

仕様書 サンプル

このファイルは例のファイルです。このゲームには関わっていませんでした。

STREETS OF RAGE

4

DORIAN SOUC

ドリアン スーク

コンテキストと目的

次の提案はゲーム「Streets of Rage 4」のコンテキストで行われ、以下の目的を持っています：

- ・ 一貫性のある追加の敵を提案する
- ・ 一貫性のある追加のボスを提案する

OF RAGE

4

The background features stylized character art from Streets of Rage 4. On the left, a female character with long purple hair and large hoop earrings is shown in profile, looking towards the right. In the center, a character with a large, muscular build and a yellow and orange flame-like aura is depicted. On the right, a character with long blonde hair and a blue headband is shown from the back, looking towards the left. The scene is set in a dark, urban environment with falling debris and a blue lightning bolt effect on the left side.

パート1 敵のデザイン

STREETS
OF RAGE

4

敵の仕様

狂気の人

意図

この敵を使って、爆弾や盾などのメカニクスを再導入し、プレイヤーに新しいチャレンジを提示することを目指しました。狂気の人とは意図的に動きが遅く設計されていますが、セットアップの機会を得ると非常に強力になります。

主なコンセプトは、準備に時間をかける長距離のユニットを導入し、ゲームの初めには同じ2つの爆弾を投げ、後に2つの異なるタイプの組み合わせになるようにすることです。

異なる爆弾の組み合わせを追加することで、バラエティが増加するだけでなく、プレイヤーに追加のチャレンジと選択をもたらします。例えば、毒のエリアや火のエリアに入る方が良いかどうかを判断する必要があるといった具合です。



敵の仕様

狂気の人

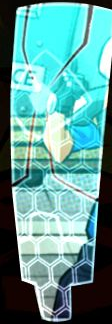
スキルセット

狂気の人、爆弾の準備をしている間、プレイヤーと向き合った時に、背中にシールドを持っています。この盾は、既存の盾のメカニクスと同じように動作します。

盾が壊れると、狂気的人是驚愕し、無防備となります。彼が投げる爆弾は、既存のものとまったく同じ方法で動作します。

ただし、彼はそれらをわずかにオフセットして投げるため、プレイヤーは影響を受けるエリアを回避するための柔軟性が増します。

盾



+



爆弾の袋

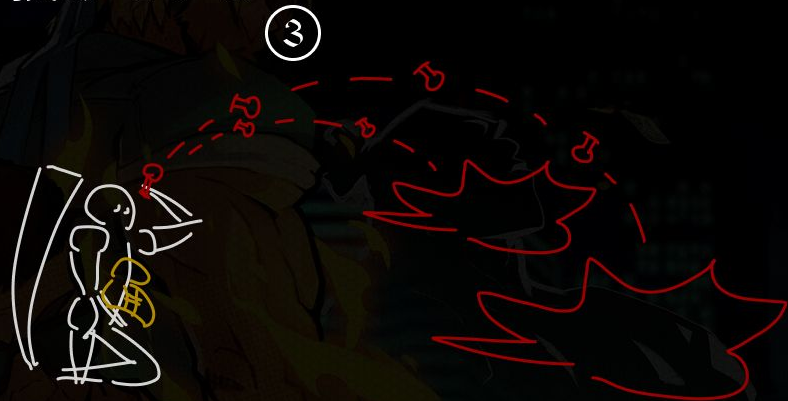
待機中または移動中



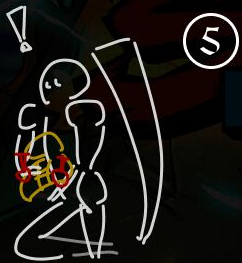
投げる準備完了



投げている



再装填完了



再装填中



パターン

パターン実行:

- 1・待機中/移動中
- 2・準備中
- 3・爆弾を投げる
他の爆弾投げ手の投げる
動作のスペースとペース
に従って)
- 4・再装填中



パターン

パターン実行:

