

ユーザー（ゲームする人）

- ルームに入る
- ルームから退出

ルーム（マッチング待機所）

- ゲーム開始
- 解散
- 招待
- キャラセレ

プレイヤー（ゲーム内での操作キャラ）

- 歩く
- 走る
- ジャンプ
- シールドを拾える
- 武器を拾える
- 武器を持つ
- 武器で攻撃
- 攻撃されるとダメージ→シールドから削れる→シールドがなくなるとHPに
- HP全損で死ぬ
- アイテムを拾える
- アイテムを持つ
- アイテムを使う
- アイテムを投げる→軌道がわかるようにする
- プレイヤーは任意の場所に飛びおりる
- モーション

ステージ（戦う場所）

- 屋敷
- 城下町みたいな
- フィールドがある
- 忍者らしいギミック（回転床、滑り床、etc...）

フィールド（生存可能エリア）

- 時間経過で収縮
- フィールド外はHPにダメージ

装備

- 武器→刀、弓→3種類くらい
- シールド→3種類くらい
- 耐久値

アイテム

- ステージの適当な位置にランダム配置
- 回復
- 目くらまし
- 投擲武器

アイテムスロット、装備画面

- 所持アイテムの表記
- 装備の表記
- アイテムの破棄
- 装備の破棄

ポーズメニュー

- オプション
- ゲーム退出

リザルト

必要クラス、誰が何する

- 必要クラス
 - Player
 - Model
 - Motion
 - Field
 - Room
 - Stage
 - Item
 - User
 - Weapon
 - Pause
 - 各Scene
 - Character Select
- 誰が何する
 - 古賀：プレイヤー、メニュー、ポーズ
 - 藤掛：ユーザー、ルーム
 - 高須：フィールド、武器、キャラセレ
 - 井上：ステージ、アイテム
 - 田口：モデル、モーション