

# ゲーム仕様書

# 概要

**タイトル：**

**ゲームのジャンル：RPG風バトルゲーム**

**プレイ人数：1人**

**ゲーム終了の条件：なし**

**勝ち負けの有無：あり**

**ゲーム想定時間：2時間**

**操作方法：キーボード**

# ゲームの説明

RPGのようなターン制バトルゲーム。

自分は攻撃、スキルを使って戦う。

操作はリストから番号の打ち込みです。

レベルが上がると新しい技を覚えられる。

ステージを選んで戦い、敵はそのステージの中でランダムに出てくる。

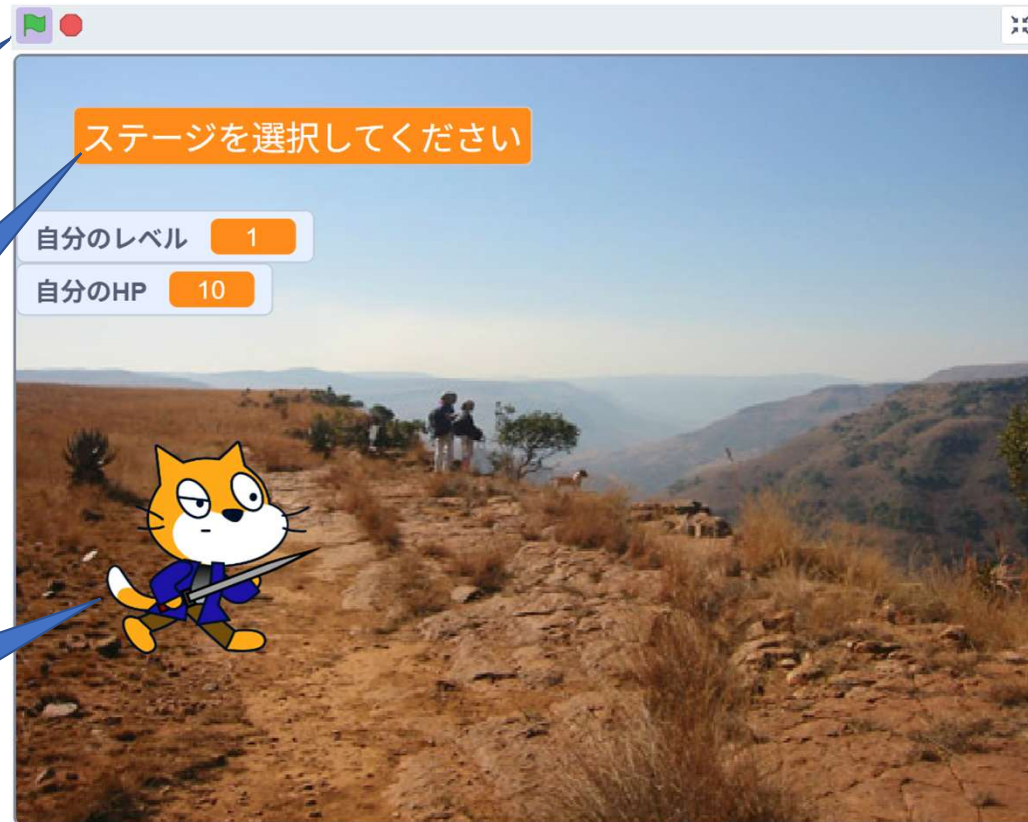
敵によって有効な属性がある。

# ゲームスタート画面

緑の旗ボタンを押してゲームを始める

始めるとステージを選択する指示が出る

ステージは→キー、←キーで変える。  
スペースキーで決定。



# バトル画面（自分のターン）

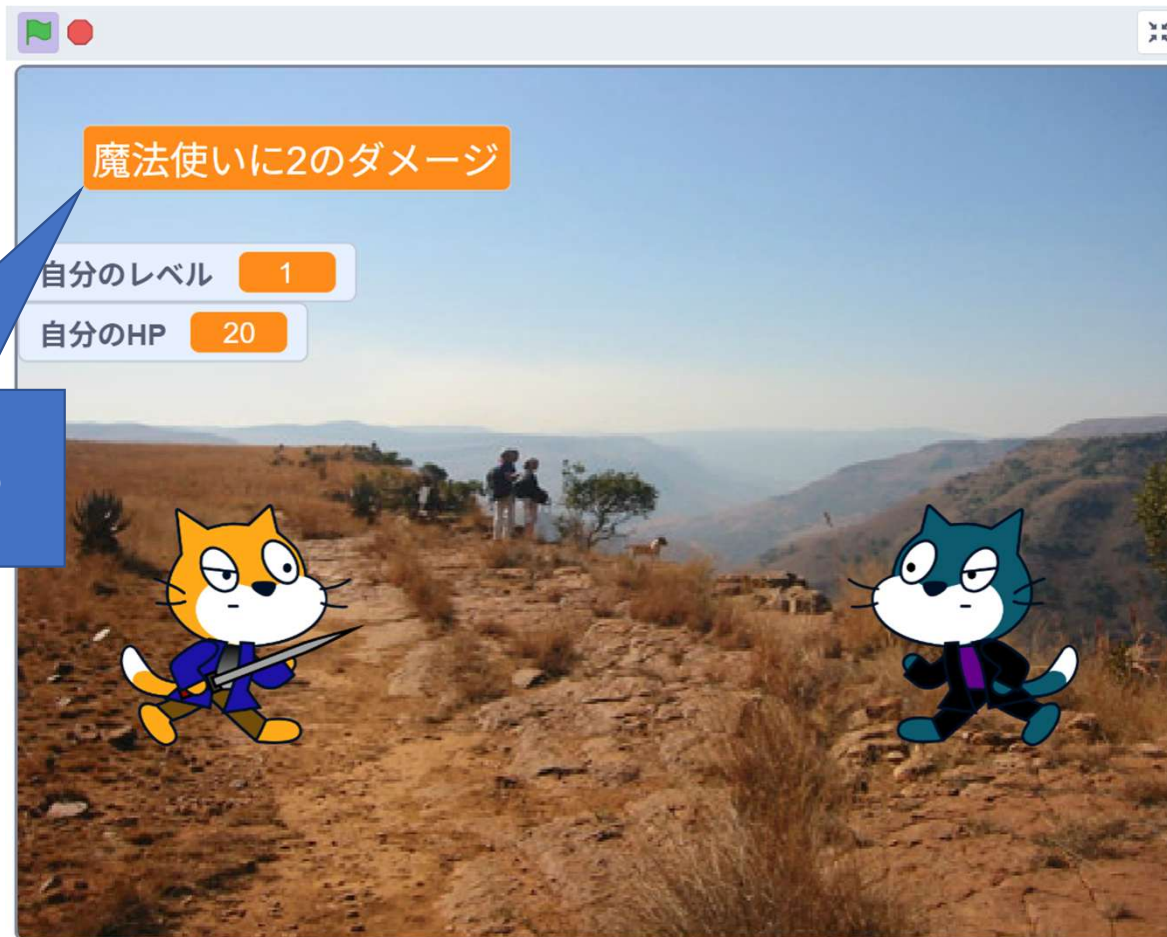