- 1・待機中/移動中
- 2・準備中
- 3・爆弾を投げる
(他の爆弾投げ手の投げる動作のスペースとペースに従って)
- 4・再装填中

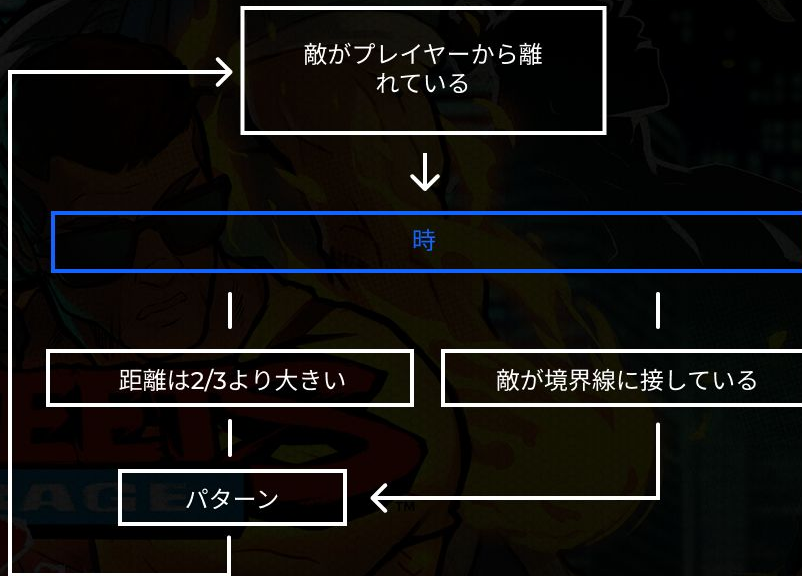


狂気の人材

行動

必要な範囲がフィールドの幅の2/3に設定されているため、プレイヤーがフィールドの中央に立っている状況を予測する必要がありました。そのような場合、プレイヤーと敵との距離は幅の2/3よりも短くなります。

これに対処するために、第二の行動を実装しました：狂気の人材がフィールドの境界付近にいるときは、そのパターンがトリガーされるようになります



敵の仕様

狂気の人

戦略

主な目的は、狂気の人ができるだけ迅速に近づき、彼の盾を壊すか、爆弾の準備をしている間に彼の前に位置取りすることで、盾なしの状態にすることです。

彼が投げる爆弾は、空中でキャッチして彼に返すことができます。盾を壊すと彼は無防備で弱くなるため、彼を倒しやすくなります。さらに、爆弾を投げるときに、彼には盾がないときと同じように、彼が露出する瞬間の脆弱性があります。このチャンスを利用すると、簡単に撃退できます。

ゲームプレイのテスト結果に基づき、敵のバランスを取るためには、彼の準備時間の持続時間や脆弱な段階での投擲アニメーションの速度を調整することが最も効果的な対策となるでしょう。





パート2
ボスのデザイン

STREETS
OF RAGE

4

ムードボード



ボスの仕様

Mrs Y - 改変された魂の音

[英語：Altered Sou(l)nd]

ステージ 13

物語

彼女の兄と一緒に負けた後、Mrs Yは心を失い、自分に音の制御を適用しました。そうすることで、彼女は音の振動を通じて念動力を得ました。

意図

彼女は最終ボスとして設計されていたので、多様なパターンを持たせる意図がありましたが、前のボスたちと似た構成を維持しています。作成された各パターンは、プレイヤーがタイムリーに避けられれば避けられるように設計されていますが、当たった場合は大きなダメージを与えます。

音の手の能力



パターン1



パターン1

パターン実行:

1. 待機中/移動中
2. キャストアニメーション
(白い点滅、長い)
3. 引き寄せる
4. 打つと投げる



白い
点滅



1列に効果

if distance < 1/3

パターン1

パターン実行:

1. 待機中/移動中
2. キャストアニメーション
(白い点滅、長い)
3. 引き寄せる
4. 打つと投げる



パターン1Bスペシャルトリガー

パターン実行:

