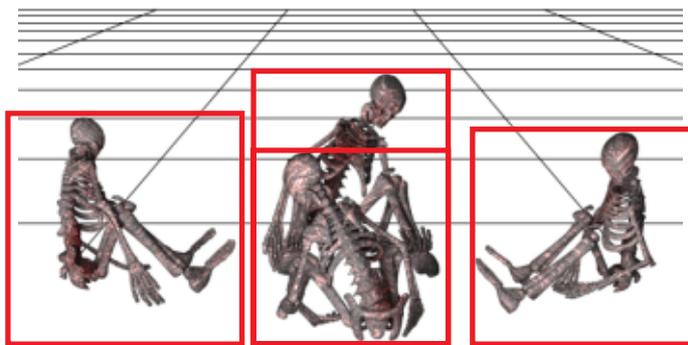
# 骸骨



後ろ向きは重なっている時は表示されず

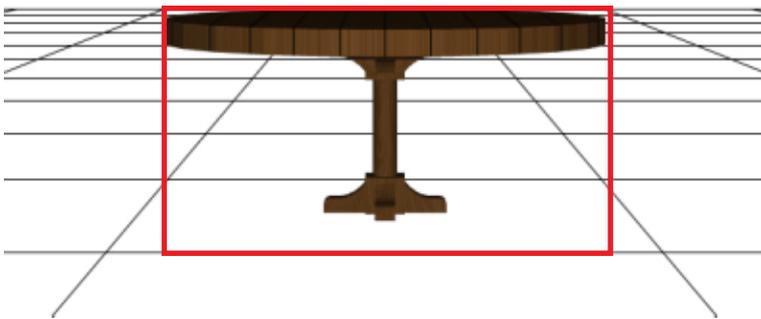
・表示見本

表示の仕方



- ・重なる事ができるため、0マス目を基準に表示を行う
- ・正面は中央、側面は、-10と610に角を合わせて表示
- ・4方向あるため、左右反転は必要なし

# テーブル



表示位置 1マス目のY座標と画像の底辺を合わせる



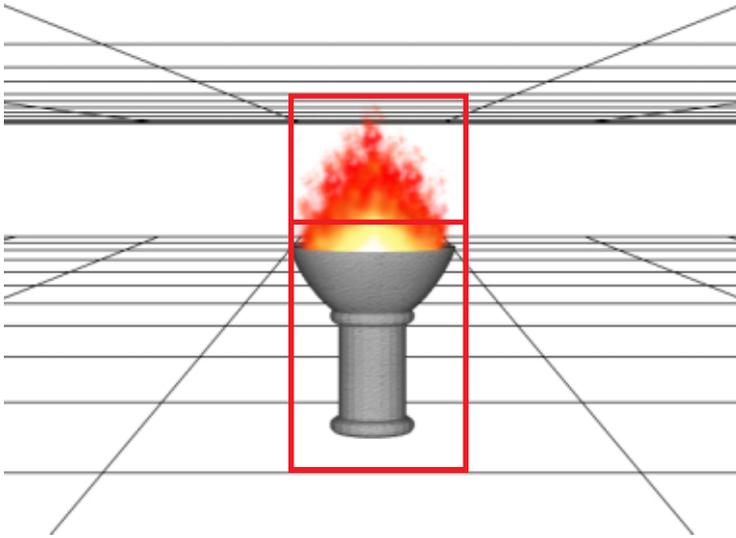
テーブル横



テーブル前

- ・横と前とで2方向ある。
- ・テーブルの上にアイテム設置できるようにする。

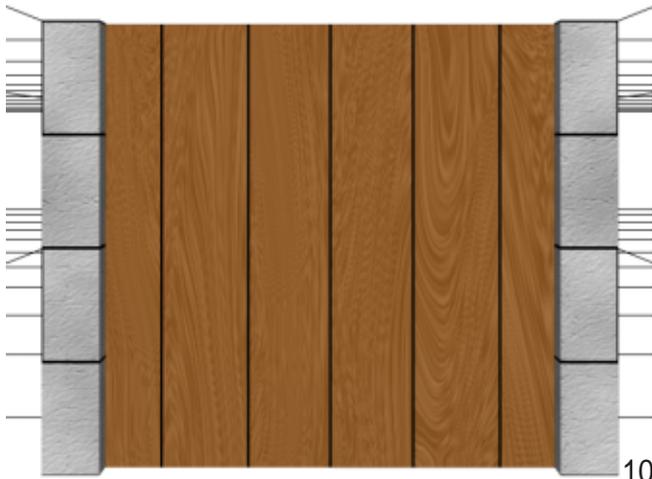
## かがり火



表示位置 1マス目のY座標と画像の底辺を合わせる

- ・炎と台は別々の画像で、重なる合わせる事で、炎の灯ってない台や炎の灯っている台などバリエーションを作る。
- ・炎は一定時間に置き、左右を反転させ、メラメラ感を表現する。
- ・4方向同じ画像を使用する。