できる行動が表示される

行動の左にある番号で答える



敵が出てくる  
出てくる敵は背景によってランダムで変わる。

# バトル画面（「攻撃」を選んだ場合）



ダメージ量が表示される

# バトル画面（「スキル」を選んだ場合）



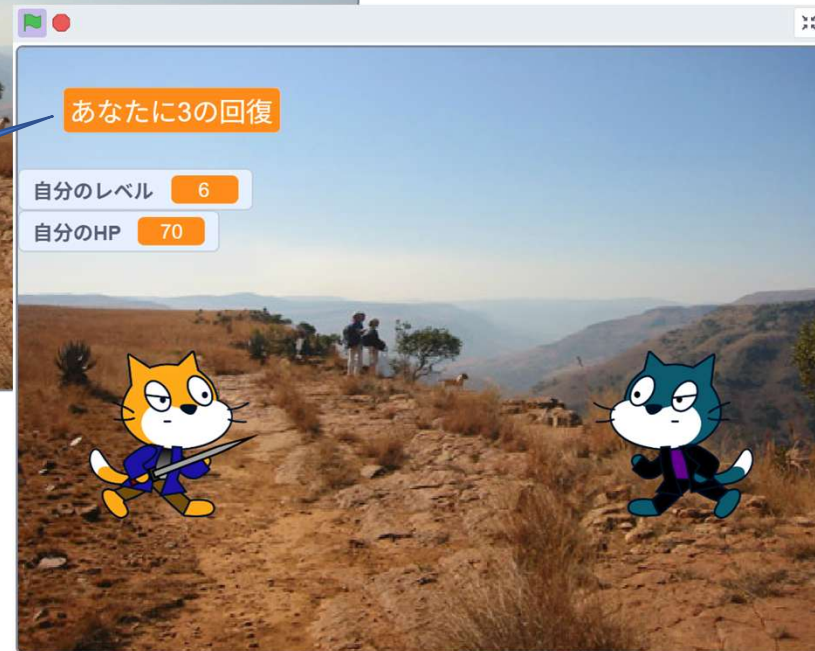
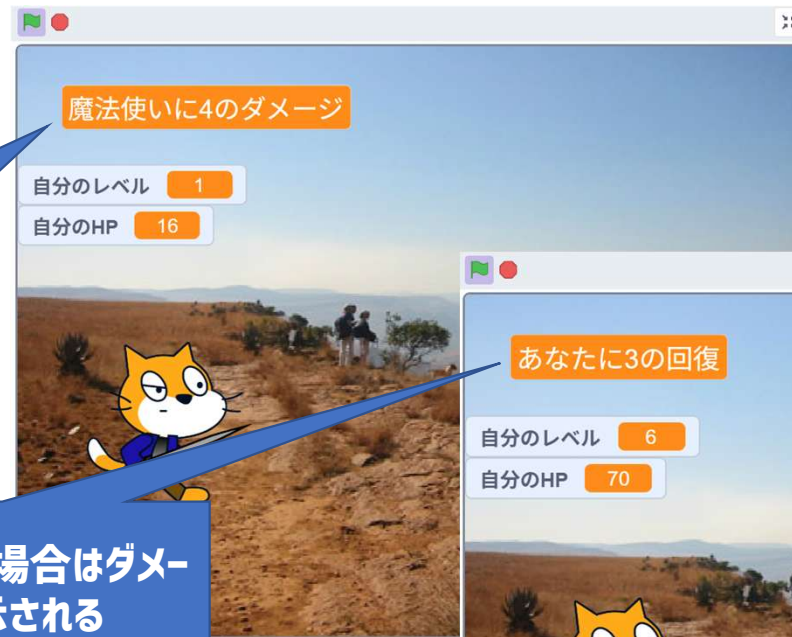
覚えたスキルが表示される

