

# 闇を斬れ

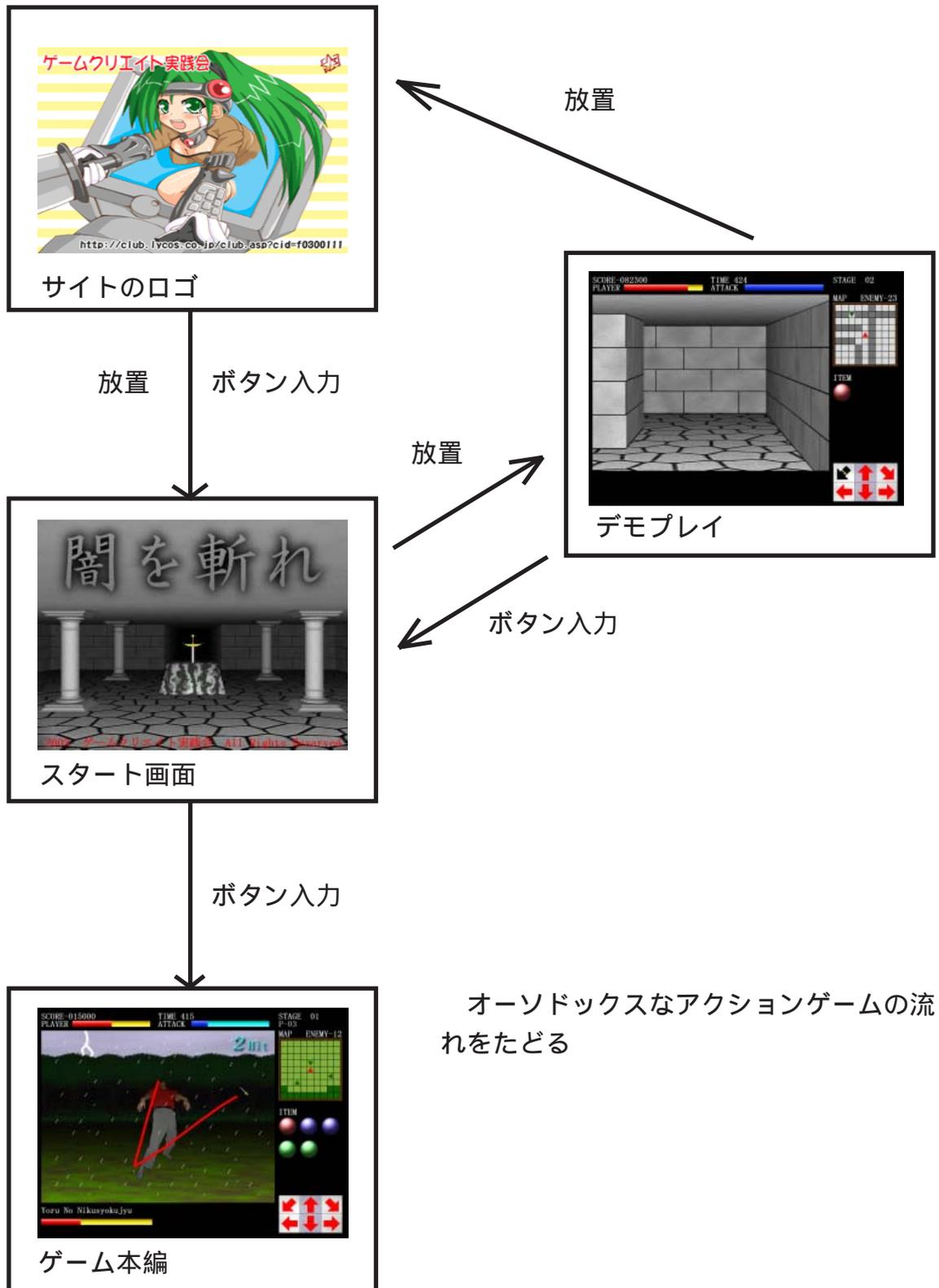
## 仕様書

### ゲームの流れ

#### 目次

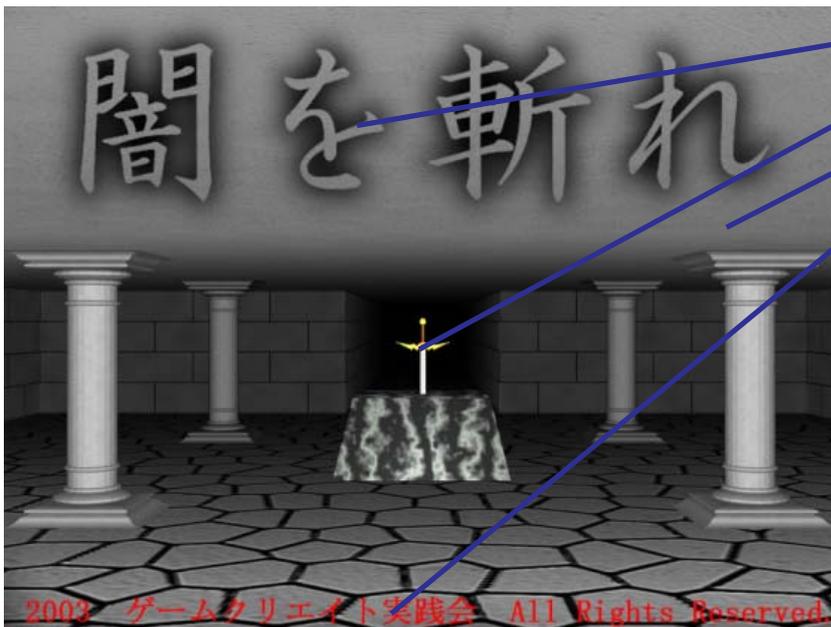
ゲーム起動時の流れ	1 ~ 3
ゲーム本編の流れ	4 ~ 7

# ゲーム起動時の流れ



オーソドックスなアクションゲームの流れをたどる

## タイトル画面概要



- ロゴ
- 剣
- 一枚絵
- サイト名と製作した年  
・マウスアイコン

ロゴ	このゲームのタイトルロゴが入る
一枚絵	どんな絵でも構わないが、一枚絵で真ん中に台座とその台座に刺さった剣の絵が入る。ゲーム画面とマッチした絵。
剣	クリックすると手のアイコンが剣に変わってゲームスタート
マウスアイコン	手のグラフィック
文章	(C) 2003 サイト名 All Rights Reserved. と入力
(C)	中にCを入れる外字でも可、
2003	完成した年を書く
サイト名	製作サイト名を書く
All Rights . . .	明朝体で書く

できれば絵師の方にこの画像を描いてほしいが、手が回らないのであればS.Kが製作  
絵師の方が書く場合、必要事項さえ守れば、どのように描いても構わない

### リンク先

剣をクリック	ゲーム本編へ
放置	デモプレイへ
ESC	強制終了

# デモプレイ

## 解説

アーケードの格闘ゲーム等でよくある、操作の解説を交えたデモプレイを行う。ゲームのデモに文章をつけてわかりやすく、かつ面白そうに表現する。説明書を読まなくてもゲームの内容がわかるようにする。

