

OUROBOROS-V
「従者 (Followers)」
仕様書
Version 1.0

OUROBOROS-V 開発チーム

Copyright ©2017 OCR, Ltd. All rights reserved.

目次

1. 概要	3
1.1. 画面構成	3
2. ステージ	4
3. 従者(フォロー).....	7
4. スコアの計算方法.....	8
5. 内部構成.....	9

概要

本仕様書は OURBOROS5「従者 (Followers)」(以下 O5J と呼ぶ)の全体構成について説明する。O5J はステージクリア型の戦闘攻略ゲームで、前半は駒となる「従者」のコレクションと育成を行い、終盤は使用する「従者」の選択や配置にパズル要素のある攻略型戦闘に発展し、ボスの攻略でゲームクリア、スコアランキングとなる。ハイスコアを目指して、反復挑戦が可能である。

1.1. 画面構成

O5J の具体的な画面構成を示す。画面は以下の4つのパートに大別できる。

①ログイン・サインアップパート	外部タイトル(ハイスコアランキングページ含む)～内部タイトル+正式登録。
②チュートリアルパート	初回ログインからステージ1クリア+得られた従者配置まで。
③戦略(配置画面)	従者の選択と配置。従者のステータス確認とスキルアップチケットの適用。
④戦闘画面	ステージの選択と戦闘、クリアボーナスの表示。最終ステージ攻略後はエンディングとハイスコア登録。