スキルの左側にある番号を入力する

# バトル画面（スキル使用時）

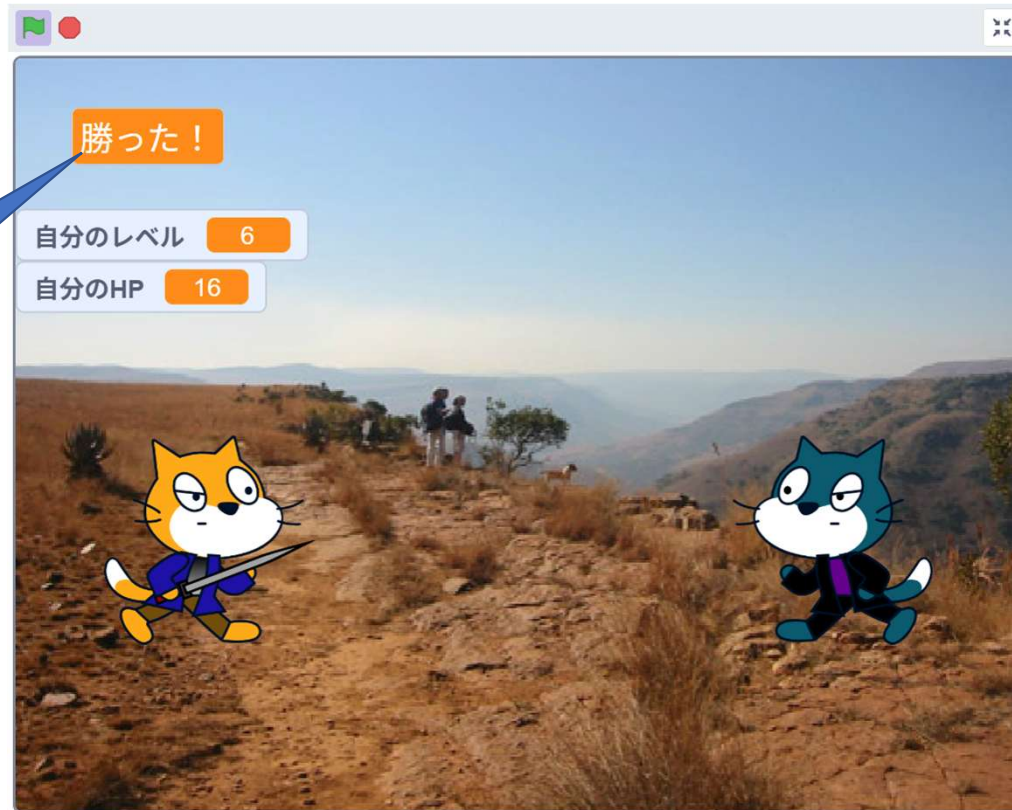
攻撃系スキルの場合にはダメージ量が表示される  
敵によって苦手なスキルの属性がある  
例) ゾンビは火、雷、光