## デモ内容

移動方法

敵の説明

攻撃の仕方

アイテムの使い方

ゲームの進め方

## リンク先

放置

デモが終わり次第、ロゴ画面へ

ボタン入力

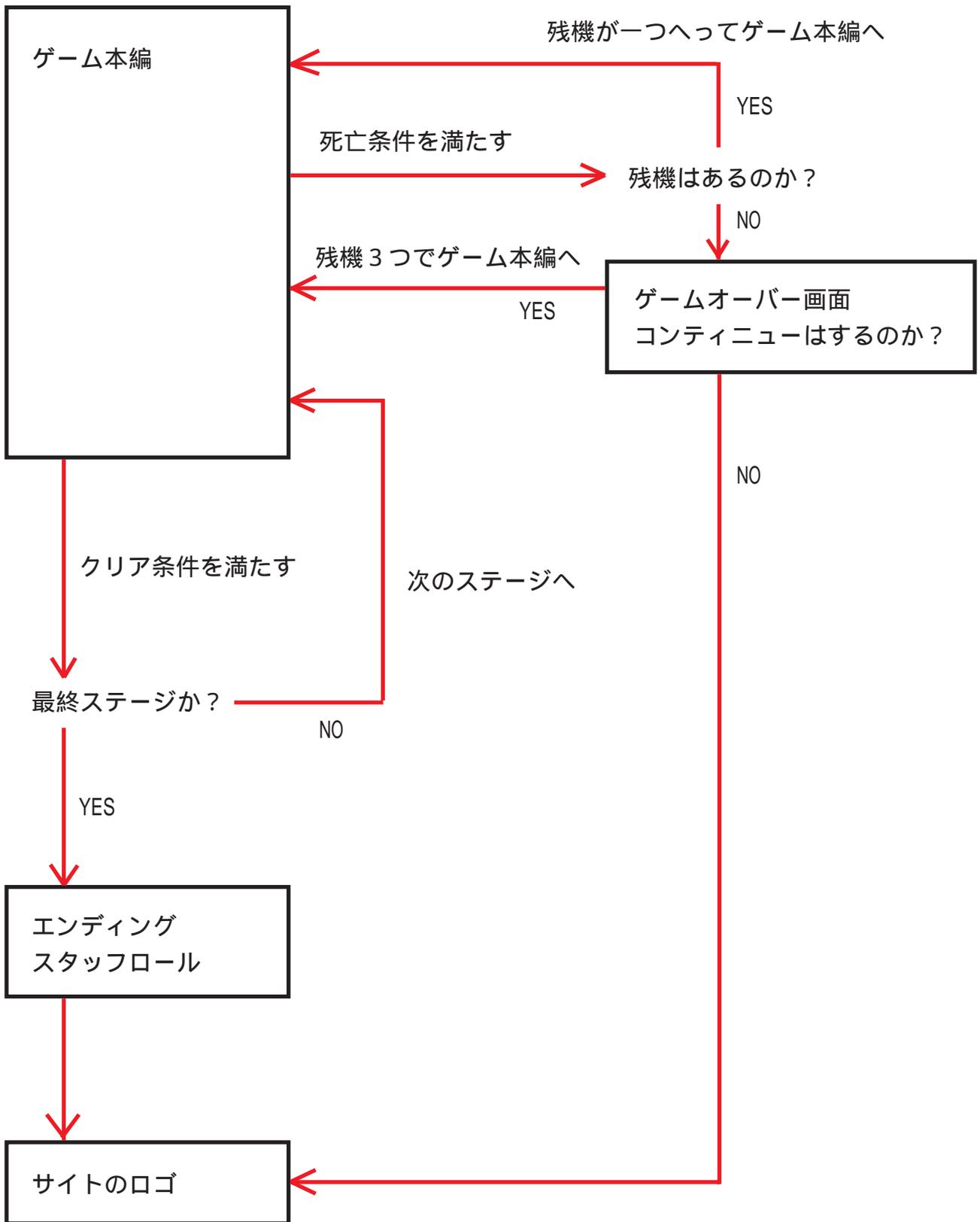
デモの進行状況関係なしにタイトル画面へ

ESC

強制終了

実装は最後の方でよい

# ゲーム本編のリンク図



# 基本ルール

## ゲーム本編の流れ

オーソドックスなアクションゲーム同様、ステージが各ブロックに分かれており、そのブロックを攻略していきながら、ゲームを進めていく。

## 死亡条件

- ・ライフが0になる
  - ・穴に落ちる
- 死亡条件を満たすと残機が一つ減る

## リンク先

- ・死んだブロック（詳細後述）の最初へ
- ・残機が無い場合は、ゲームオーバー画面へ

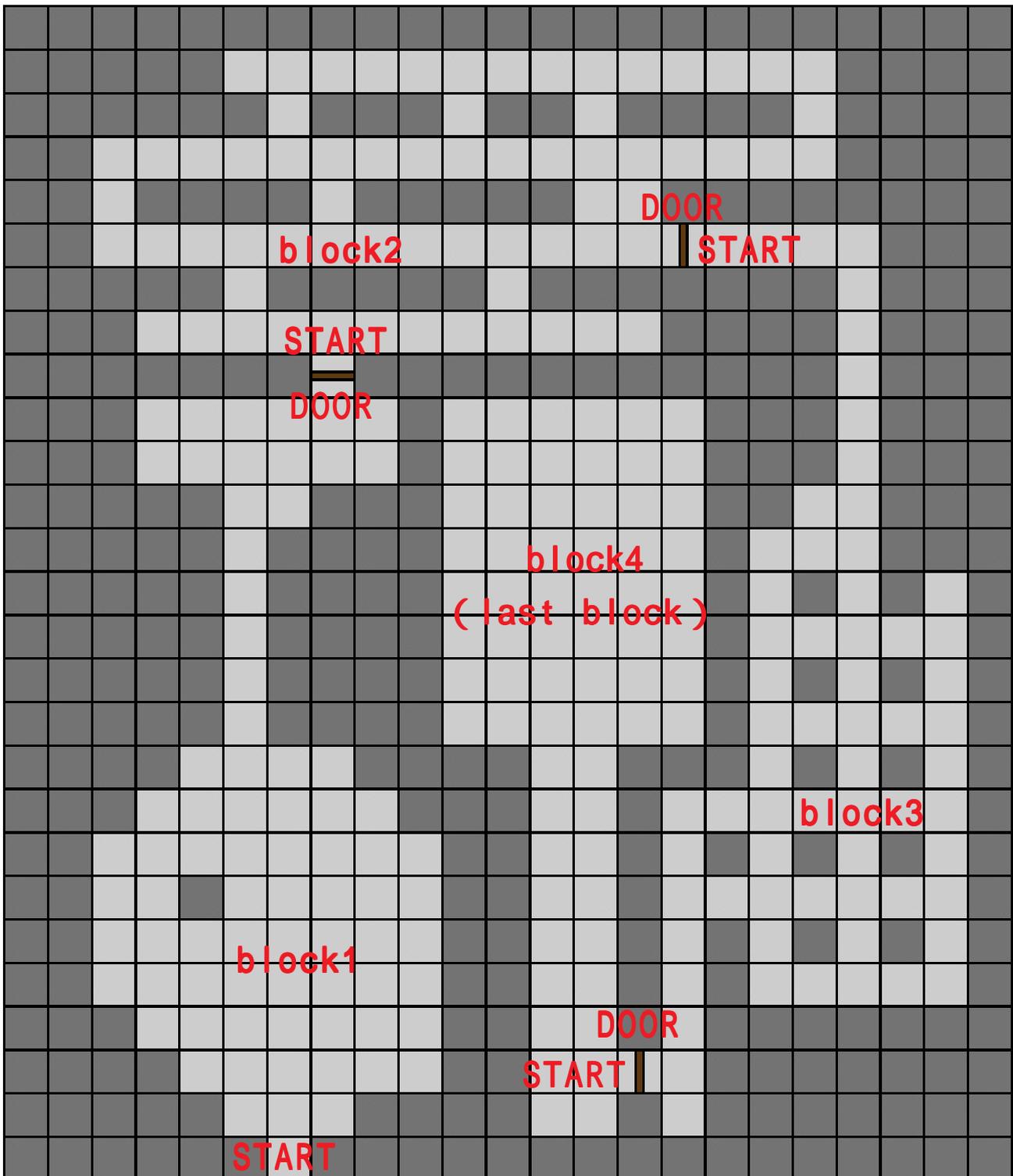
## ステージクリア条件

- ・最終ブロックにいるボスを倒す
