

闇を斬れ

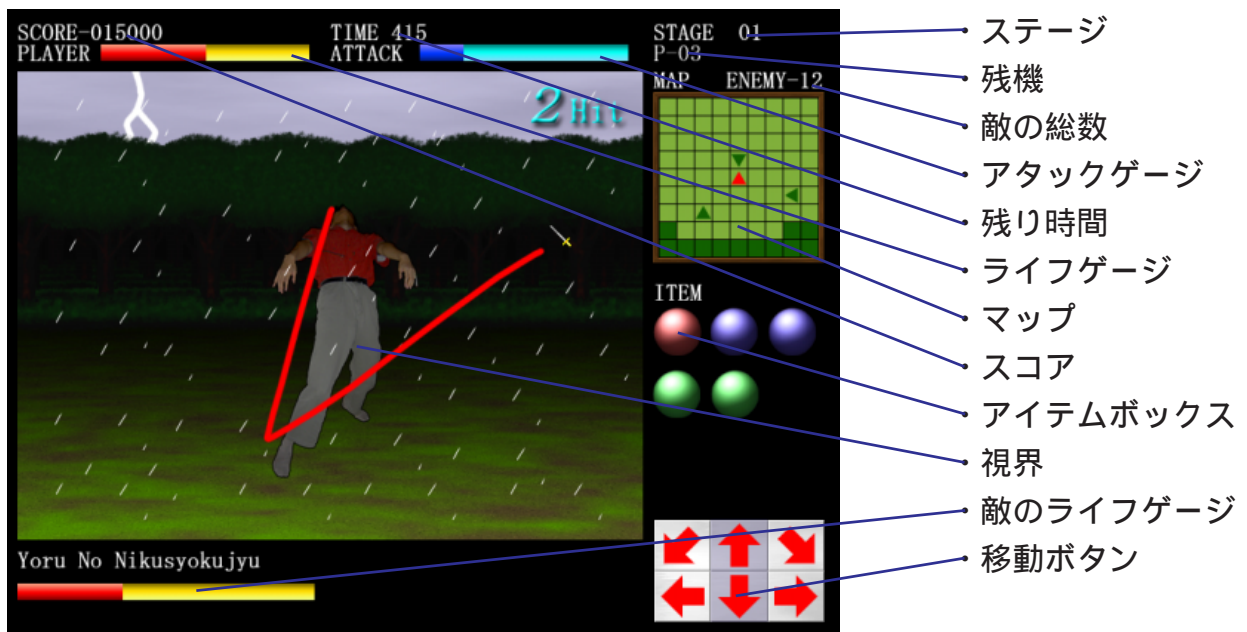
仕様書

画像レイアウト

目次

画像レイアウト	・・・・・・・・・・・・・・・・	1
画面の各種説明	・・・・・・・・・・・・・・・・	2 ~ 5

画像レイアウト



・画面全体	大きさ (800 × 600) 位置 (X , 0 Y , 0)
・視界	大きさ (600 × 450) 位置 (X , 21 Y , 61)
・マップ	大きさ (164 × 164) 位置 (X , 621 Y , 81)
・移動ボタン	大きさ (93 × 163) 位置 (X , 622 Y , 491)
・アイテムボックス	大きさ (165 × 165) 位置 (X , 621 Y , 286)
・ライフゲージ	大きさ (200 × 16) 位置 (X , 91 Y , 35)
・アタックゲージ	大きさ (200 × 16) 位置 (X , 391 Y , 591)
・敵のライフゲージ	大きさ (50 ~ 600 × 16) 位置 (X , 11 Y , 551)

文字

・SCORE	位置 (X , 10 Y , 30)
・TIME	位置 (X , 310 Y , 30)
・STAGE	位置 (X , 620 Y , 30)
・PLAYER	位置 (X , 10 Y , 50)
・ATTACK	位置 (X , 310 Y , 50)
・P	位置 (X , 620 Y , 50)
・MAP ENEMY	位置 (X , 620 Y , 76)
・ITEM	位置 (X , 620 Y , 280)
・YOR . . .	位置 (X , 10 Y , 537)
・2Hit	位置 (X , 480 Y , 110)

