

企画書

チーム名：缶コーヒーの閣下

メンバー：5410053 鈴木梨恵

5410054 園部香歩

5410049 酒井美都子

1. ジャンル

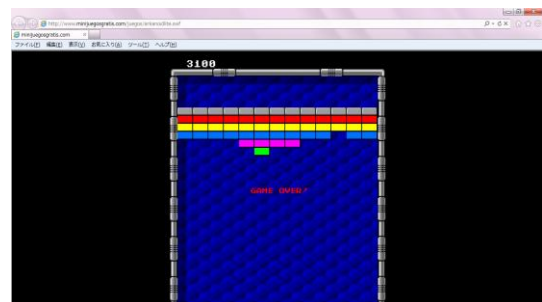
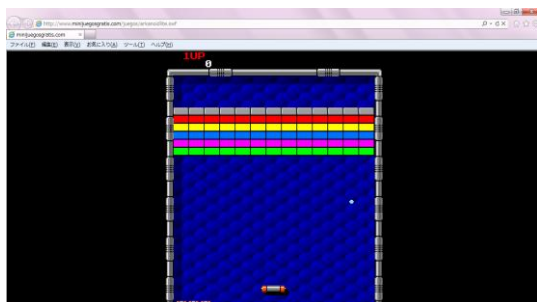
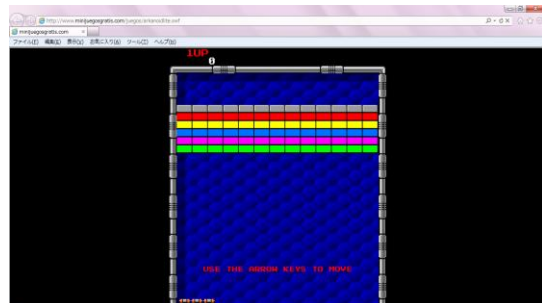
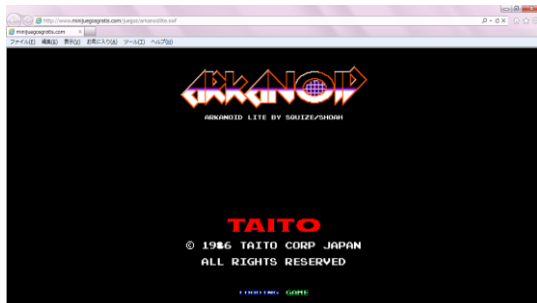
「ブロックくずし」

ビデオゲームの一つのカテゴリ名で、1970 年代後半から 1980 年代にかけて登場した、いわゆる反射型ゲームの一種。

画面上を反射しながら移動するボールを、画面下部に落ちないように、パドル（バー）を左右に操作して打ち返し、煉瓦状に並べられたブロックを消していく。 [Wikipedia](#) より

2. 代表作

・アルカノイド



<http://www.minijuegosgratis.com/juegos/arkanoidlite.swf>

ブロック崩しの名作アルカノイド

タイトーが1986年に発売したアーケードゲーム、および、それに始まるシリーズ作の総称。 [Wikipedia](#) より。

ブロックを崩すと、アイテムが落ちてきて、ボールの速度が上がったり、バーの長さが変わったりする機能もある。

3. 改善点

スリープ機能がない。

このゲームは、一度ボールを発射すると、ボールを落とすまで止めることができない。

また、ボールを落としても、時間が経てば勝手にボールが発射されてしまうので、GameOverになるまでやらなければならない。

そのための改善点として、一時停止機能が必要だと思われる。

ゲームが単調である。

そもそも、ブロック崩しは単調であることが売りのゲームだが、ただボールでブロックを崩すのを繰り返すだけではすぐに飽きてしまう。

もちろん、ステージを進むにつれて、ボールの速度が上がったり、ブロックが一度で崩すことができなくなったりと難易度が上がる。

しかし、初心者や、反射神経が鈍い人にとっては、第2ステージに行けばいいほうであり、ステージごとの変化ではあまり楽しむことができない。

4. 欠点を改善するためのアイデア

ポーズ機能を付ける。

ただし、ポーズを多用しすぎるとゲームとして成り立たなくなるので、回数制限をつける。

難易度を変える。

初心者やゲームが苦手な人も、得意な人や慣れている人も同じように楽しめるようにスタートボタンのところで難易度を選べるように設定する。

- ・初級

ボールの動きが遅く、初期のライフポイントが多め。

下記で記述してある、落ちてくるアイテムは、プレイヤーにとって利益になるものだけにする。

- ・中級

初級よりボールの動きを速くし、落ちてくるアイテムがプレイヤーにとって不利になるものも出てくる。

- ・上級

一回じゃ消えないような硬いブロックを設置する。

崩したブロックからアイテムが落ちてくる。

ゲームを楽しくするために、落ちてくるアイテムはプレイヤーにとって利益になるもの、損になるものを考える。

例 ・ボールのスピードが上がる。

・バーの長さが変わる。

・ライフポイントが増減する。

・バーの下にバリアができて、一定時間ボールが落ちないようにする。