

闇を斬れ

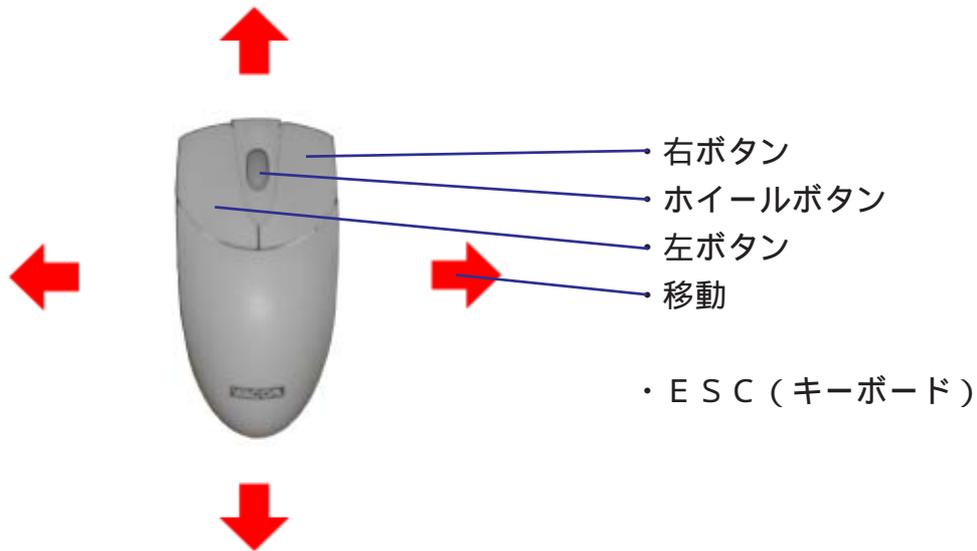
仕様書

操作系

目次

コントローラー	1
マップの移動方法	2
移動ボタンを左クリック	3
右ドラッグ	4
ホイールドラッグ	5
移動ドラッグの判定方法	6
敵グラフィック	7 ~ 8

コントローラー



左ボタン

- ・移動ボタンをクリック
 - ・敵グラフィックをドラッグ
 - ・敵グラフィックをダブルクリック
 - ・アイテムグラフィックをクリック
 - ・アイテムグラフィックをダブルクリック
- マップを移動
敵を攻撃
敵を特殊攻撃
アイテムを使用
アイテムを破棄

右ボタン

ドラッグ

移動

ホイールボタン

ドラッグ

平行移動

移動

アイコンの移動

ESC

ゲーム中断
(また、終了する事も可能)

マップを移動方法

- ・移動ボタンを左クリック
移動ボタンの方向に移動する。
ボタンを押し続ければ、移動を続ける
- ・右ドラッグ
マウスを に移動させると、前に進む
マウスを に移動させると、左に方向転換して前に進む
マウスを に移動させると、右に方向転換して前に進む
マウスを に移動させると、180度方向転換してから前に進む
ボタンを押している限り、進み続けるので、マウスを動かすのは最初だけでよい、
ボタンを離せば止まる
- ・ホイールドラッグ
マウスを に移動させると、前に進む
マウスを に移動させると、左に力二歩き
マウスを に移動させると、右に力二歩き
マウスを に移動させると、後退する
ボタンを押している限り、進み続けるので、マウスを動かすのは最初だけでよい
ボタンを離せば止まる

