

きかくしよ ぜんたい
企画書 (全体)

チーム名 ^{めい}	☆17ス5		
メンバー	リーダー みさき	はやて	いつき
	はるま		

テーマ	感謝、〇〇にありがとう		
ぎだい 議題 1	テーマについて話し合おう ^{はな あ}		

感謝するところが感謝をする。→感謝を伝えられなかった人に
ねこが感謝をするゲーム

ぎだい 議題 2	どんな作品 ^{さくひん} をつくるか決めよう ^き		
-------------	--	--	--

天国に行ってしまったねこが、じごく
行きにならそうなるのを止めるためにカコに
行くゲームに決まった。
カコに行った女とは、友人、女市、じい、母女な
どにありがとうと言いいに行った。

タイトル

時をかけるネコ

作品イメージ (どんな作品なのか伝えるように整理しよう)

ねこが過去に行って感謝も伝えられなかったねこに
感謝も伝えるゲーム

じごく行きなのを止めるために過去に行く

いろんな人に感謝を伝える

ありがとうも伝える前にパネルのミニゲームをした後に
感謝を伝える

じごく行きから天国行きに変える

きかくしょ こじん
企画書 (個人)

なまえ
名前

長由悠真

はいけい なまえ さくせい きにゅう
背景・スプライトの名前は、作成ルールで記入しておこう

はいち
ステージの配置



はいけい
背景

家
あの世
学校

スプライト

ねこ
友人
姉
祖父
父母
先生

なが
プログラムの流れ

【初期処理】(メッセージ「オープニング」を受け取ったらスタート)

ほか
他のプログラムからの引き継ぎ (変数など)

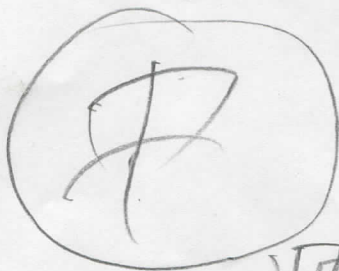
おのれに「じごく(地獄)」といわれ、ねこが感謝をいふと

【メイン処理】

- ① スタート (オープニング画面)。
- ② 神に「じいじくいせいのしるし」を伝える。
- ③ 家族の心で感動するしるし。

(ボタンがでる)

← 目白蛇もいえる



↓ 過去をかえた
お母さん (エンディング画面) → 神に天国へ送られる

【操作方法】

スライドでストーリーをすすめる
マウスクリック



【エンディング】 (ゲームクリア・ゲームオーバー・次に進む など)

ほか
他のプログラムへの引き継ぎ (変数など)

といてのエンディング

(メッセージ「おわり

」を送って終了)

きかくしょ こじん
企画書 (個人)

なまえ
名前 本田 栞

はいけい なまえ さくせい きにゅう
背景・スプライトの名前は、作成ルールで記入しておこう

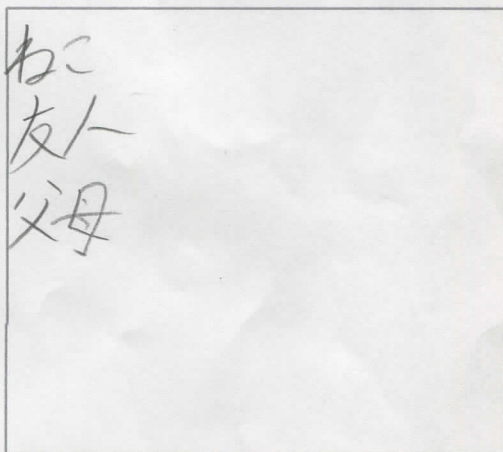
はいち
ステージの配置



はいけい
背景



スプライト



なが
プログラムの流れ

【初期処理】(メッセージ「友人 父母感謝」を受け取ったらスタート)

ほか
他のプログラムからの引き継ぎ (変数など)

友人父母のストーリー

父母ストーリー

「お母さんはいつも家事をしてくれてありがとう
お父さんはお金がせいでくれてありがとう」

友人ストーリー

ねこ語

母...アル
父...お
友人...アール
友
姉
祖
父母

【メイン処理^{しやり}】

スペースキーでそれぞれのストーリーを進める
その後ミニゲームもスタートする
ゲームが終了後に「ありがとう」を行って次に進む

【操作方法^{そうさほうほう}】

スペースキー
Enter

【エンディング】（ゲームクリア・ゲームオーバー・次に進む^{つぎすす} など）

ほか^{ほか}のプログラムへの引き継ぎ^{ひきつぎ}（変数^{へんすう}など）

（メッセージ「次の人へ

」を送^{おく}って終^{しゅうりょう}了）

きかくしよ こじん
企画書 (個人)

なまえ
名前

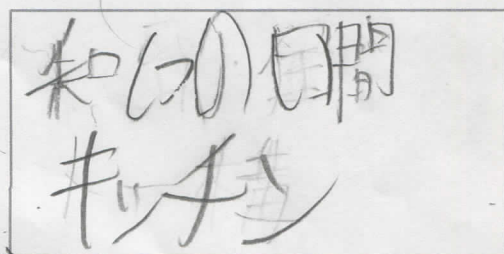
阿部 堀

はいけい なまえ さくせい きにゆう
背景・スプライトの名前は、作成ルールで記入しておこう

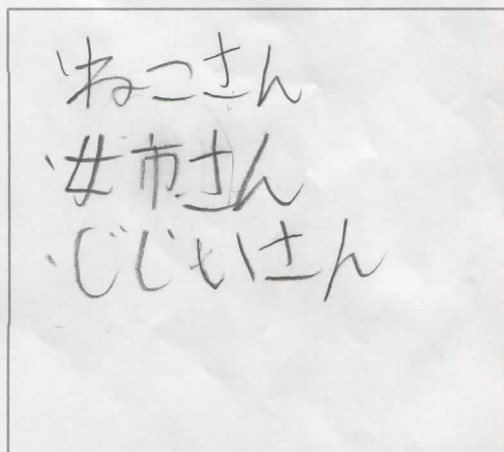
はいち
ステージの配置



はいけい
背景



スプライト



なが
プログラムの流れ

【初期処理】(メッセージ「^{しよきしより}女市の物語」を受け取ったらスタート)

