

OUROBOROS-V
「従者 (Followers)」
仕様書
Version 1.1

OUROBOROS-V 開発チーム

Copyright ©2017 OCR, Ltd. All rights reserved.

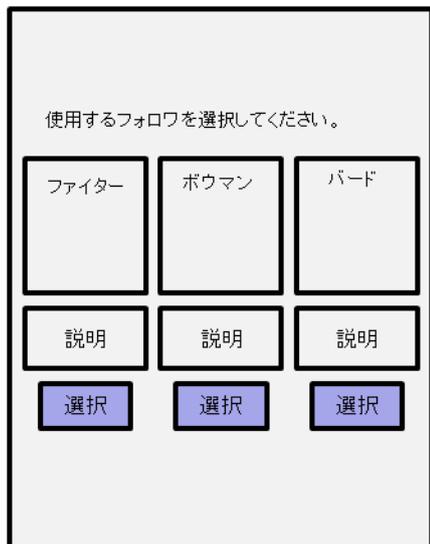
変更履歴

Ver.	日付	内容	修正ページ
	担当		
1.0	2017.2.21	新規作成	なし
	Zeus		
1.1	2017.2.22	内部パラメータ追記、画面イメージ図追記	
	Zeus		

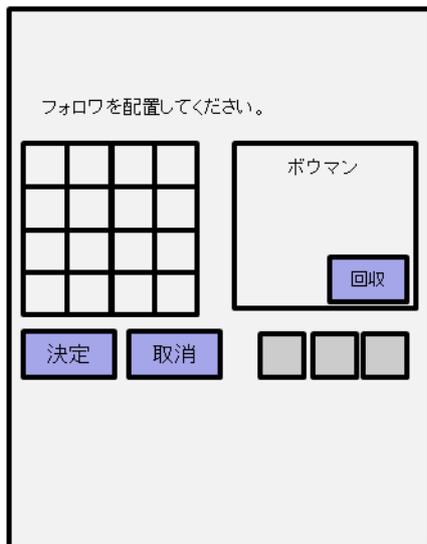
目次

1. 概要	3
2. 画面構成.....	3
3. 画面レイアウト.....	4
4. ステージ	5
5. 従者(フォロー).....	7
6. スコアの計算方法.....	8
7. ステージの選択方法.....	8
8. ステージクリアミス.....	8
9. フォロワの配置・設定	8
10. モジュール構成	9
11. 主要内部変数.....	10

3. 画面レイアウト



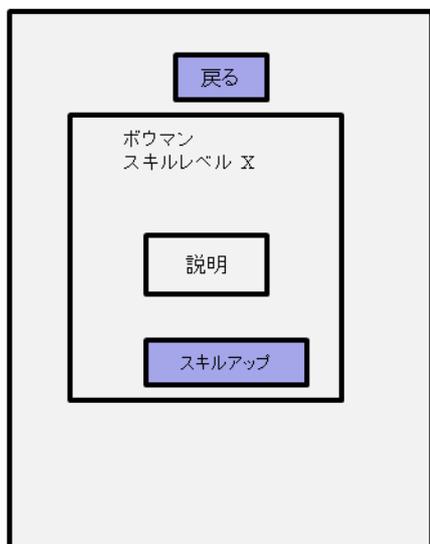
初期従者選択画面



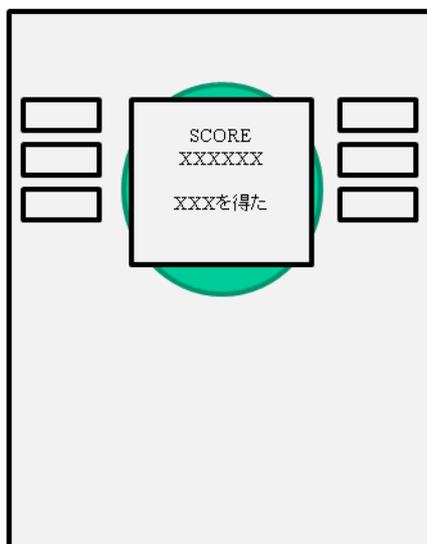
配置画面



ホーム画面
(次ステージ案内)



従者ステータス画面



ステージクリア画面



ハイスコアランキング画面

4. ステージ

各ステージの設定を以下にまとめる。ステージ1から順にクリアしていくが、途中報酬として選べるステージ数が増えていく。選べるステージ数の初期値は1である。

#	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、ゴブリンシヤーマン×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	スコープイオン×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	320	従者(パラディン)	

		マン×2			
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		

5. 従者(フォロー)

以下に各従者の概要をまとめる。フォローは選べるフォロー数の範囲で所持しているフォローの中から選択して用いる。選べるフォロー数の初期値は1で、ステージクリア報酬で増加する。選べるフォロー数より少ないフォローを選択してもかまわない(高スコアが期待できる)。フォローはステージクリア報酬として得たスキルチケットを適用することでレベルアップする。どのフォローにスキルチケットを適用するか、いつ適用するかは自由に選べる。フォローは「フォロー固有の行動パターン」、「突撃」、「防御」の3つの行動設定から1つを選んで設定できる。