移動（移動ボタンを左クリック）



移動ボタンを左クリック



前へ進む



左へ90°方向転換

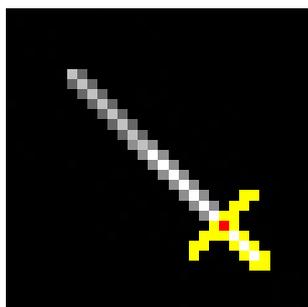


左へカ二歩き

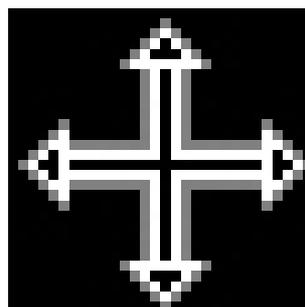


後退

移動（右ドラッグ）



右ボタンを押すと



アイコンが変わる



右ボタンを押している状態で・・・



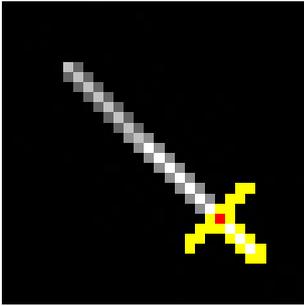
マウスを右に動かす（ドラッグ）



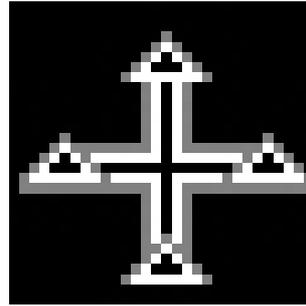
左に方向転換して、前に進む

一度進めば右ボタンを押している限り進み続ける、ボタンから指を離せば止まる

平行移動 (ホイールドラッグ)



ホイールボタンを押すと



アイコンが変わる



ホイールボタンを押している状態で



マウスを右に動かすと



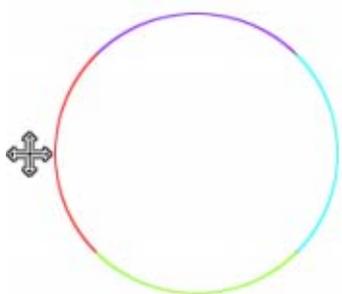
左にカニ歩きして行く

移動ドラッグの判定

- 赤 : 左に移動
- 青 : 前に移動
- シアン : 右に移動
- 緑 : 後ろに移動



右ボタン・ホイールボタンを押すと、アイコンを中心に半径100pxの当たり判定が発生する



そのあたり判定にアイコンが触れる、又は越えると移動する



移動が行われると、当たり判定はまたアイコンの半径 100px となる

操作に支障が無ければプログラム担当の方のやりやすいやり方でも構いません

マウス斬り (敵グラフィックをドラッグ)