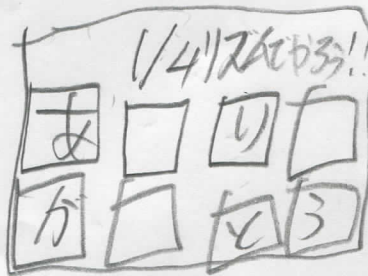
^{ほか}他のプログラムからの引き継ぎ(変数など) ^{へんすう}祖母の物語

ありがたうした数々 パスル数々
女市 すらをわってしまいいけんがした
けいかなかなおりにてありがた
いいお年玉をわねとくおを阿部 堀 画す!!!

【メイン処理^{しより}】

おとしと祖父^{おじい}が表示されて話が
進む。その後メッセージゲームスタート
が送られてゲームが始まる。

おあると、ありがとうといってイベントが
終了する。



【操作方法^{そうさほうほう}】

スペースボタンでストーリーを進める。

【エンディング】（ゲームクリア・ゲームオーバー・次に進む^{つぎすす} など）

ほか^{ほか}のプログラムへの引き継ぎ^{ひきつぎ}（変数^{へんすう}など）

ありがとうしる

（メッセージ「^{おく}祖父物語、^{しゅうりょう}先生の物語」を送って終了）

祖父物語、先生の物語

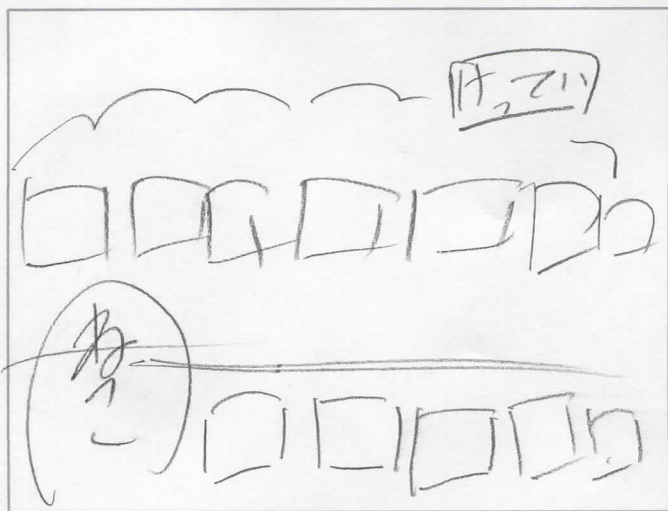
きかくしょ こじん
企画書 (個人)

なまえ
名前 篠原美咲

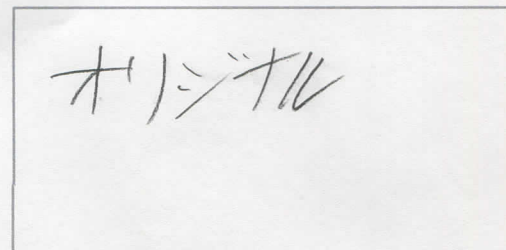
はいけい
背景・スプライトの名前は、作成ルールで記入しておこう

ミニゲーム

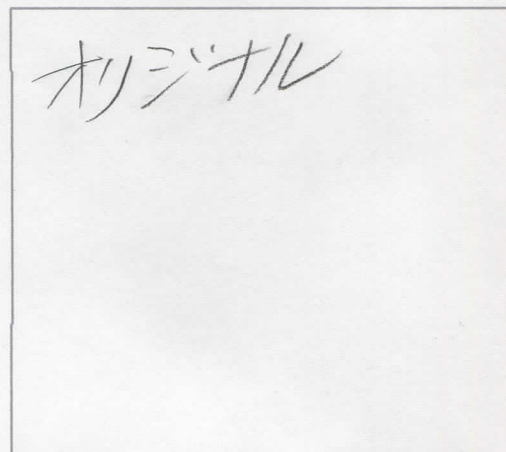
はいち
ステージの配置



はいけい
背景



スプライト



なが
プログラムの流れ

【初期処理】(メッセージ「Mルール」を受け取ったらスタート)

ほか
他のプログラムからの引き継ぎ(変数など)

パネルをクリックまたはタップしたら順番が来たい
番号を打って、行動させて感謝の文字を作
る。

【メイン^{しゅり}処理】

レベルをクリック/タッチでスタートする。
その後必ずプログラムの流れ
で、決定ボタンをおす。

【操作^{そうさほうほう}方法】

クリックまたはタッチ、キーボード入力

【エンディング】（ゲームクリア・ゲームオーバー・次^{つぎ}に進む^{すす} など）

ほか^{ほか}他のプログラムへの引き継ぎ^{ひきつぎ}（変数^{へんすう}など）

決定おして、正解したとき音かなりクリア

（メッセージ「Mゲーム終了」

おく^{おく}を送って^{しゅうりよう}終了）