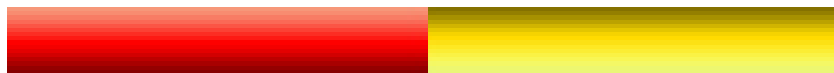
Y座標は文字の底辺になる。

文字は明朝体半角の英文字で表記、サイズはフォトショップの4pt

画面の各種説明

- ・スコア 現在の得点を表す
0 ~ 999999
- ・残り時間 タイムアップまでの残り時間を表す
各ステージ 500 秒
- ・ステージ 現在のステージを表す
全 8 ステージを予定
- ・残機 現在の残機を表す
初期値 3 機、10 万点毎に一機増える。無くなるとゲームオーバー
- ・敵の総数 現在のステージの敵の総数を表す
1 ステージにつき 15 ~ 25 体程

・ライフゲージ



死

L P 現在値

最大 L P

L P 現在値が 0 になると死亡、残機が一つ減る
2 ドットにつき 1 ポイント、最大で 100 ポイントとなる

・アタックゲージ



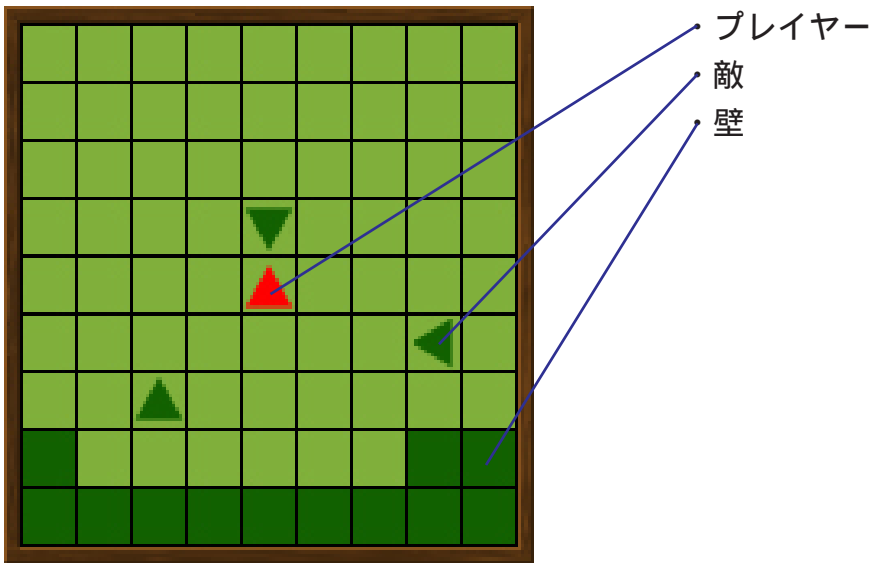
空

A P 現在値

最大 A P

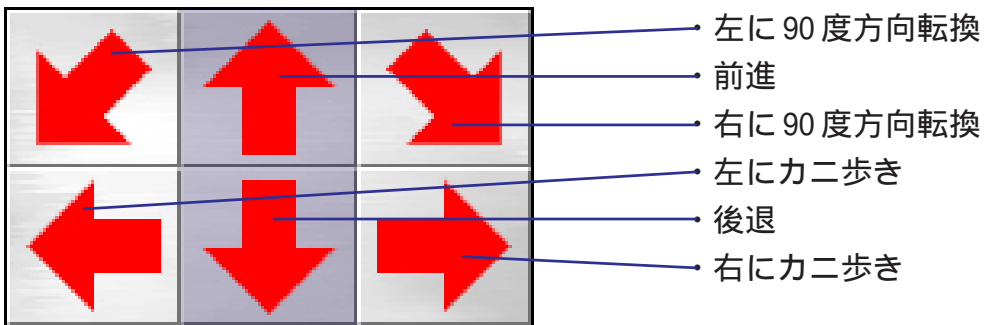
A P 現在値が 0 になると攻撃できない。
2 ドットにつき 1 ポイント、最大で 100 ポイントとなる
自動回復する、一秒につき 10 ポイント