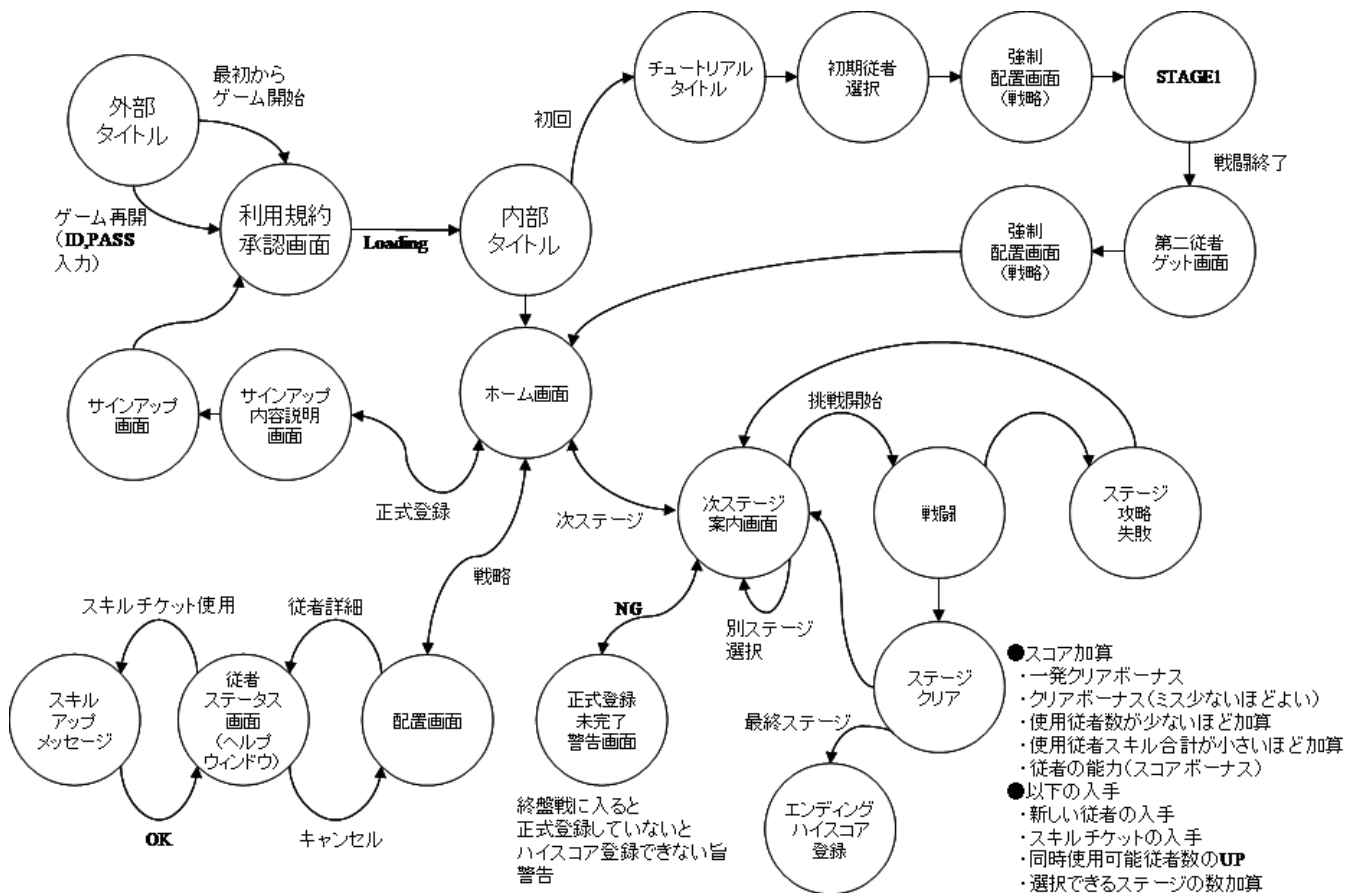


図 1 画面遷移

ステージ

各ステージの設定を以下にまとめる。

#	タイトル	敵	スコア	クリアボーナス	備考
1	初戦	スリングマン	100	従者(スリングマン)	
2	接近戦	ファイター	110	選べるステージ+1	
3	二人の戦士	ファイター×2	120	選べる従者+1	
4	連携攻撃	ファイター、スリングマン	130	選べるステージ+1	
5	後方支援	ファイター×2、ボウマン	140	選べる従者+1	
6	騎士	ナイト	150	従者(ナイト)	
7	小さな怪物	ゴブリン×3	160	スキルチケット	
8	毒針	毒蜂×5	170	従者(プリースト)	
9	魔物の集団	ゴブリン×5 ダークランサー×2 毒蜂×1	180	スキルチケット	
10	仲間割れ	ファイター、ナイト、ボウマン	190	従者(レンジャー)	
11	盗賊の頭	シーフ×5、ボウマン×2	200	従者(シーフ)	
12	蜂の巣	女王蜂×2、毒蜂×3	210	選べるステージ+1	
13	暗黒族	ダークランサー×3 ダークナイト×2 ダークハンター×2	220	選べる従者+1	
14	魔術師	メイジ×2、ファイター×3 ナイト	230	従者(メイジ)	
15	戦乙女	ヴァルキリー×7	240	従者(ヴァルキリー)	
16	怪物の群れ	ゴアバシリスク×5	250		
17	網	ダークランサー×3 網使い×3 ダークハンター×2	260	スキルチケット	
18	ゴブリンの知恵	ゴブリン×5、ゴブリンシャーマン×2、オーク×3	270	従者(アサシン)	
19	怪物	トロール×4、バブーン×3	280	スキルチケット	
20	羊頭	ゴートマン×7	290		
21	狼の群れ	ジャッカル×10	300	選べるステージ+1	
22	死のサソリ	スコーピオン×6、コブラ×4	310	選べる従者+1	
23	鉄壁の騎士団	パラディン、ナイト×7、ボウマン×2	320	従者(パラディン)	

24	蟲	サンドマゴット×8、サンドマゴットの母体×3	330	従者(シャーマン)	
25	砂の巨人	サンドゴーレム×8	340		
26	沼の怪物	スワンプイエティ×2 ゾンビ×4 ローパー×3	350	スキルチケット	
27	女王蜘蛛	女王蜘蛛×2 ゾンビ×5 ローパー×2	360		
28	隠密	忍者×8	370	従者(ニンジャ)	
29	蜻蛉	ドラゴンフライ×6	380		
30	冷たい息	スノーマン×3	390	スキルチケット	
31	氷の骨	アイス・ボーン×3 スノーマン×2	400		
32	雪の巨人	フローズン・イエティ×4	410	選べる従者+1	
33	荒地	グロテスク・マゴット×2、グロテスク・ワーム×1	420		
34	魂の狩人	インキュバス、ソウルキラー グロテスク・マゴット×3	430	スキルチケット	
35	荒地の暴君	ブランダーボア×2	440		
36	龍	ドラゴン、ゴブリンシャーマン×2、ダークハンター×8	450		