# 扉



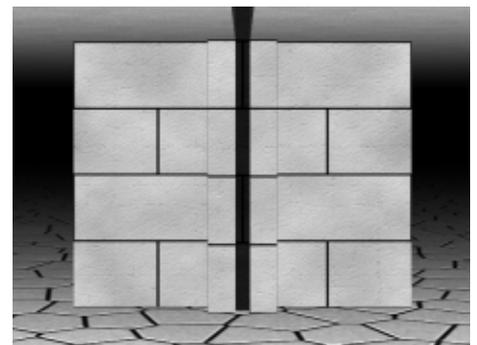
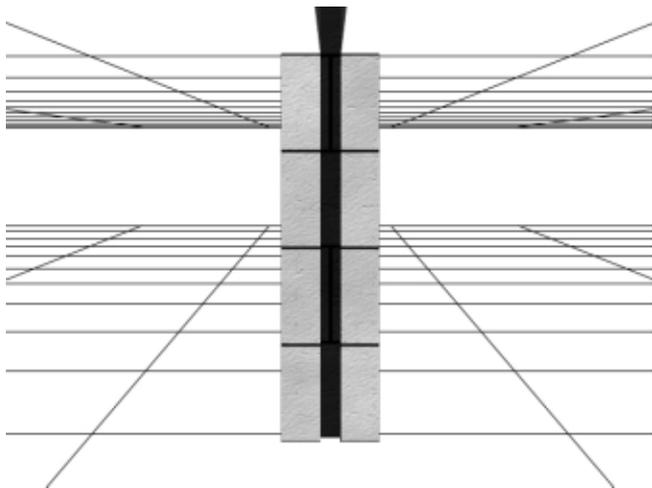
100  
51  
49



正面の設置見本

ピクセルに換算すると、107となる。

- ・扉は開いている状態なら、プレイヤーと重なる事ができるため、0マス目が存在する
- ・扉は壁と違う位置に設置するため、扉の設置位置は51：49となる。
- ・1マス目と0マス目の長さが107PXであるため、上から55PXと52PXとなる。
- ・扉の両脇は必ず、壁が存在する。



側面の設置見本

この画像は、拡大縮小の必要が無いので、  
600 × 450 とする。

## 扉詳細



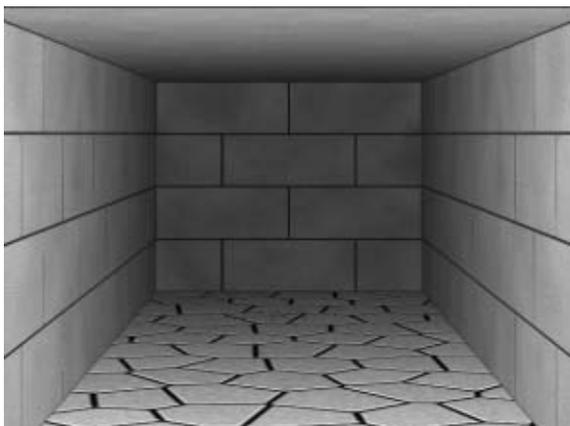
- ・ターゲットを全て倒していれば、扉が開き、次のブロックへ進むことができる。
- ・ターゲットを全滅させた場合は、扉の前に来ることで扉が開く。



- ・ターゲットを倒していなくても、鍵を持っていれば、**鍵穴**のある扉なら開ける事ができる。
- ・鍵で扉を開ける場合は鍵を使用しなくては開けることができない。