- ステージクリア条件を満たすとステージ数が一つ上がる

## リンク先

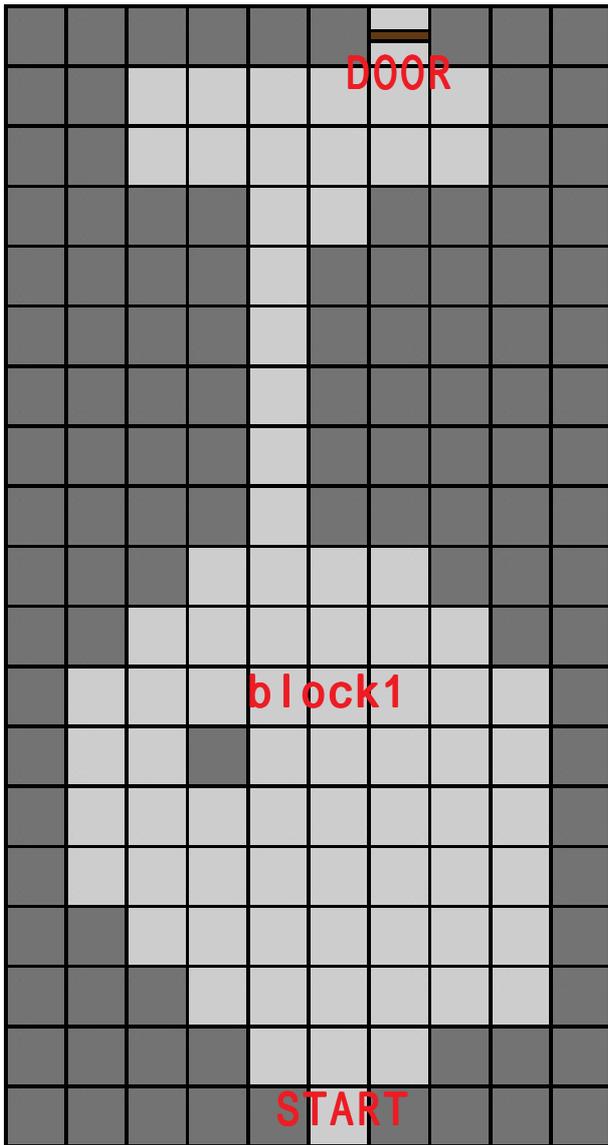
- ・次のステージの最初へ
- ・最終ステージの場合はエンディングへ

## ステージの概要



- ・ステージはいくつかのブロックに分かれている
- ・各ブロックは扉等で区切られている
- ・最後のブロックにはボスがいる
- ・初期位置はblock1のスタート地点となる

# ブロックの概要



スタート地点

プレイヤーの初期位置。ブロック内で死んだらここからやり直しとなる

ブロックの区切り

扉・階段等、これを越えると、次のブロックのスタート地点へ行ける

ボス

最終ブロックにいる。これを倒すとステージクリアとなり次のステージに行ける

## 次のブロックに行く時の必要条件

- ・扉や階段まで行く（扉に触れるだけでよい）
- ・そのブロック内にいる敵を全て倒して、扉まで行く  
後者の場合は、そのブロックの敵の総数が表示される。