回復系スキルの場合はダメージ量が表示される

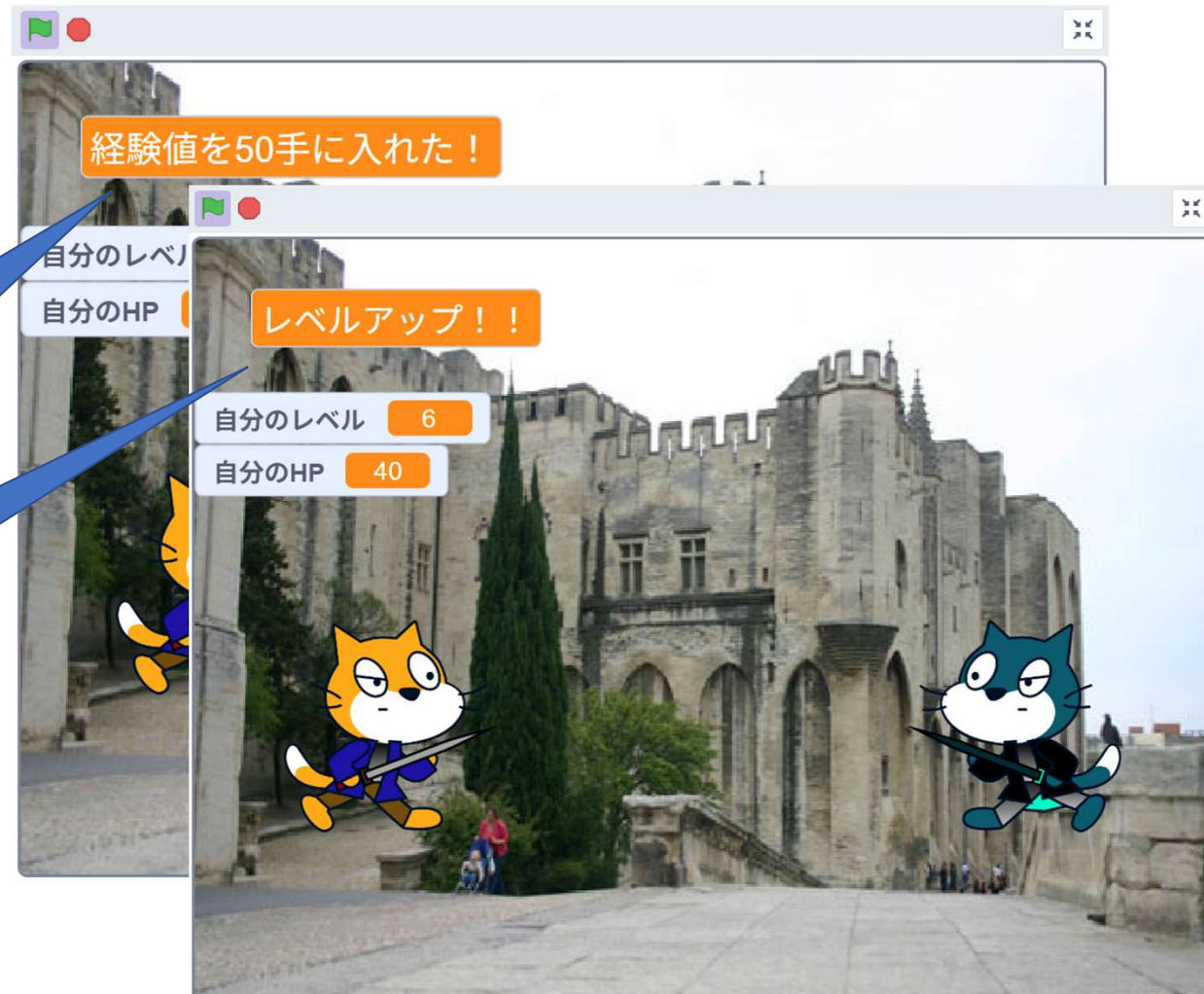


# バトル画面（勝利時）

表示が出る



# バトル画面（勝利時）

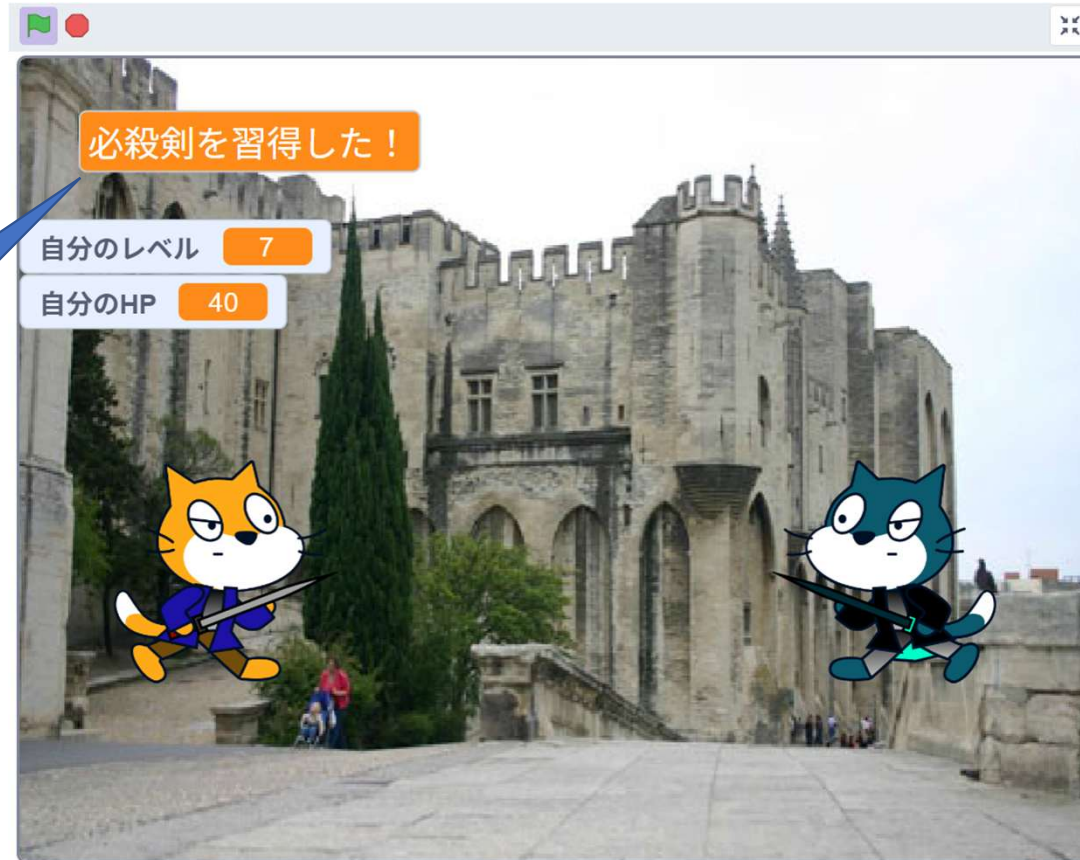


経験値は勝った敵の強さに  
比例してゲットできる

