

## 2023 年度ソフトウェア開発プロジェクト実習 I GUI 版ソフトウェア企画書

顧客:T21CS027 清水 唯衣

開発者:T21CS039 NUR SYAZWANI

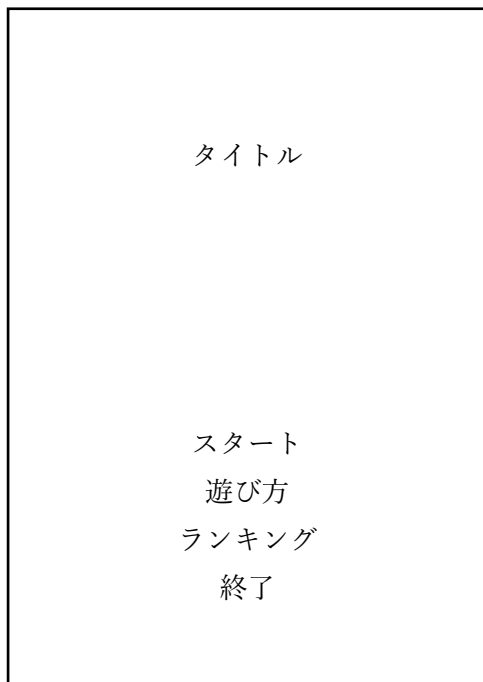
### 1. ゲーム概要

このゲームは、アイテムを取りながらできるだけ早くゴールを目指すゲームである。縦スクロールのゲームであり、下から炎が迫ってくる。炎にあたるとゲームオーバーとなり、生き残った時間と取得したアイテムでスコアを計算する。

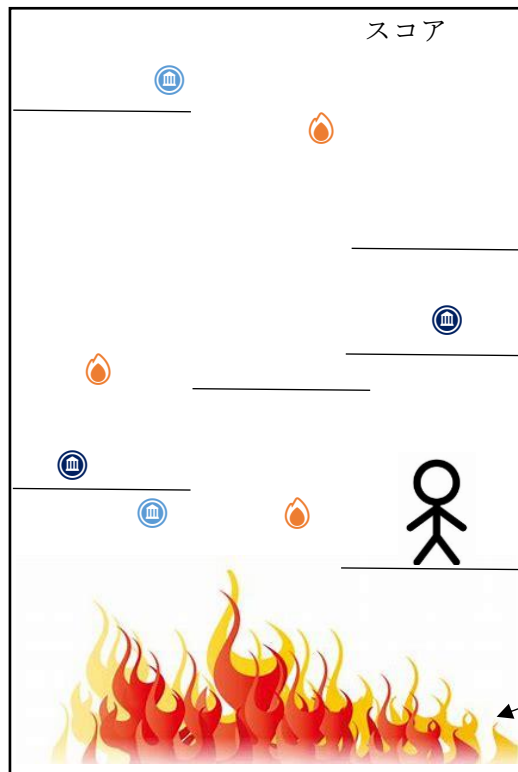
### 2. 実装内容

- ゲームスタート画面に「ゲーム開始」「ルール・遊び方」「ランキング」「ゲーム終了」「難易度」などを表示する
- ゲーム終了画面には、「スコア」「タイトル画面に戻る」などを表示する
- スコアは、生き残った時間と取得したアイテム(+10,+20 など)を総合したものである
- 難易度は「easy」「normal」「hard」を用意し、下から迫ってくる炎の早さや、攻撃アイテムを調節することで難易度に変化を持たせる
- ゴール到達直前に敵キャラを用意する

### 3. ゲーム画面



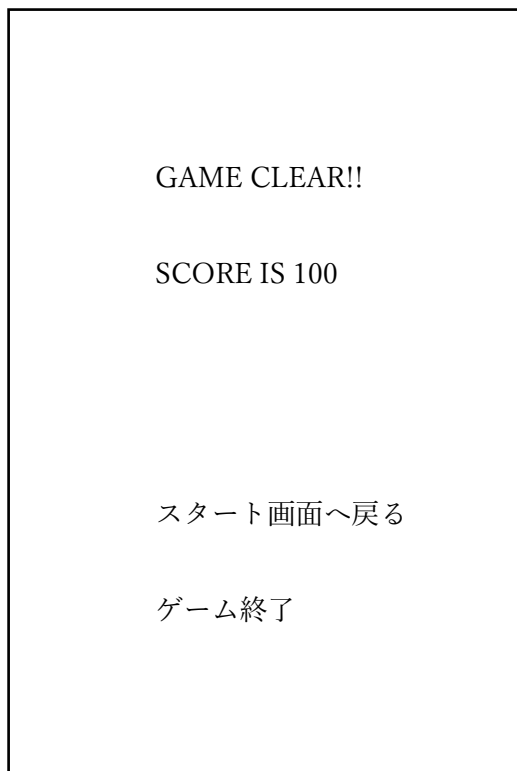
スタート画面



プレイ画面

攻撃(🔥)やスコアアイテム(🏠)  
をランダムに表示

時間経過とともに上に上がってくる



ゴールに到達したときの終了画面



ゲームオーバー時の終了画面

- 攻撃、アイテムは自由に決めてよい
- キャラクター、炎、背景などは、作成時の世界観に合わせて適時変更する
- 適切に効果音などをつける
- オープニングなどをつけたい場合は自由につける
- 「ボスが来た画面」では、遊び方、ゲーム終了、初めからやり直しを選択できるようにする