実際のブロックの境目に設置する扉は鉄製の扉を予定

# 針

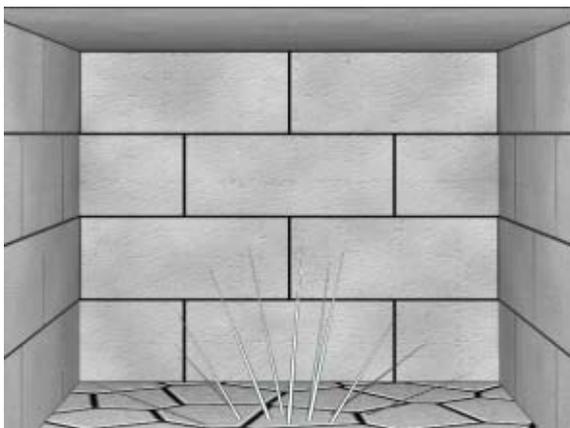


- ・ 2マス目に針がある。
- ・ この時は穴しか見えない、画像は針01 . PNG

- ・ 針の表示位置は 51 : 49 となる。



- ・ 針の手前まで行くと、穴から針が飛び出す。
- ・ 針01.png 針02.png 針03.png を使用してアニメーションさせる

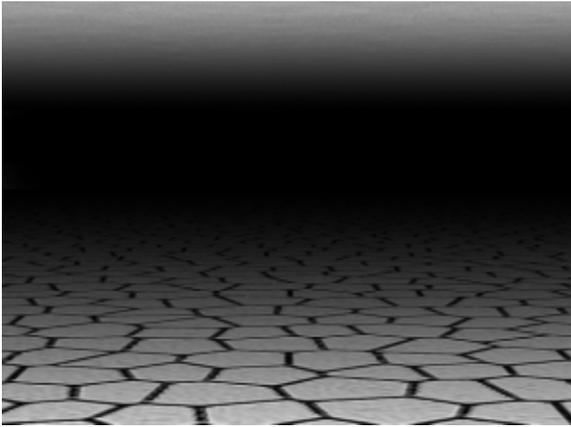


- ・ 針と重なると、ダメージを受ける。
- ・ 重なった時の画像は針04.png を使用、サイズは 600 × 450 なので位置の指定はなし

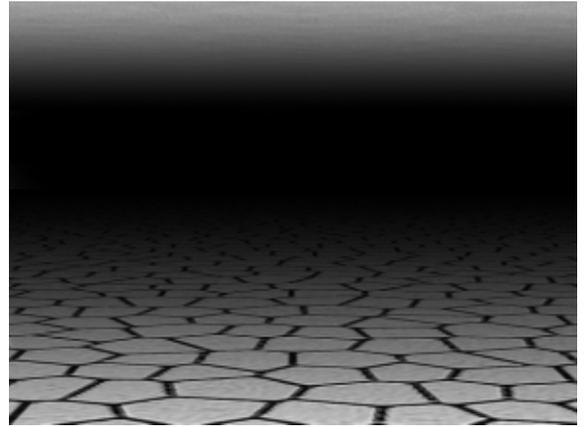
針は敵にも影響する。敵が針の穴の手前まで行けば、当然飛び出すし、重なれば敵もダメージを受ける。

