

きかくしょ ぜんたい
企画書 (全体)

チーム名 ^{めい}	HK 2		
メンバー	リーダー ^{リーダー}	りお	ゆな

テーマ	プログラムで「課題」を解決しよう！		
議題1 ^{ぎだい}	テーマについて話し合おう ^{はな あ}		

意見

- ・家族
- ・ポケモン買ってきた
- ・自然災害
- ・育ち
- ・健康
- ・神社
- ・平和
- ・お金
- ・人々
- ・神
- ・ウイルス、パソコン

この中から、
神・お金という意見に
決めて、合体させて『神社』
という意見にしました。

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

タイトル^{こ がねいろ はくちゅうむ}
『黄金色の白昼夢』

・ジャンル ノベル+探索

- ・ストーリー 主人公が神社でお金がほしいと願うと
その願いを聞いた神様が『世の中お金じゃないんだぞ！』
と思い、主人公に夢を見せて、主人公はその中で色々な
人に出会って、しあわせや命は金で買えないことを教え
られ、世の中お金だけじゃないと感じて、神に感謝する。

さくひん なが
作品の流れ

【オープニングまたはゲームスタート】

タイトル画面 → ゲームスタート → ふきだしメッセージ
→ プロローグ

【メイン処理】 (処理の流れや画面の動きを整理しよう)

ゲームスタート



ステージ1 探索(神社)



ステージ2 探索(戦争)

弾に当たる

→ ゲームオーバー

たどりつく

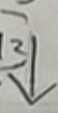


ステージ3 探索(自然災害)

時間制限を
オーバーする

→ ゲームオーバー

時間制限内に
修復する



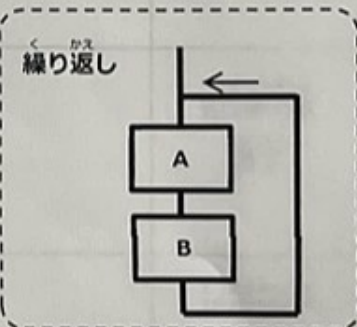
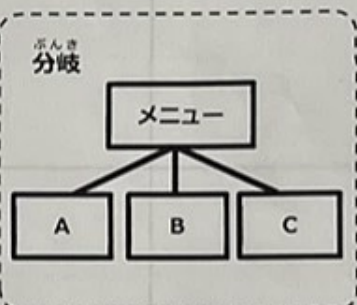
ストーリー

ステージ2,3で選んだ
選択肢によってエンドが
変わる

ハッピーエンド

バッドエンド

【メインの書き方例】



【エンディングまたはゲームオーバー】

ゲームオーバー ... ステージ2で弾に当たる、ステージ3で時間内にクリア
できない。

ゲームクリア ... ステージを全てクリアする
(選択肢によってハッピーエンドかバッドエンドが変わる)

ぜんたい
全体スケジュール 「チームの予定」 とそれぞれの担当を決めておこう

かい 回	ひづけ 日付	スケジュール		さんこう 参考
3	1/24		ゆな ・ステージ りお ・SE	きかくしよ 企画書OK (個人)
4	1/31	マルチエンディング おるか話し合い	・主人公 (マップ上、 立ち絵)	・BGM ・ステージ ×2
5	2/7	きかくはっぴよう 企画発表	・背景×2	かんせい スライド完成 はっぴようじゅんぴ 発表準備 リハーサル
6	2/14	ゆな ・プログラム ・サムネイル =オープニング	りお ・戦争の人 ×2 ・エンディング	
7	2/21			
8	2/28	スライド 作成	統合 作業	たんとうさぎよう 担当作業 終了
9	3/7	確認作業		とうごうかんりよう 統合完了 スライド作成 はっぴようじゅんぴ 発表準備
10	3/14	さくひんはっぴよう 作品発表		かんせい スライド完成 はっぴようじゅんぴ 発表準備 リハーサル

なまえ めいめいきそく
名前のルール (命名規則)

とうごう やくそく
統合プログラム「3つの約束」

- ・つくる前に「名前のルール」を決めて、チームで共有する
- ・企画書の「スプライト」「変数」「メッセージ」は、ルールにあわせて書く
- ・ルールで決めていない名前はつけない
- ・追加するものは、ルールにあわせた名前にし、必ず他のメンバーに共有する

き きほん
決めた基本ルールに○をつけよう

きほん 基本ルール	くあ 組み合わせ れい 例)
	・ 場面 + 名前 OP ねこ・ED ねこ ・ 数字 + 名前 1 ねこ・2 ねこ ・ 名前 + 場面 ねこ-OP・ねこ-ED ・ その他「<u>名前を冒頭につける(ひらがな)</u>」
スプライト	なら じゅん 並び順
メッセージ	なら じゅん 並び順
へんずう 変数	なら じゅん 並び順
ほか その他	