

[Sky High] の開発

顧客 T18CS060 本田 吉基

開発 & 提出 T18CS020 桑波田 浩平

No.	ストーリー	デモ手順	見積もり	実装完了
1	このゲームのプレイヤーとして、穴の空いた壁が右から左へ流れてきて欲しい。それは本ソフトの根幹だからだ。	ランダムな箇所に穴が開いた壁が一定速度で画面右端から1列ずつ現れ、左へ流れていく。左端に到達すると消え、新たな壁が右端から出現する。	2	実装済
2	このゲームのプレイヤーとして、移動機能、攻撃機能を実装してほしい。それは本ソフトの根幹だからだ。	矢印キーで上下左右に移動する。 攻撃用のキーをいづれかに割り振り、自機から攻撃が発射され、壁にぶつかったら消えることを確認する。また、自機が壁にぶつかったらダメージを受ける。	2	実装済
3	このゲームのプレイヤーとして、攻撃が壁に当たったらタイピングパートが始まってほしい。それは本ソフトの根幹だからだ。	攻撃が壁にぶつかったらタイピングパートに切り替わることを確認する。また、切り替わったらゲーム画面は停止する。	1	未完了
4	このゲームのプレイヤーとして、タイピングパートにおいて自分がタイプした文字を表示してほしい。それは本ソフトの根幹だからだ。	自分が入力した文字列が画面に表示されることを確認する。また、タイピングが完了したら自動的にゲーム画面に遷移される。	2	未完了
5	このゲームのプレイヤーとして、タイピングの成績によってスコアを増加させたい。それは本ソフトの根幹だからだ。	タイピングを早く完了させることによって壊す壁の範囲を広くし、壁突破時のスコアを増加させる。また、後述するボス戦時には、成績によって与えるダメージを増減させる。	2	未完了

No.	ストーリー	デモ手順	見積もり	実装完了
6	このゲームのプレイヤーとして、ゲームの難易度にレベルを設けてほしい。それはこのゲームにやりがいを出すためだ。	レベルによってギミックや背景、後述するボス戦までのノルマが変わる。また、レベルアップの条件は、ボスの撃破となる。	2	未完了
7	このゲームのプレイヤーとして、一定数の壁を突破したらボスを出現させてほしい。それはこのゲームにやりがいを出すためだ	レベルによって異なるノルマを達成したらボスが出現しボス戦が始まる。ボスは攻撃として岩を発射する。ボスを倒すには攻撃・タイピングでダメージを与える。	4	実装済
8	このゲームのプレイヤーとして、障害物を飛ばしてほしい。それはこのゲームにやりがいを出すためだ	レベル2以降は低確率で岩が右から飛んでくる。これは壁より早く移動し、壁を貫通する。これを破壊するには壁と同じように攻撃・タイピングを行うが、ここでは制限時間を設ける。	3	未完了
9	このゲームのプレイヤーとして、緩やかに落下し続けてほしい。それはこのゲームにリアリティを出すためだ	何も操作していないときに、自機が徐々に下へ移動すること、また移動中も落下の影響を受けていることを確認する。	1	実装済
10	このゲームのプレイヤーとして、ゲームオーバーになった場合でもコンティニューができるようにしてほしい。それは実力に関係なくクリアできるようにするためだ。	ライフが0になったときに、コンティニューをするかどうかをユーザーに選択させ、するならライフを全回復させて続きからプレイし、しないならゲームオーバー画面に遷移する。	2	未完了

No.	ストーリー	デモ手順	見積もり	実装完了
11	このゲームのプレイヤーとして,スコアを算出してほしい.それはこのゲームにやりがいを出すためだ.	企画書に書いてある計算式でスコアを算出する.	2	未完了
12	ゲームソフトのプレイヤーとして, 過去の上位成績の一覧が欲しい. それはゲームの成績を競い合うためだ	タイトル画面で特定のキーを押すことで表示し,ゲームオーバー画面では常に表示し続ける.	1	未完了
13	ゲームソフトのプレイヤーとして, タイトル画面でヘルプが表示できるようにして欲しい. それはユーザーが簡単に操作方法を把握するためだ	タイトル画面で特定のキーを押すことでヘルプを表示する.	1	未完了
14	プログラミングを学ぶ学生として, ボスが来た画面を実装して欲しい.それは状態遷移モデルを修得するためだ	ゲーム中のどの状態でも特定のキーを押すことで「ボスが来た画面」を表示する.	2	未完了
15	このゲームのプレイヤーとして,自分のスコアがランキングの上位3位に入っていた場合にランキングを更新してほしい.それはこのゲームにやりがいを出すためだ.	自分のスコアが3位以内に入るスコアであった場合にランキングを更新する.また,コンティニューを行った場合は更新しないようにする.	1	未完了

No.	ストーリー	デモ手順	見積もり	実装完了
16	このゲームのプレイヤーとして,攻撃した直後はクールタイムがほしい.それはこのゲームのゲームバランスを調整するためだ.	1回攻撃すると一定時間攻撃できないようにする.	2	実装済
17	このゲームのプレイヤーとして,被ダメージ時には無敵時間がほしい.それはこのゲームのゲームバランスを調整するためだ.	ダメージを受けると一定時間攻撃を受けない.また,プレイヤーを半透明にするなどでそれをプレイヤーに伝える.	2	実装済
18	このゲームのプレイヤーとして,タイトル画面には,「タイトル」「ゲームスタート」「ヘルプ」「ランキング」「ゲーム終了」を選択できるようにしてほしい.それはこのゲームの機能性を高めるためだ.	それらの項目を表示し,セレクトカーソルを自機にする.また背景ではステージを適当に生成して流す.	4	未完了
19				
20				