ただし、飛行している敵には影響しない。

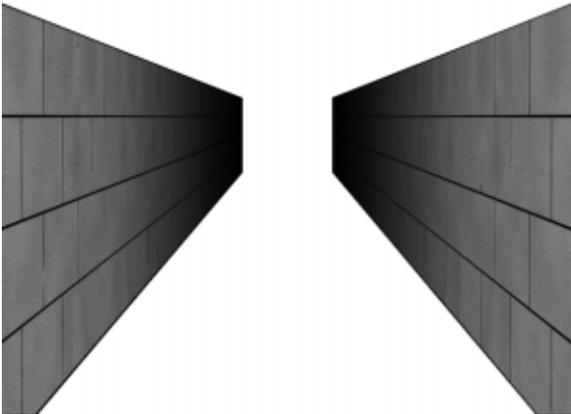
# 移動表現



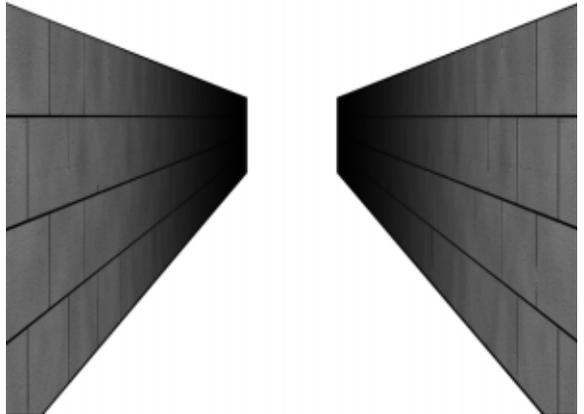
床と天井は移動を行う毎に



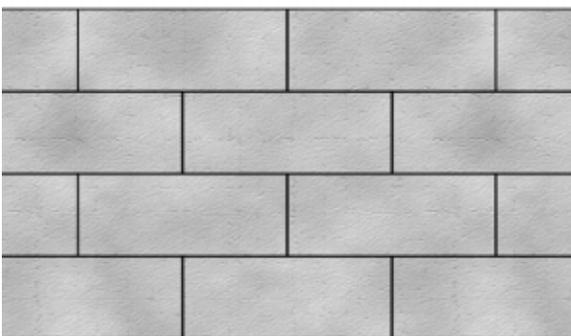
左右を反転させる



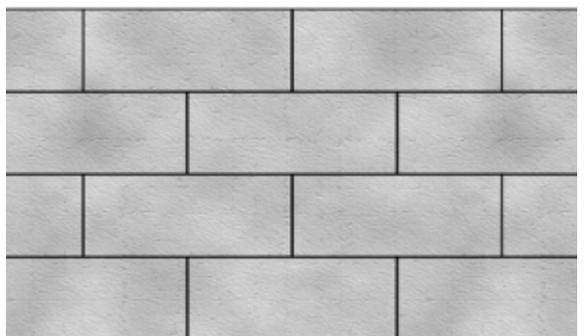
左右の壁も同様



通路の様な同じ視界が続く場所の為  
左右を反転させ移動感覚を表現する



横に平行移動した場合、同じ正面の壁が  
くる場合も・・・



左右が反転する

## 基本背景の構築

視界の大きさ 600 × 450



空 600 × 450

空はラスタースクロールさせる



床 600 × 250

視界の下部に割り付ける



Y座標 113 から 205 までを  
黒でぬりつぶす



201 まで縮小した森のグラフィックを  
貼り付ける (シルエット)



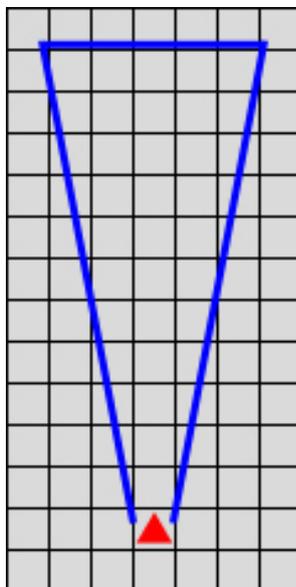
出来上がり

## 森の配置

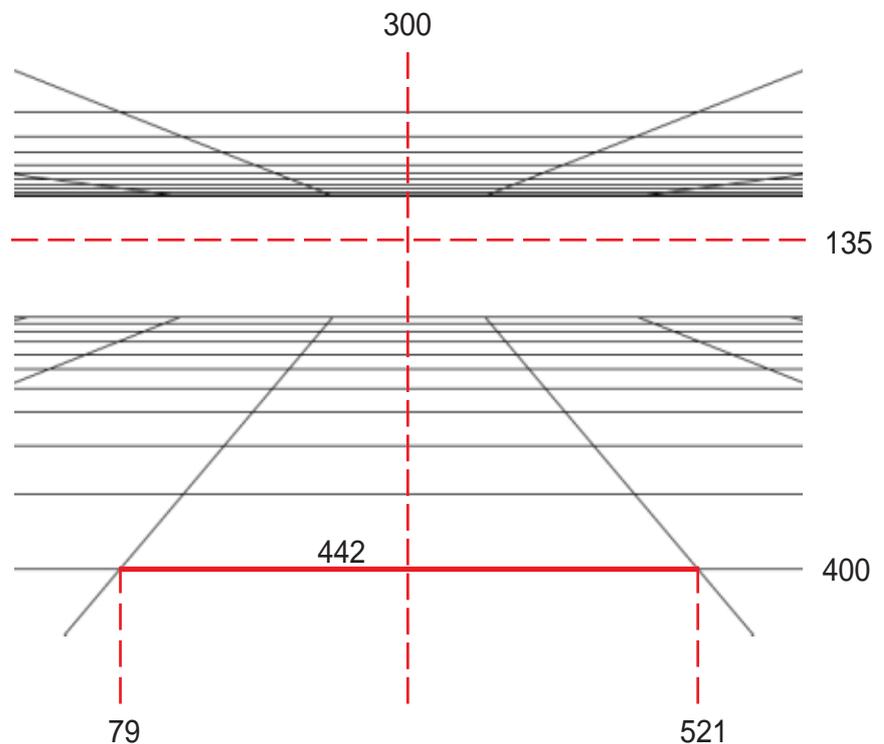
1マス目	X : 79,521	Y : 400
2マス目	X : 129,471	Y : 341
3マス目	X : 160,440	Y : 304
4マス目	X : 181,419	Y : 278
5マス目	X : 197,403	Y : 259
6マス目	X : 209,391	Y : 245
7マス目	X : 219,381	Y : 233
8マス目	X : 227,373	Y : 224
9マス目	X : 233,367	Y : 217
10マス目	X : 238,362	Y : 210
11マス目	X : 243,357	Y : 205