従者(フォロー)

以下に各従者の概要をまとめる。

#	名前	概要	特殊能力	入手方法	備考
1	ファイター	接近戦	スコア+5 (スキルアップでさらに+5)	初期選択	スコア+5とスキルアップ減点が相殺
2	ボウマン	弓を使う		初期選択	初期選択最強
3	バード		スコア+10(スキルアップでさらに+5)	初期選択	スコア+5とスキルアップ減点が相殺
4	スリングマン	小石を投げる		ステージ1報奨	
5	ナイト	接近戦		ステージ6報奨	
6	プリースト	回復	スコア+10(スキルアップでさらに+5)	ステージ8報奨	スコア+5とスキルアップ減点が相殺
7	レンジャー	弓+接近戦		ステージ10報奨	
8	シーフ	右外周		ステージ11報奨	
9	メイジ	火炎弾		ステージ14報奨	
10	ヴァルキリー	遠距離剣		ステージ15報奨	火に強い
11	アサシン	左外周		ステージ18報奨	
12	パラディン	シルバーランス		ステージ23報奨	
13	シャーマン	召喚		ステージ24報奨	
14	ニンジャ			ステージ28報奨	

スコアの計算方法

$$\begin{aligned} \text{ステージクリアスコア} = & (\text{ステージ基本スコア} - \text{ミスペナルティ}) \\ & + \text{一発クリアボーナス} \\ & + \text{使用従者数ボーナス} \\ & + \text{使用従者スキル合計ボーナス} \\ & + \text{従者の能力(スコアボーナス)} \end{aligned}$$

#	名前	説明
1	ステージ基本スコア	ステージ毎に定義。
2	ミスペナルティ	一回失敗ごとにステージ基本スコア-10。ステージ基本スコア0以下にはならない。
3	一発クリアボーナス	ステージ基本スコアの50%。
4	使用従者数ボーナス	従者1人でクリアで50点。一人増えるごとに加算点-5。10人以降は0点。
5	使用従者スキル合計ボーナス	合計スキル1で50点。1スキル増えるごとに加算点-5。合計10スキル以上は0点。
6	従者の能力(スコアボーナス)	該当能力を持つ従者のボーナス値合計。

ステージの選択方法

ステージ番号の小さいステージから順に見て、現在のステージ選択数だけの未クリアステージが選択可能。未クリアステージを残して、最終ステージをクリアしてしまってもかまわない。