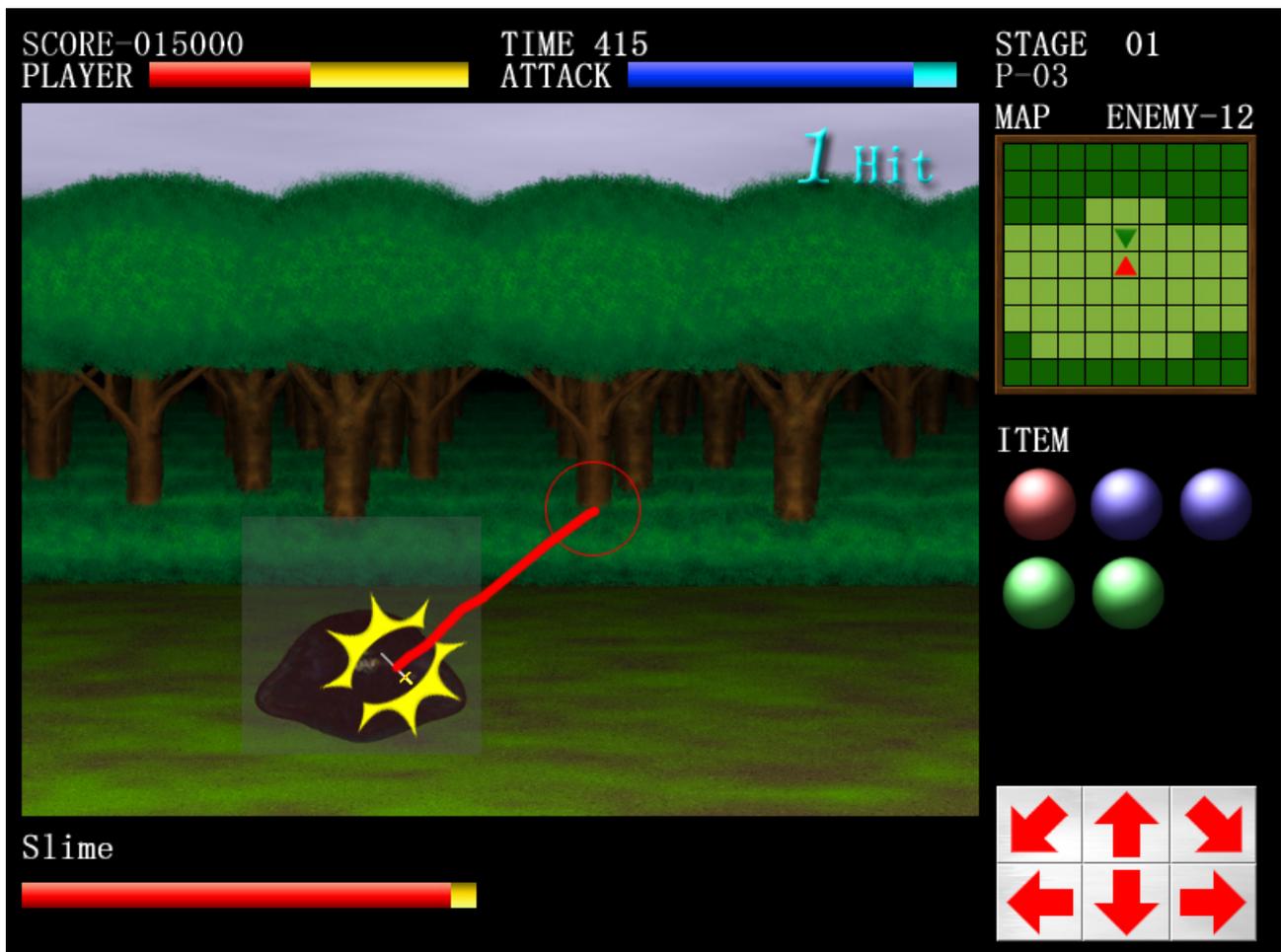
クリックした所を原点とし、原点を中心に半径 30px の当たり判定ができる。この時、空を斬る効果音が鳴る。