一定に経験値が達すると、  
レベルが上がる。

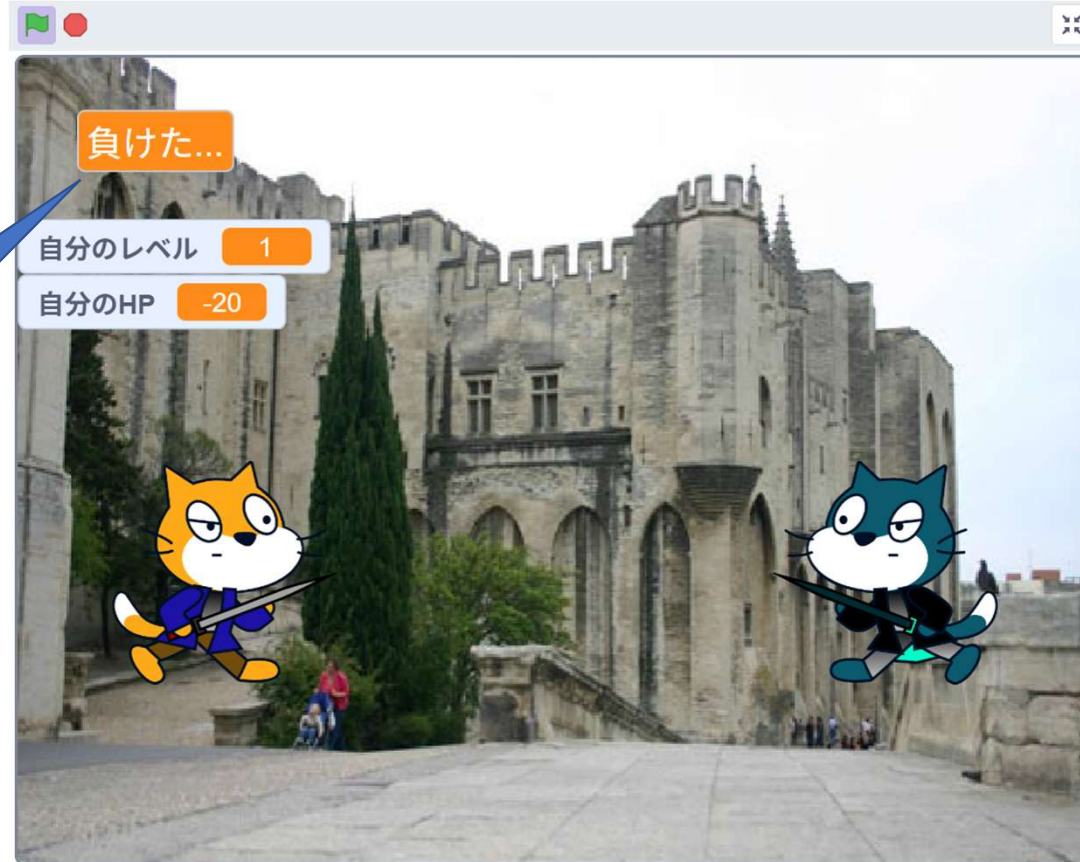
※「一定」とは…  
(自分のレベル+1)×10 のこと。

# バトル画面（勝利時）



まれに勝った相手に対応した  
技を習得できる