視線 Y,135 X,300

この座標を中心にして拡大縮小を行う



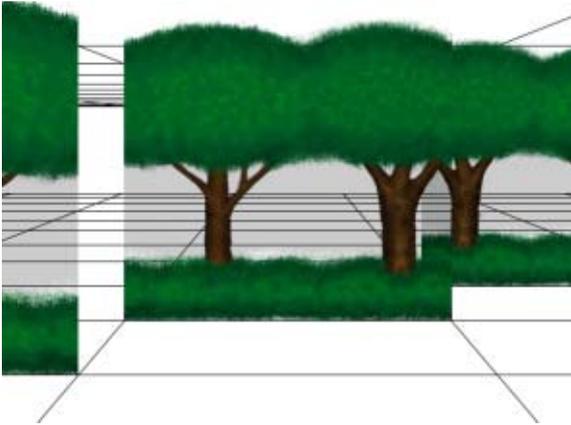
視界の及ぶ範囲



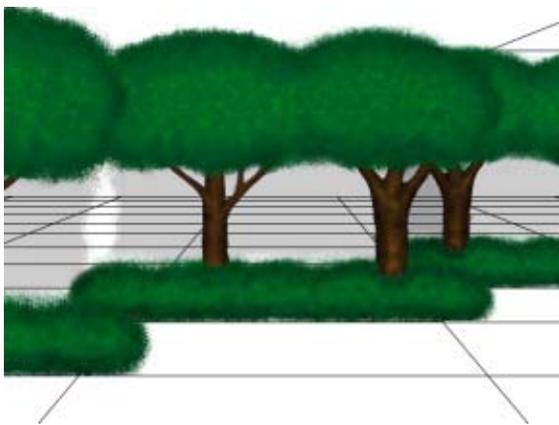
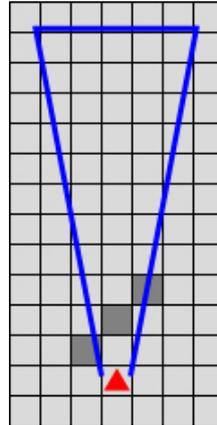
森の基本幅 442

