

プロトタイプの完成予想的な何か

タッチした位置に向かってプレイヤーが移動する
ただし、ボタン部分をタッチした場合を除く

スキルボタンを押したらとりあえずプレイヤーを光らせる。(効果は無し、スキルによって色は変える)

動かない敵が一定周期で攻撃してくる

各オブジェクト、及び攻撃との当たり判定

プレイヤーが敵の近くに行ったら攻撃する

α 版の完成予想的な何か

敵に AI を実装し、ちゃんと考えさせて動かす(攻撃も AI で制御)

雑魚敵を作り、雑魚敵を一定周期でポップするようにする(雑魚敵は線攻撃のみをしてくる)

プレイヤーにスキル効果を実装し、スキルボタンを押したらスキルが発動するようにする(実際に移動速度上がったりとかまでする)

ステージによって各オブジェクトの初期化部分だけが変わり、メインループ内はどのステージでも共通の物を利用する、というように組む

β 版の完成予想的な何か

敵に種類を持たせる(攻撃的なやつとか作って、種類によって AI のタイプを変える)

スキル選択システムを作成(この段階ではスキルの種類は無く、選択できるスキルがほとんど同じやつでも構わない)

完成版の完成予想的な何か

スキルの種類を増やす(目標はアクティブ版とパッシブ版両方含めて 20 種類以上)

敵の種類を増やす(目標は 10 種類以上)

BGM、SE 等の追加

敵の攻撃の種類増やせたらいいなあ

プレイヤーにチャージ攻撃とか、なんか特殊な動作ができるものをスキルとは別で作れたらいいなあ

ステージオブジェクトとの衝突ダメージの実装