・マップ

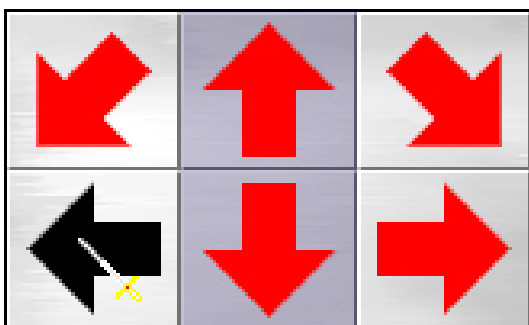


プレイヤーの周囲の状況を知る事ができる
9 × 9 マスの大きさ

・移動ボタン

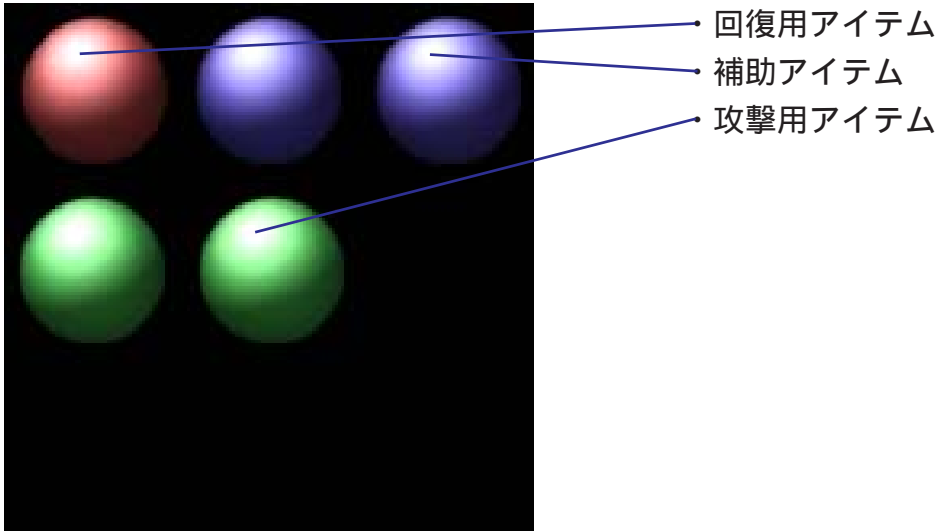


ショートカットが割り当てられているボタンは青っぽく色が変わっている。



クリックされたボタンは黒くなる

・アイテムボックス



アイテムが9個ストックされる
アイテムにアイコンを重ねダブルクリックで使用できる
使用したアイテムは消滅する

・敵のライフゲージ



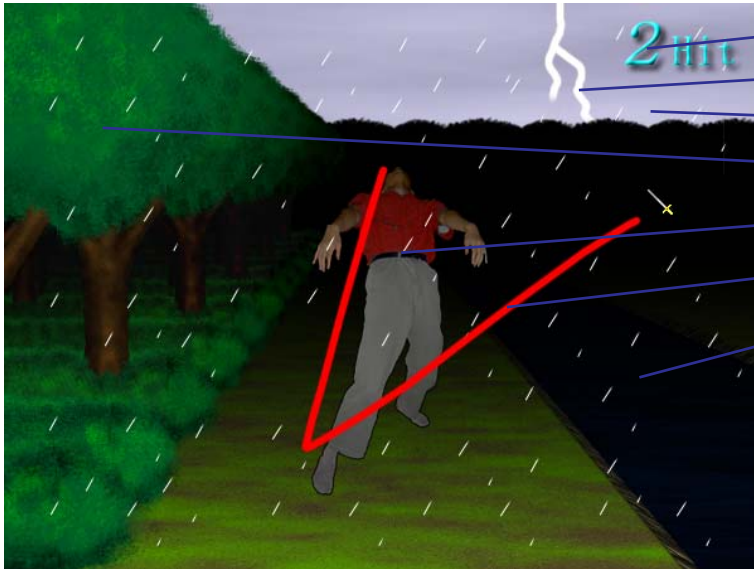
死

LP 現在値

最大 LP

基本的に概念はプレイヤーと同じだが、敵の LP 最大値は敵によって変化する
25 ポイントから 300 ポイントまで

・ 視界



- ・ ヒットコンボ数
- ・ 雷
- ・ 雨
- ・ 壁
- ・ 敵
- ・ エフェクト
- ・ 特殊地形
- ・ 罨（非表示）

- ・ ヒットコンボ数 連続ヒットした回数が表示される、数字は大きく斜体、文字は小さく斜体にはしない
- ・ 雷 雰囲気を出すためのエフェクト、鳴る際には画面を光らせ効果音を鳴らす
- ・ 雨 雰囲気を出すためのエフェクト、ランダムで振ったり止んだりする。最低でも30秒は振る
- ・ 壁 このゲームでは一般的な障害物を総称して「壁」と表記する。敵もプレイヤーも通行不可
- ・ 敵 リアルタイムでフィールドを動き回り、プレイヤーに対し攻撃してくる
- ・ エフェクト 攻撃のエフェクト、一定時間経過したら消えていく、直系5ドットのブラシ（周りが半透明）で描く
- ・ 特殊地形 川や水路など、飛行タイプの敵は通行可能、他にも様々な特殊地形が存在する。
- ・ 罨（非表示） 踏むとダメージを受ける地雷的な罨や、鍵を必要とする扉等がある