

GUI 版企画提案書

提出日 2024/06/24

顧客 T22CS003 飯島永稀

開発者 T22CS003 橋本風香

ゲームの概要

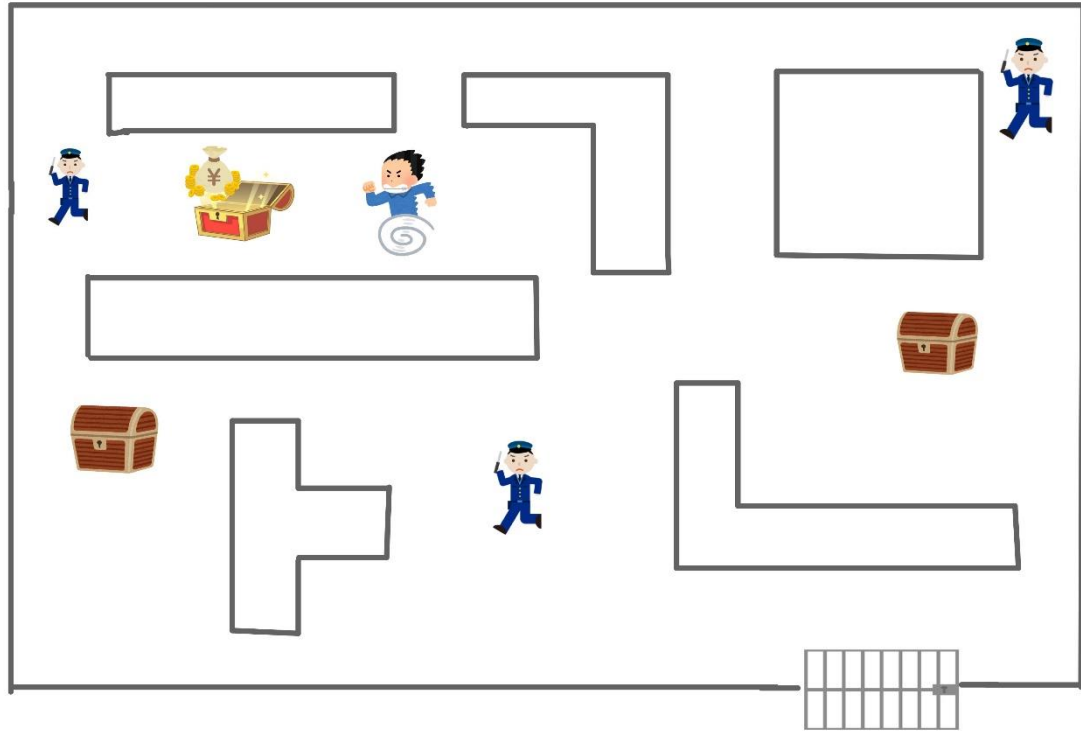
プレイヤーは敵に見つからないようにエリアの中にある宝箱を探す。宝箱の中にはランダムな量のお金が入っており、一定以上のお金を集めるとエリアから脱出することができ、脱出までにかかるタイムを競う。

敵はエリアの中を見回り、敵に一定回数(回数検討)見つかり、ライフが減り、0になるとゲームオーバーになる。そのため壁や障害物に隠れながら宝箱を探す。エリアから脱出するか、ライフが0になるとゲームが終了する。

実装内容

- ・スタート画面には「遊ぶ」、「遊び方」、「ランキング」の選択肢を表示する。
- ・遊ぶボタンを押すとゲームが開始される。
- ・ゲームのプレイ中は右上に制限時間、ライフ、集めた金額が表示される。
- ・操作は左右、上下に移動(左移動:A 右移動:D 上移動:W 下移動:S)
- ・エリアは|, _で囲む。
- ・可能であればプレイヤーは常に画面の真ん中に表示し、動くとマップがスクロールする。
- ・エリアの中の宝箱は特定の位置に設置し、中に入っている金額はランダムにする。
- ・ある金額(金額検討)を集めた後、エリアの端にある場所に行くと鍵が開き、脱出することができる。
- ・敵の数は3人(人数検討)であり、エリア内をランダムに動き回る。
- ・敵が見える範囲は前方3マス(範囲検討)であり、前方以外は見えない。その範囲内にプレイヤーが入ると、プレイヤーと敵は初期の位置に戻り、ライフが1減る。
- ・敵の視界の範囲を色を付けるなどしてわかるようにする。
- ・移動速度は敵のほうが早いようにする。
- ・ゲームが終了すると、クリアの場合はクリア時間を表示し、ライフが0になった場合はゲームオーバーと表示する。どちらの場合も「もう一度遊ぶ」、「タイトルに戻る」のボタンを表示する。

イメージ



タイトル画面

タイトル

遊ぶ
遊び方
ランキング

リザルト画面

ゲームクリア

クリアタイム 1:00

もう一度遊ぶ
タイトルに戻る

ゲームオーバー

もう一度遊ぶ
タイトルに戻る