# バトル画面（敗北時）



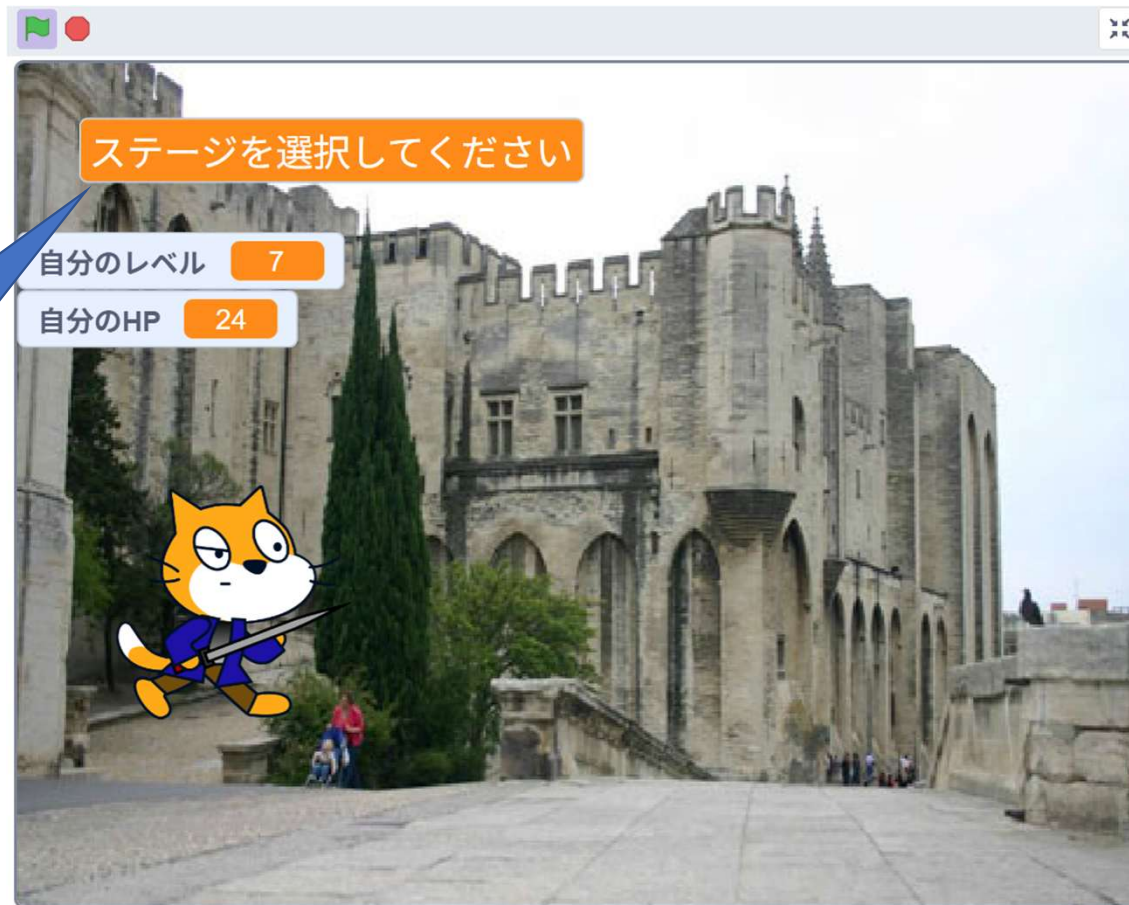
元気がない表示が出る  
何回負けてもゲームオーバーにはならない

# バトル画面（敗北時）

自分のレベル×5の経験値を失う



# バトル終了後



負けても勝ってもステージ選  
択に戻る

# ゲームの拡張性

敵・スキルをさらに増やす  
ストーリーを入れる