**シューティングゲーム企画書**

**1. 企画書のタイトル**

**プロジェクト名:** 対戦型弾避けゲーム（仮）  
**作成日:** 2024/12/04  
**作成者:** 開発者

**2. プロジェクト概要**

**目的:**  
リアルタイムで対戦するゲームを開発し、ユーザーにスリルと戦略的思考を提供する。

**背景:**  
シンプルで直感的な対戦ゲームが減少している中、素早い判断力を求められるゲームに魅力を感じ、個人開発で挑戦したいと考えたため。

**目標:**

* プレイヤー同士がリアルタイムで対戦できるシステムを構築。
* シンプルな操作性と戦略的な奥深さを両立させるゲーム体験を提供。

**3. ターゲットユーザー**

**ユーザー層:**

* 短時間で楽しみたいカジュアルゲーマー
* 友人や家族と対戦したいライトユーザー

**ユーザーのニーズ:**

* 簡単な操作で楽しめること
* 戦略性や駆け引きを楽しめる要素があること
* プレイヤー同士の競争を楽しめるシンプルなゲーム設計

**4. 機能要件**

**主な機能:**

* プレイヤーキャラクターの移動と攻撃機能
* 弾の生成、発射、命中判定
* シンプルなステージデザイン
* スコア計算と勝敗判定

**非機能要件:**

* スムーズなフレームレート（60FPSを目指す）
* シンプルかつ見やすいUI/UXデザイン

**5. システム構成**

**アーキテクチャ:**

* シングルプレイヤーモードとローカルマルチプレイヤーモードをサポートするシステム
* フロントエンド主体の軽量ゲームエンジン

**技術スタック:**

* 言語: Python
* ライブラリ: Pygame
* バージョン管理: GitHub

**6. 開発スケジュール**

**フェーズごとの目標:**

* **1日間:** 基本的なキャラクター移動と弾の発射機能の実装
* **2日間:** 敵AI、弾の衝突判定、勝敗ロジックの実装
* **3日間:** テストとデバッグ

**進捗目標:**

* 2024/12/02: キャラクターと基本攻撃システム完成
* 2024/12/03: ゲームロジックとUIの基本形完成
* 2024/12/04: 全体のバグ修正完了

**7. リソース（時間と自己管理）**

**使用時間:**

* 平日6時間を目安とする（計18時間）

**進捗管理方法:**

* GitHub上でのバージョン管理

**8. リスクと対策**

**予測されるリスク:**

* 時間不足
* 複雑化による機能の中途半端さ

**対策:**

* スケジュールに余裕を持ち、最優先機能を明確化
* 開発をフェーズごとに区切り、小さな成功を重ねる

**9. 品質管理とテスト**

**テスト戦略:**

* 単体テスト: 各機能の個別テスト
* 統合テスト: 全体の動作確認
* プレイテスト: 実際のプレイ感を確認

**品質基準:**

* 大きなバグがない状態でリリース
* 直感的でストレスの少ない操作性を確保

**10. 納品物**

**納品物の概要:**

* 完成したゲーム（プレイ可能なバージョン）

**納品予定日:**  
2024/12/18

**11. 運用・保守計画**

**運用サポート:**

* バグ修正や不具合対応
* ユーザーからのフィードバック収集

**保守計画:**

* プレイデータを分析し、必要に応じて機能改善を行う

**12. レビューと反省**

**自己レビュー:**

* 開発完了後、スケジュール管理や機能設計の改善点を振り返る
* 次回のプロジェクトに向けて学びを活かす