森の高さは壁より高いが底辺を基準とするため、配置の仕方は壁と同様となる  
左右のマス目の座標は幅の数値より割り出す

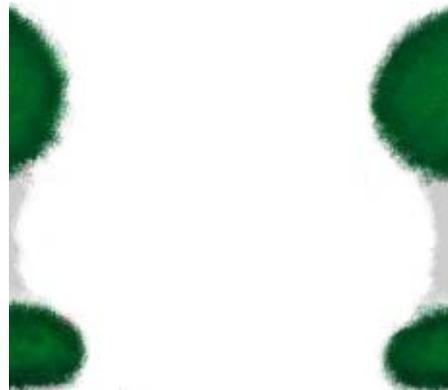
## 配置例



座標に従って森を配置する



側面の画像を上から割付、  
必要ない部分をカットする



森には側面は無く  
左右を画像をくっつける



出来上がった画像を基本背景の上に  
貼り付ける

奥に行くほど暗く配色する  
奥に行くと左右に反転させながら配置する

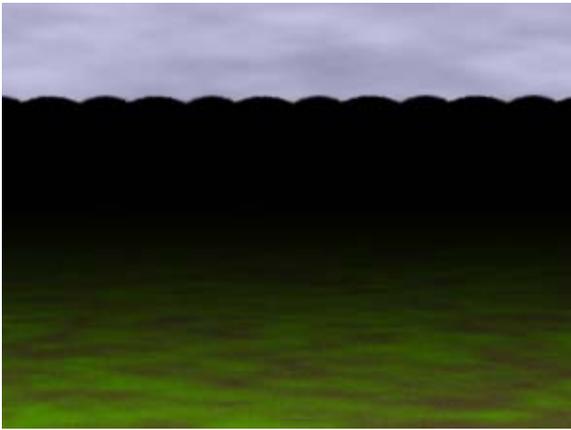
# 移動表現



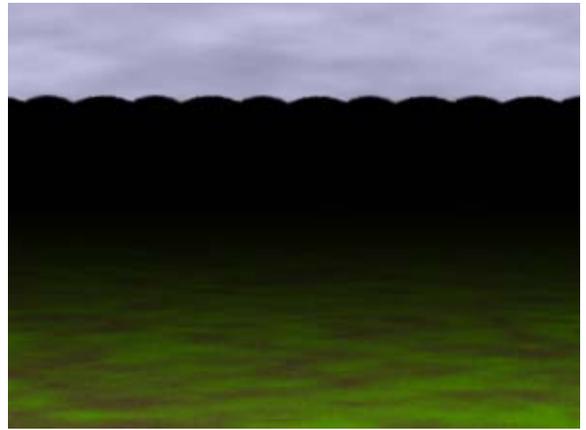
移動を行う毎に



土を左右を反転させる



方向転換を行う毎に



空も左右を反転させる



横に平行移動した場合、同じ森がくる場合も・・・



左右が反転する

# 雨



東を向いている時の角度



西を向いている時の角度



南を向いている時の角度