1. スペシャルトリガー
2. キャストアニメーション
(白い点滅、長い)
3. 引き寄せる
4. 打つと投げる



スペシャル
トリガー



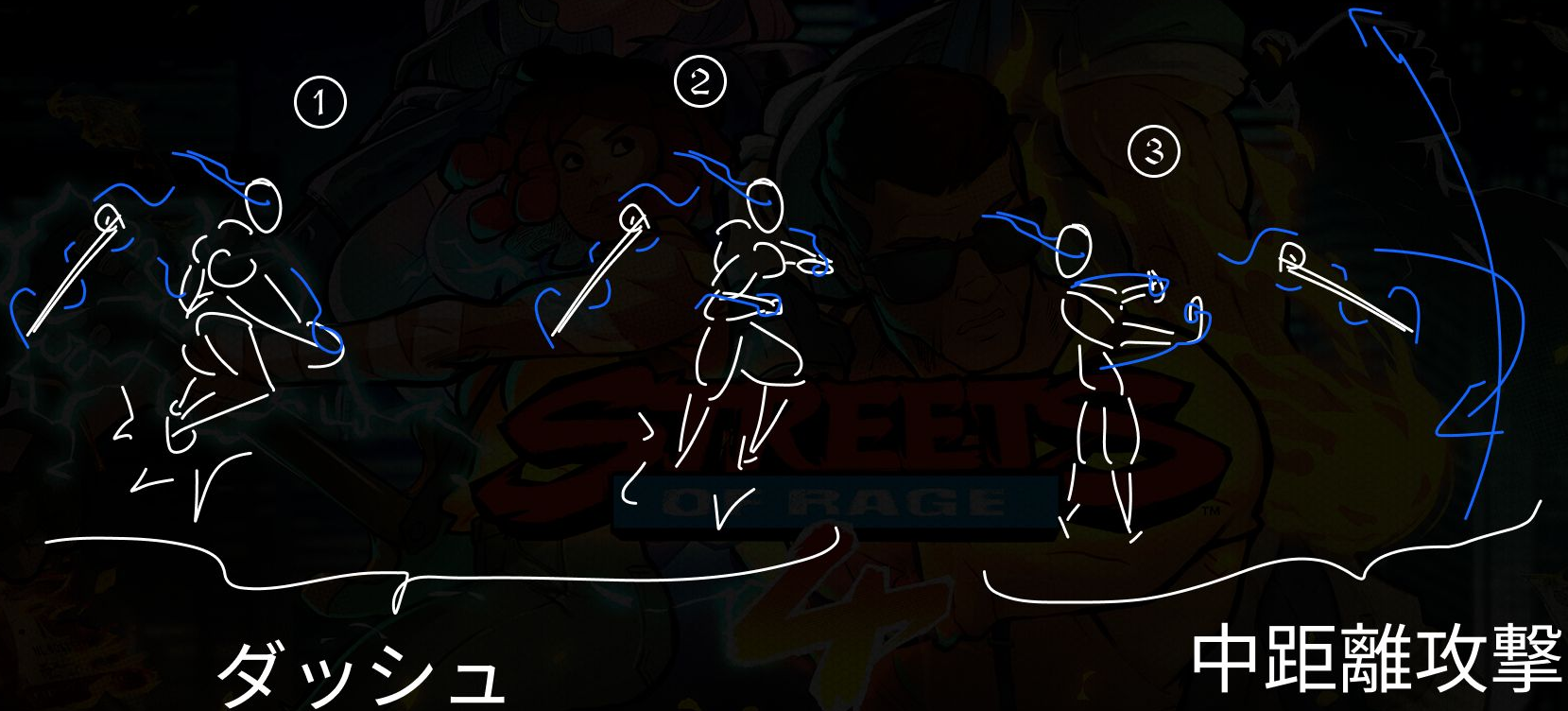
パターン1Bスペシャルトリガー

パターン実行:

1. スペシャルトリガー
2. キャストアニメーション
(白い点滅、長い)
3. 引き寄せる
4. 打つと投げる



パターン2



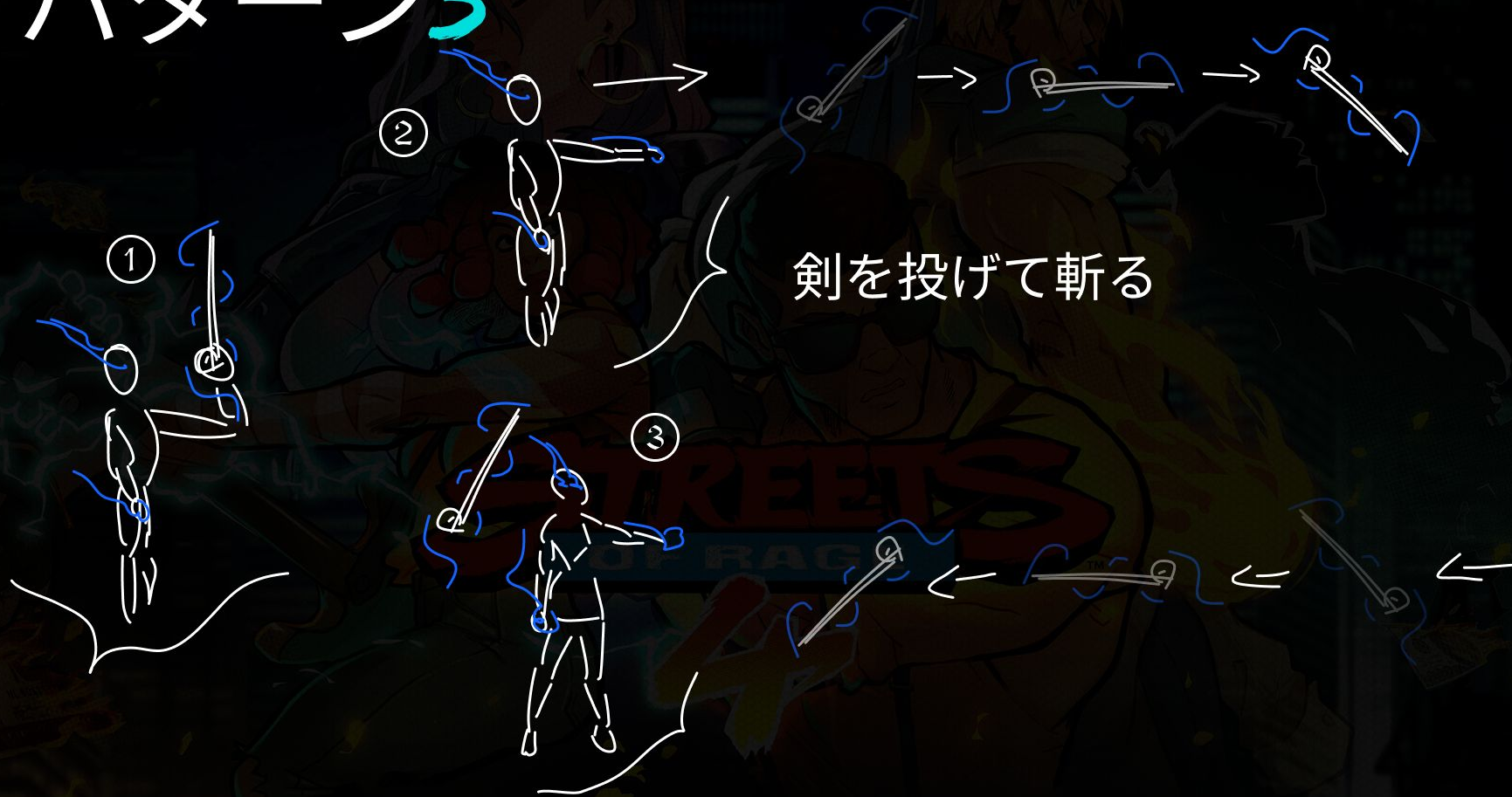
パターン2

パターン実行:

- 1・待機中/移動中
- 2・ダッシュ (短い)
- 3・キャストアニメーション (白い点滅、中程度)
- 4・攻撃



パターン3



パターン3

パターン実行:

- 1・待機中/移動中
- 2・キャストアニメーション
(白い点滅、短い)
- 3・剣 - 投げる(中速)
- 4・剣 - 戻る(中速)



パターン3

パターン実行:

1. 待機中/移動中
2. キャストアニメーション
(白い点滅、短い)
3. 剣 - 投げる(中速)
4. 剣 - 戻る(中速)