#	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	

6. 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人でクリアのとき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。

7. 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。

8. 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。

9. フォロワの配置・設定

フォロワは所定の最大配置数までフィールドに配置できる。フォロワの配置位置はX方向Y方向それぞれ-9から+9の範囲で設定できる。また、フォロワの行動パターンとして、標準(フォロワ固有のデフォルト設定)、突撃(最も近い敵に向かう)、防御(移動しない)の3つから1つを選択できる。

10. モジュール構成

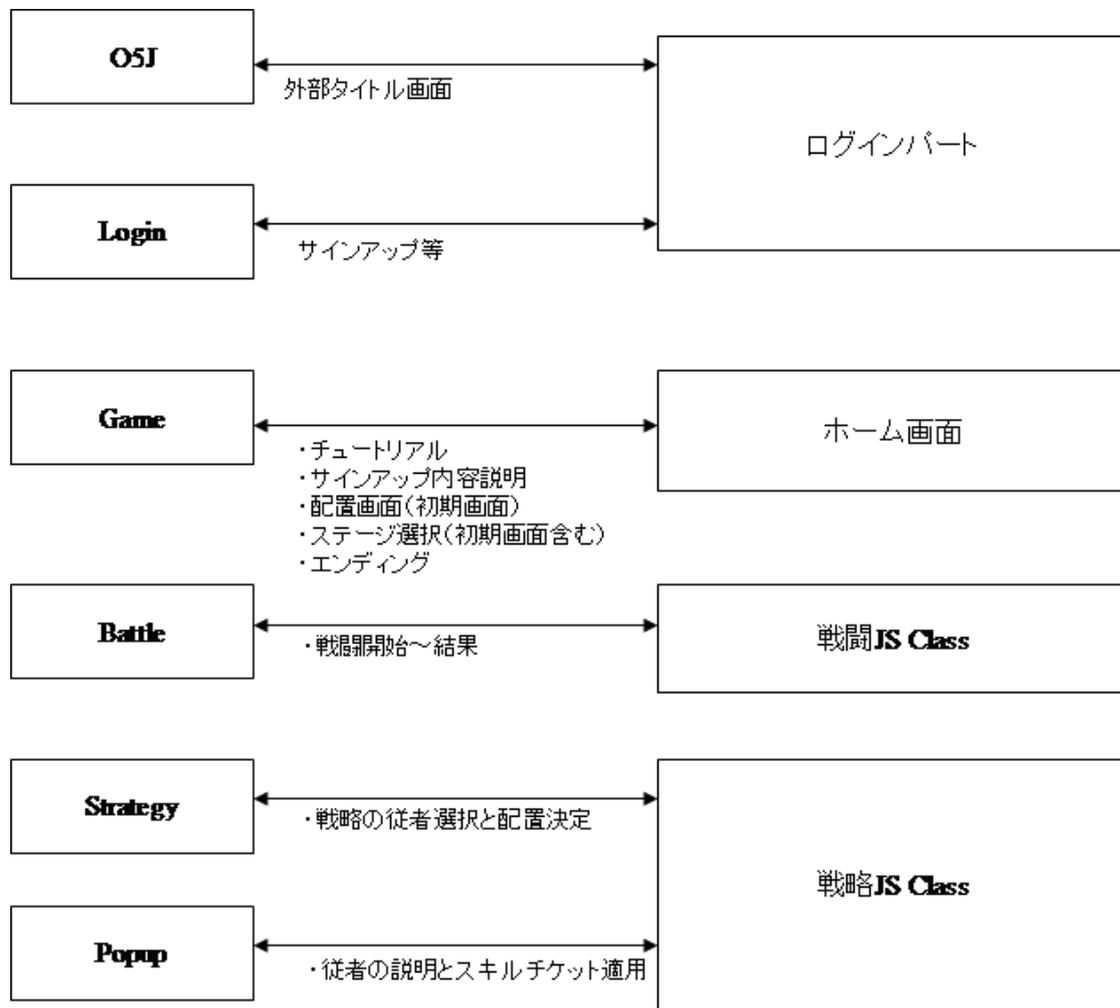


図 2 モジュール構成

11. 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	use_followers	Array	使用中フォロワ情報	(X、Y、フォロワ番号、行動設定)
7	ticket_skill	uint	スキルチケット枚数	
8	max_stages	uint	選択可能ステージ数	初期値1
9	max_followers	uint	選択可能従者数	初期値1
10	id	Char(16)	再ログイン用 ID	初期値は自動生成
11	pid	Char(16)	公開 ID (ハッシュ)	
12	pass	Char(16)	現在のワンタイムパス	
13	lpass	Char(16)	再ログイン用 PASS	
14	seed	uint	現在の乱数鍵	
15	cmd	Char(64)	現在のステート	
16	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	