ステージクリアミス

スキルチケット×1を入手する。スコアは得られない。

内部構成

1.2. モジュール構成

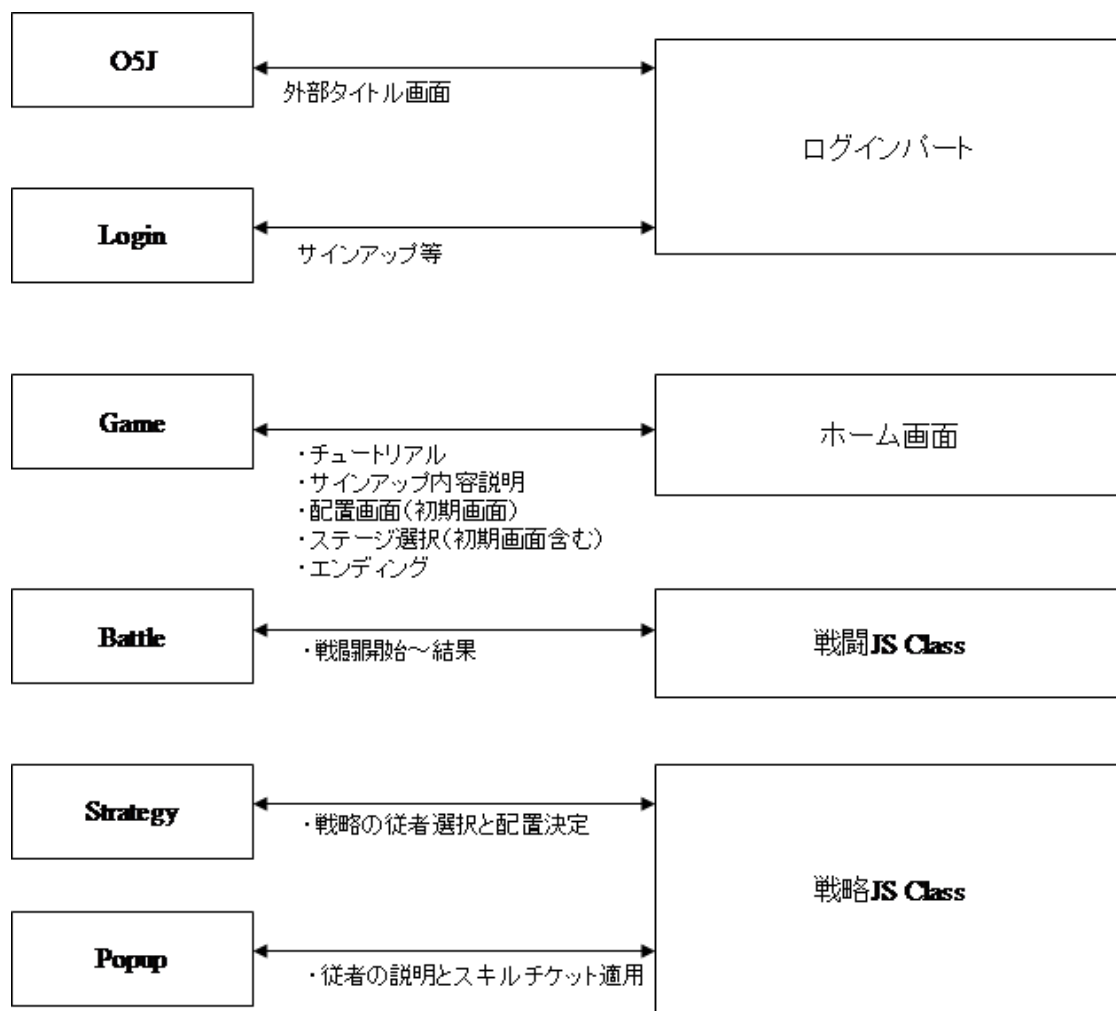


図 2 モジュール構成

1.3. 主要内部変数

■ ユーザ変数

#	名前	型	概要	備考
1	score	uint	現在のスコア	
2	cname	Char(64) UTF-8	名前	初期値は「未登録ユーザ」
3	followers	Array	フォローワのスキルレベル	所有していない場合0
4	stages	Array	クリアしたかどうか	1でクリア、0で未クリア
5	stages_miss	Array	ステージ挑戦失敗回数	
6	ticket_skill	uint	スキルチケット枚数	
7	max_stages	uint	選択可能ステージ数	初期値1
8	max_followers	uint	選択可能従者数	初期値1
9	id	Char(16)	再ログイン用 ID	初期値は自動生成
10	pid	Char(16)	公開 ID (ハッシュ)	
11	pass	Char(16)	現在のワンタイムパス	
12	lpass	Char(16)	再ログイン用 PASS	
13	seed	uint	現在の乱数鍵	
14	cmd	Char(64)	現在のステート	
15	cmd_q	Text	現在のステートスタック	※拡張用

■ ハイスコアランキングリスト

#	名前	型	概要	備考
1	score	uint	スコア	
2	cname	Char(64) UTF-8	名前	
3	id	Char(16)	再ログイン用 ID	初期値は自動生成
4	pid	Char(16)	公開 ID (ハッシュ)	
5	pass	Char(16)	現在のワンタイムパス	
6	lpass	Char(16)	再ログイン用 PASS	