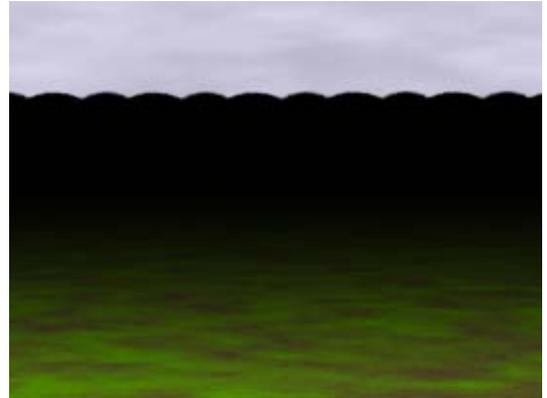
北を向いている時の角度

雨の画像を背景に重ね、その画像をスクロールさせる  
雨を降らせる事で雰囲気を出す、プレイには影響しない

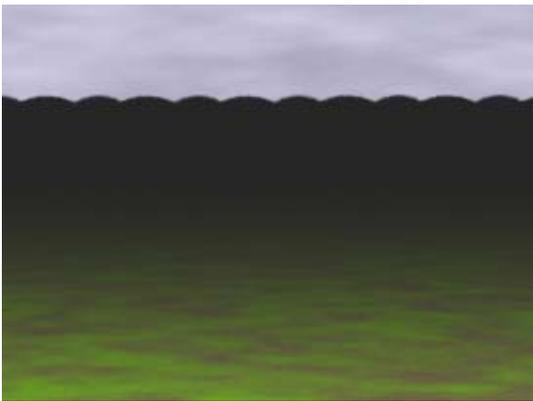
# 雷



雷が落ちると空がフラッシュする



空だけがフラッシュするパターン



画面全体がフラッシュするパターン  
この場合、雷が見える事はない



雷のグラフィックは数パターン用意し  
バリエーションを作る

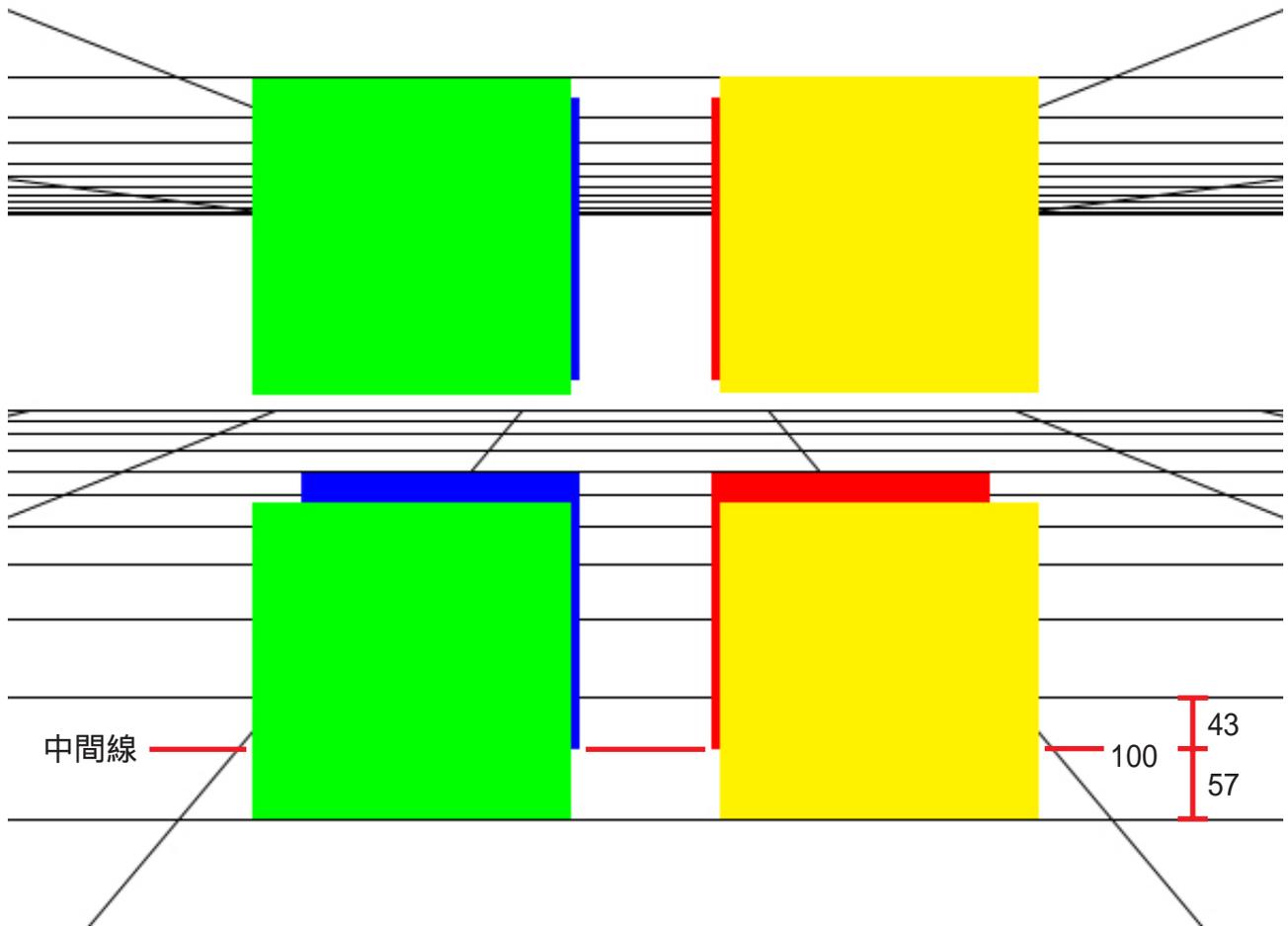


雷のグラフィックが現れる場所はランダムとする

雷は雰囲気作りであり、プレイヤーに落ちる事はない  
雷が落ちる時は効果音を鳴らす

# 敵の配置

小型 150 × 150



・地上 緑 X,115 Y,400 黄 X,335 Y,400 青・赤 Y,331

・飛行 緑・黄 Y,198 青・赤 Y,191

