

ゲーム仕様書の例

プレイヤーキャラクター仕様

・サイズ

64×64 ピクセル

・モーション

アイドリング

- ・キー操作がない場合の動作
- ・2枚のイメージでアニメーションする
→軽く肩を動かす

前進

- ・左右の方向キーで操作
- ・4枚のイメージでアニメーションする
(ただし左右の手足を動かすため2パターン必要)
- ・移動量は、3ピクセル/フレーム

ジャンプ

- ・設定されたジャンプボタンで操作
(パッドがない場合はスペースキー)
- ・4枚のイメージでアニメーションする

よろけ

- ・敵の攻撃を受けた時/ダメージマスに触れた時の画像
- ・当たった直後の画像1枚と、よろけ中の画像2枚

攻撃 (剣)

- ・攻撃ボタンが入力された時のモーション
- ・剣で3回まで、敵を切る (上段、中段、下段)
- ・それぞれ3枚でアニメーションする
- ・ダメージ量は 1撃目 = 2撃目 < 3撃目
- ・SEはそれぞれ微妙に違いがあることが好ましい

ステージ詳細

ステージ1：城下町

開幕は小高い丘から街中に入り、街を抜けたところでボスと遭遇する

登場する敵はエネミー1とエネミー2を配置

(エネミー1、エネミー2については敵キャラ仕様書を参照)

BGMは緊急事態的なイメージが伝わってくるものが欲しい