当たり判定に達するとその地点と原点を線で結び、ドラッグの方向を定める方向線の幅は 24px



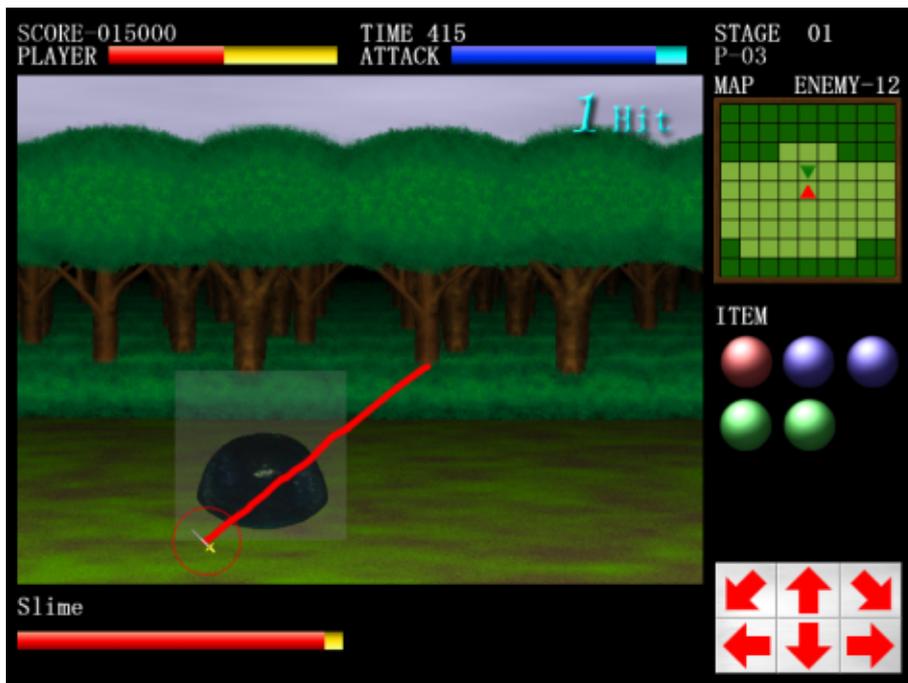
線からはみ出ないようにドラッグする。敵のグラフィックに接触し・・・。



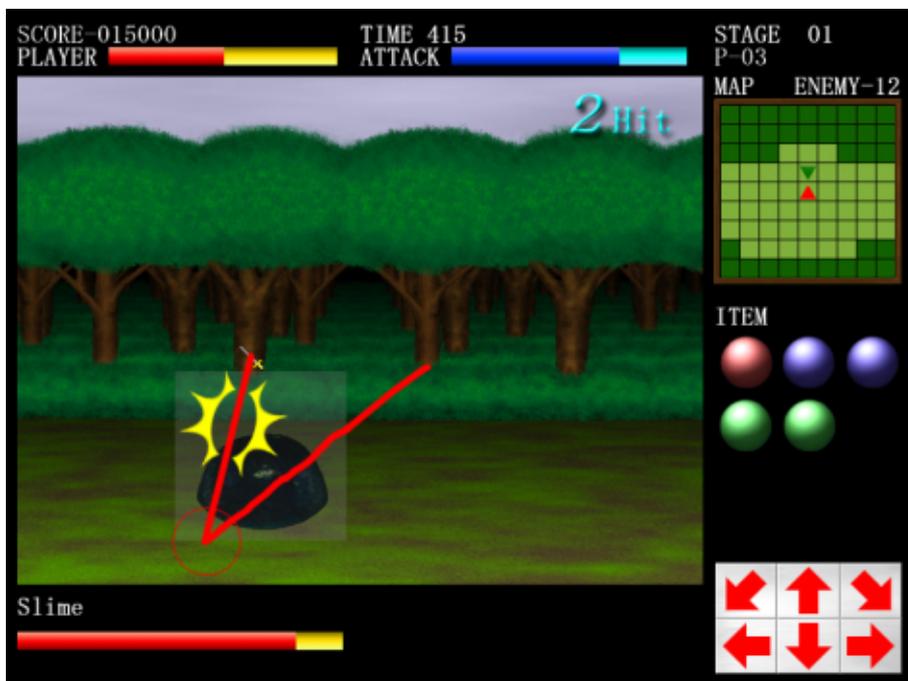
敵のグラフィック接触地点からに 75px 進むと

- ・敵へダメージ
- ・敵の名前とライフゲージが表示
- ・衝撃波のエフェクト発生
- ・敵のダメージアニメーション
- ・ヒット数の表示
- ・敵が赤く点滅

が作動する



敵グラフィックの中では、当たり判定は発生しないため、アイコンが敵グラフィックの中から出たときに再び発生する



再び方向線を定め、多段斬りが可能となる



アイコンが方向線からはみ出ると



当たり判定が再び発生し



新たに方向線が定まる

補足

- ・ドラッグ中はアタックポイントを消費する
- ・斬撃の軌跡は後を追うようにして消えていく
- ・ドラッグの方向を定める線からはみ出るとミスとなる
- ・敵グラフィックの中では当たり判定の円が発生せず、方向線が定まらない
- ・当たり判定の円や方向線は実際のゲームでは表示されない