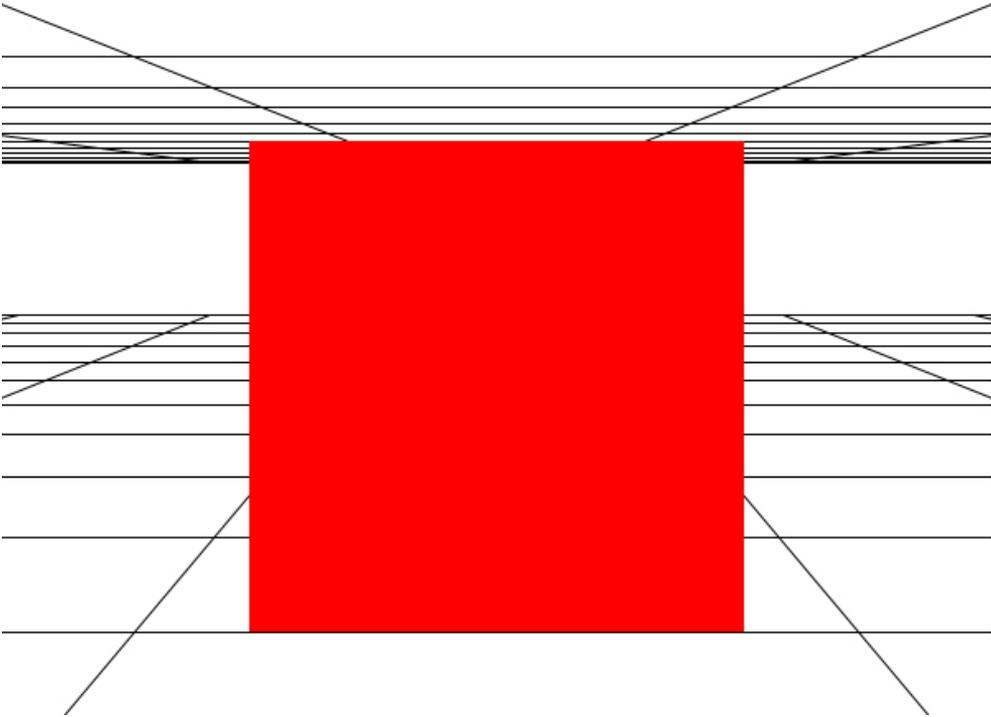
敵の後列は、Y座標は中間線とする。

1マス目の線と2マス目の線までを100とした場合、57:43とする。

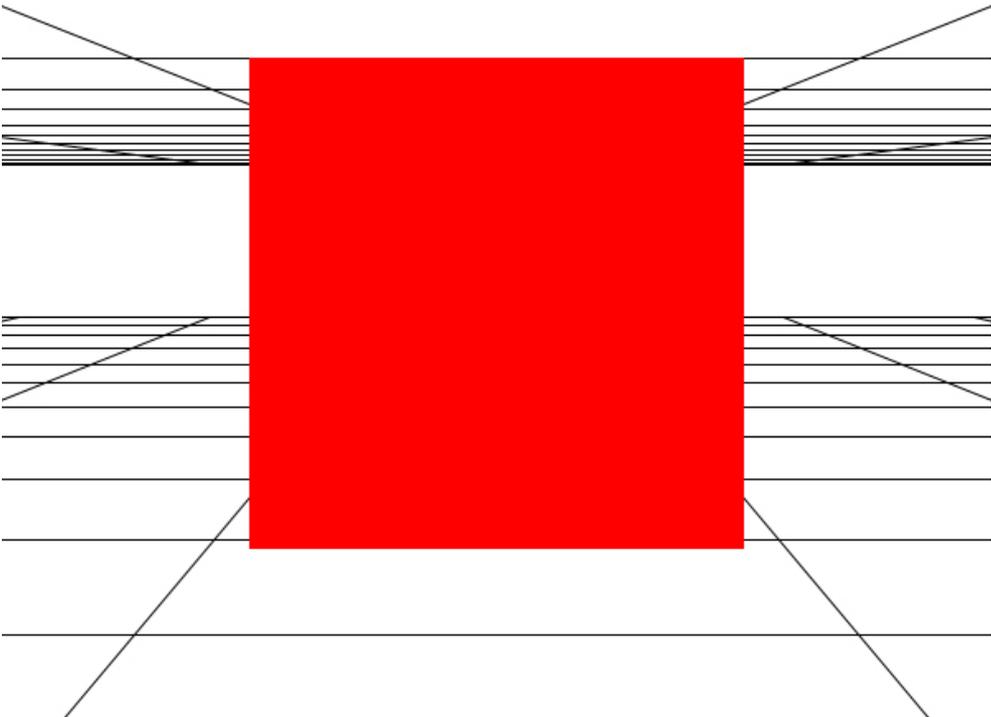
1マス目の長さは59PXなので、33.63 : 25.37となる

後列の大きさやX座標は、壁と同じく X,300 Y,135 を中心に拡大縮小を行って割り出す

大型 300 × 300

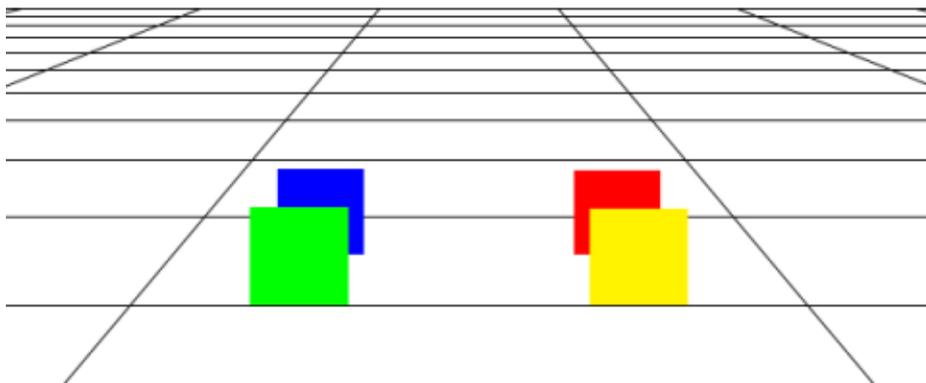


• 地上 X,150 Y,400

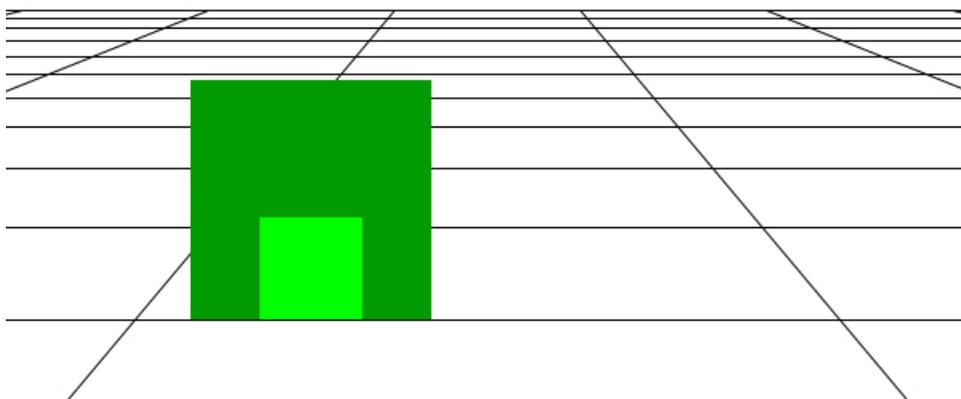
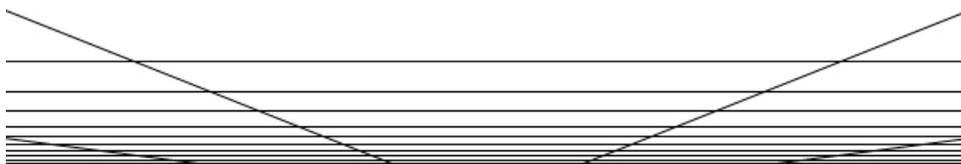


• 飛行 Y,347

## アイテムの配置



- ・基本的に敵と同様の4分割配置 大きさは64 × 64



- ・敵と表示を重ねるとこんな感じになる
- ・X座標は中心が同じ、Y座標は底辺が同じとなる。