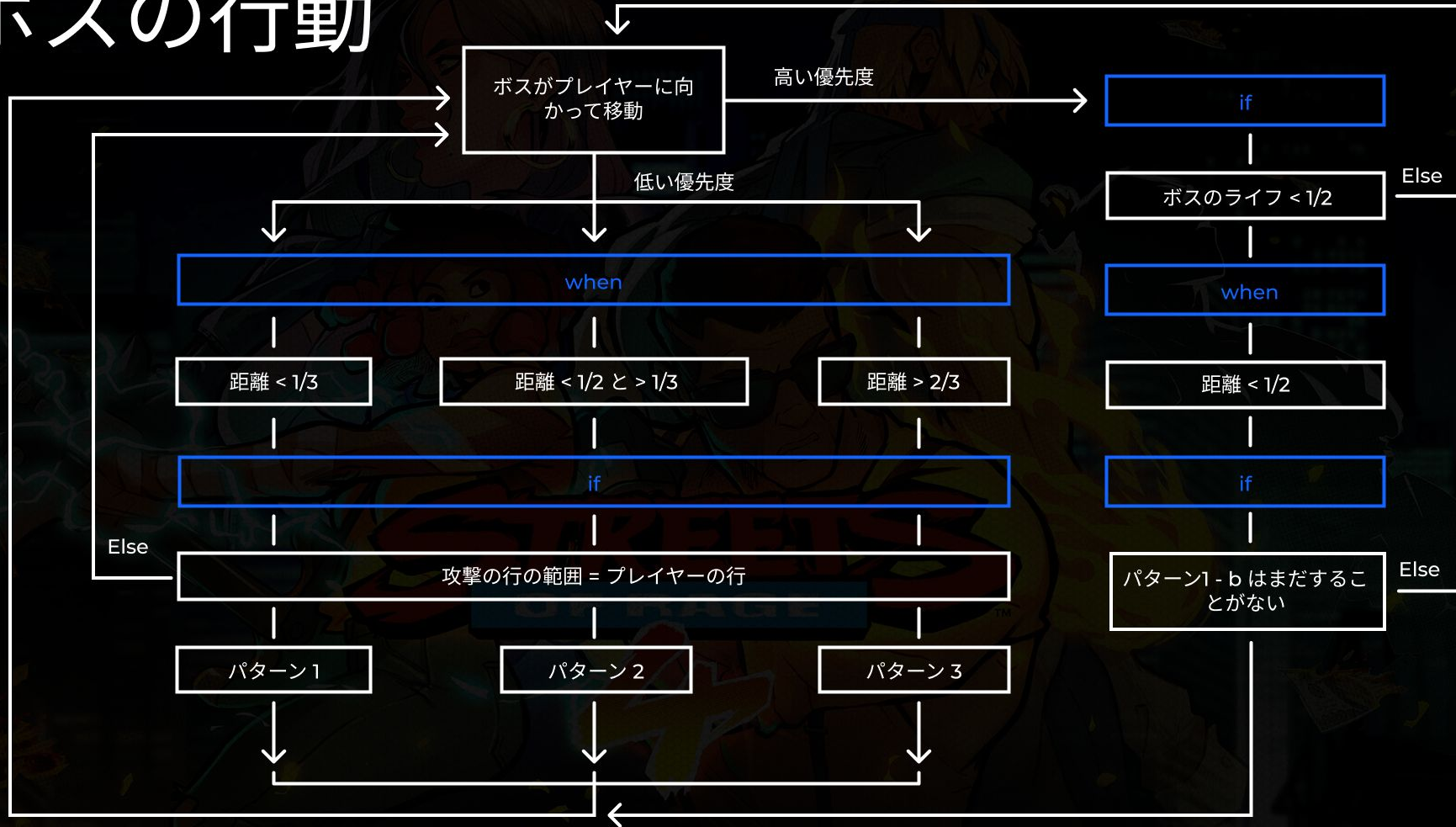
パターン3

パターン実行:

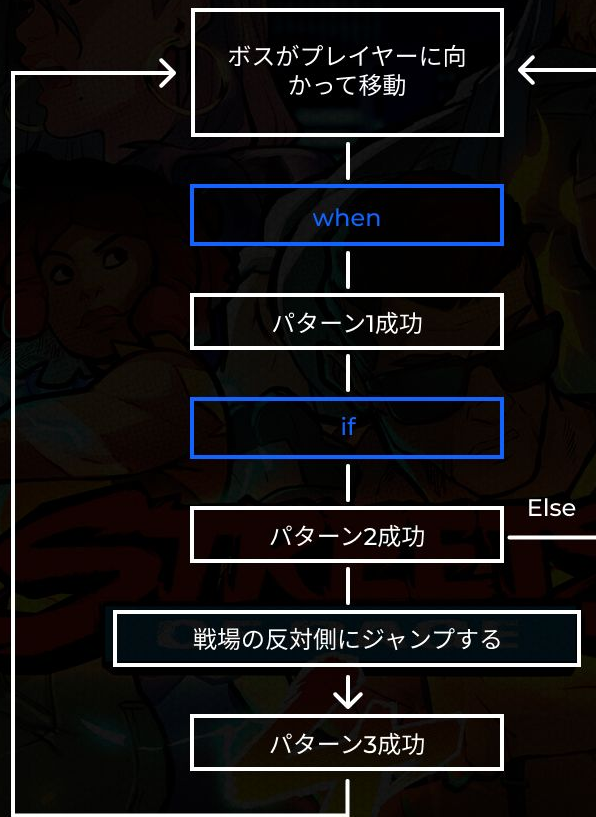
1. 待機中/移動中
2. キャストアニメーション
(白い点滅、短い)
3. 剣 - 投げる(中速)
4. 剣 - 戻る(中速)



ボスの行動



ボスの行動



ボスの仕様

Mrs Y - 改変された魂の音

[英語：Altered Sou(l)nd]

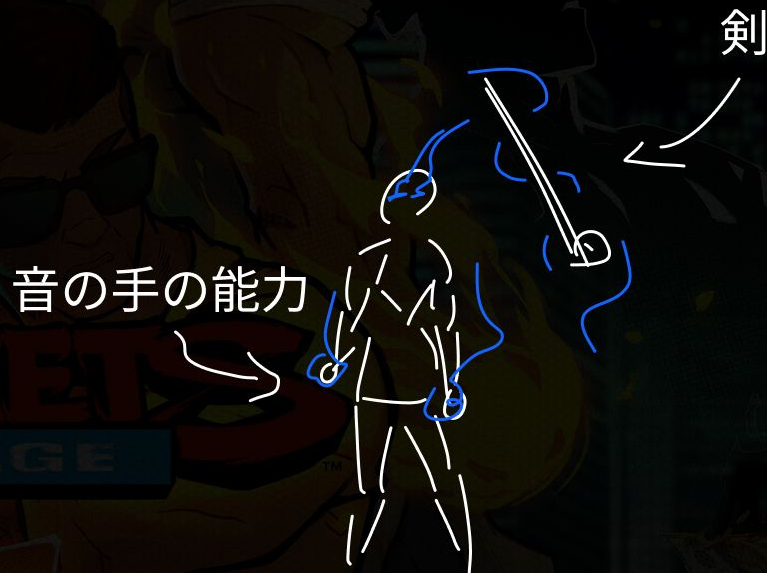
ステージ 13

戦略

パターン1は、プレイヤーを遠くに蹴り飛ばし、プレイヤーの反応に応じてパターン2またはパターン3を引き起こします。Mrs Y - Altered Sou(l)ndの全体的なアイデアは、パターン1、2、3を連続して使用し、プレイヤーへのダメージを最大化することです。

このボスを倒す主な戦略は、視界の外を動き回り、高ダメージの攻撃を避けて、つかむか打つチャンスを取ることです。

ゲームプレイのテスト結果に基づき、ボス戦をバランスよくするために、パターン2のトリガー条件を調整することができます。これにより、プレイヤーがMrs Yの行にいないでも、Mrs Yがダッシュを実行し、プレイヤーに近づく可能性が高まり、パターン1を引き起こす可能性が増えます。





STREETS OF RAGE

お時間をいただきありがとうございました