

闇を斬れ

仕様書

アイテムの概要

目次

アイテムグラフィック	1
入手方法	2
名前	3
表記名	3
ファイル名	3
種類	3
効果	3
ランク	4
入手率	4
ダブリ	4

アイテムグラフィック

・入手前



サイズ 64 × 64

入手前は、落ちている感じにする

・入手後



サイズ 48 × 48

入手後は全体像が見えやすく
それが何なのかわかりやすいようにする

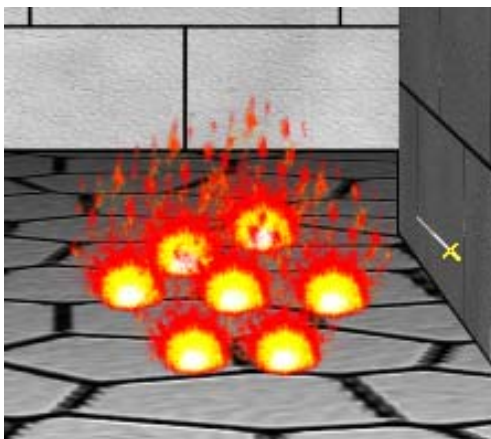
入手方法

マップ上に設置

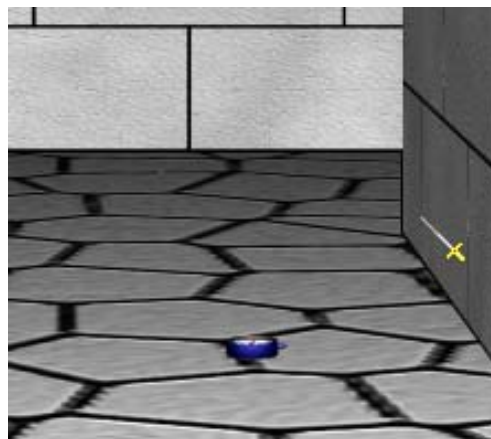


設置されているアイテムは常に一緒、つまり、どんなに運が悪くても最低限入手できるアイテム

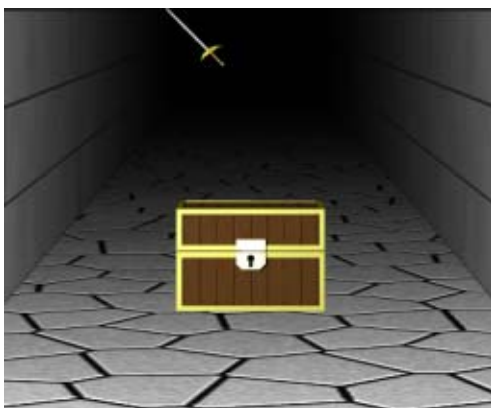
敵を倒して入手



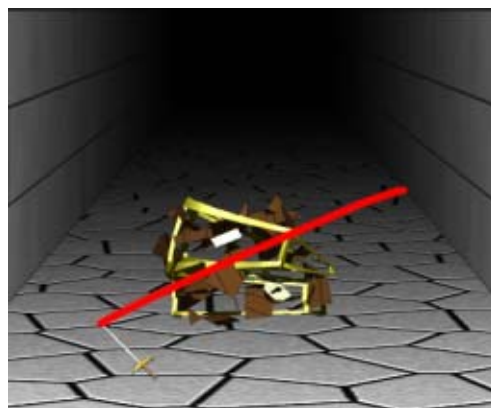
敵を倒すと一定の確率で落とす



宝箱



宝箱を破壊すると出てくる



名前

わかりやすく、直感的に理解できる名前で表記

表記名

全て、アルファベットで表記、入手した時それが分かるようにする。

ファイル名

表記名と同じ

例：MAP.PNG

種類（全四種）

・ボーナスアイテム

入手した時点で効果を発揮し、ストックできないアイテム。
スコア（得点）や、体力回復アイテム、制限時間回復、1UP等

・消費アイテム

入手するとストックされ、一回使用すると無くなるアイテム
広範囲の敵を攻撃するアイテム（STGでいうボンバー）扉を開ける鍵等

・永続アイテム

入手するとストックされ、使用しても無くならないアイテム
火炎弾を放てるようになる魔道書等

・所持

入手するとストックされ、使用するのではなく持っているだけで効果を発揮するアイテム
マップ、羅針盤等

効果

そのアイテムによってことなる

ランク

Sランク

M A P上に設置されているもののみ

Aランク

宝箱か、M A P上に設置されている

Bランク

ターゲット指定されている敵、宝箱、M A P上

Cランク

敵、宝箱、M A P上

敵や宝箱で手に入るかどうか

入手率

	敵	ターゲット	宝箱
S	3%	8%	10%
A	5%	11%	20%
B	7%	14%	30%
C	10%	17%	40%
無し	80%	50%	0%

敵や宝箱を開けた時のアイテムが手に入る確立

ダブリ

O N / O F F

そのアイテムを二つ入手する事が可能かどうか
O Nだと可能、O F Fだと不可能