

きかくしょ ぜんたい
 企画書 (全体)

チーム名 ^{めい}	金とバスケットと爆発と		
メンバー	リーダー 小岩 晴陽 (こいわ はるひ)	武藤 悠 (むとう ゆう)	

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

水・電気・ガス・肉・牧場・家

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

普段当たり前のように簡単に手に入れられるもの「火」「危険がない」「食べ物」を無人島で努力して手に入れることで、そのありがたさを実感する

タイトル

deserted island

さくひん
作品イメージ（さくひんどんな作品なのかつた伝えるようにせいり整理しよう）

無人島にしながら、ミニゲームをこなして、没入できるようにしました。

ミニゲーム一つ一つを作り込んで、遊んでくれる人の3分に3時間をかけました。

グラフィックや、キャラクターにも心を込めて、作成しました。

また、だれが遊んでもわかりやすいように、操作もできるだけ簡単にしました。

【オープニングまたはゲームスタート】

釣りをしていたら、波にのまれて無人島へ行く

【メイン処理】^{しより}（^{しより}処理の流れや画面の動きを^{なが}整理しよう）^{がめん} ^{うご} ^{せいり}



無人島に下記のミニゲームがある

- ・ 魚つりゲーム
- ・ 家をたてるゲーム
- ・ ジャングル脱出ゲーム
- ・ 火おこしゲーム

エンディング

いかだにのって脱出

きかくしよ こじん
企画書 (個人)

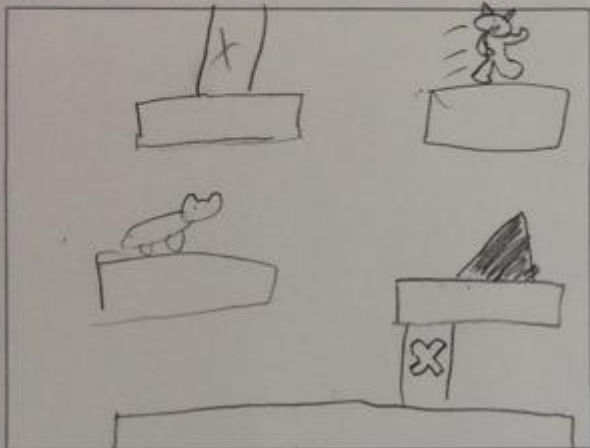
ジャングル 脱出ゲーム

なまえ
名前

おとう やう

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

ジャングル

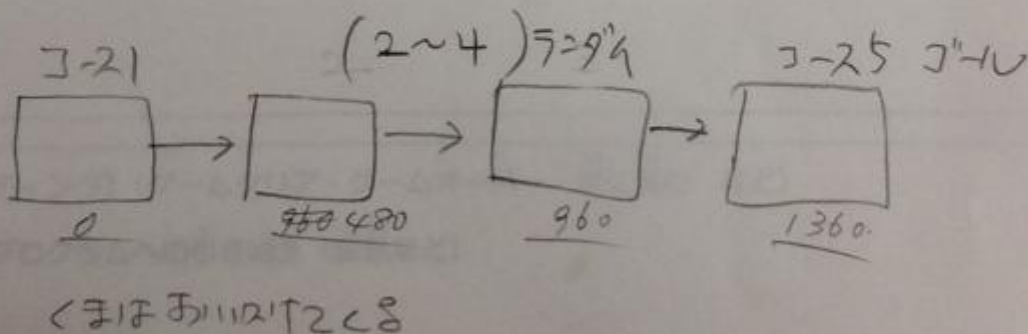
スプライト

コース3 猫
コース2
コース1 くま
コース4
コース5

なが
プログラムの流れ

【初期処理】(メッセージ「 」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)



企画書 (個人)

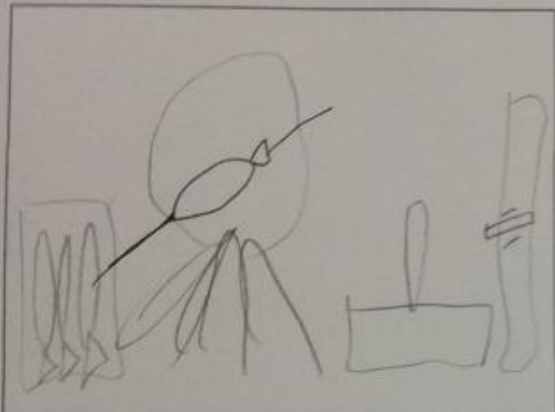
火おしゲーム

名前

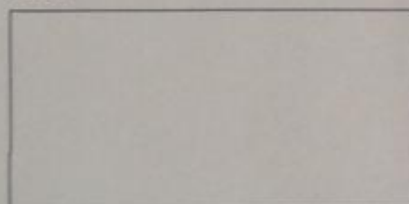
こいね はるみ

背景・スプライトの名前は、作成ルールで記入しておこう

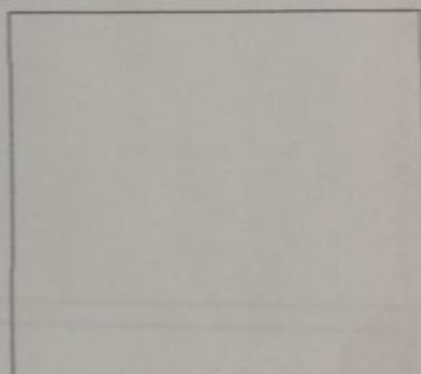
ステージの配置



背景



スプライト



プログラムの流れ

【初期処理】(メッセージ「 」を受け取ったらスタート)

他のプログラムからの引き継ぎ (変数など)



① 火おし

バーン

② 魚をタッポ → 魚が火になる

③ 10秒

④ 2.5秒