

きかくしょ ぜんたい
企画書（全体）

チーム名 ^{めい}	のんびりポケクラ 3		
メンバー	リーダー えいた	しょうた	こうせい

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

誰に？何に対して？

家族（育ててくれた・産んでくれて）、生きていること、友達（遊んでくれた・友達になってくれた）、恩師（今の自分がある）、恩人（助けてくれて）、**昔の人・偉人**（今の世界がある）、
 コロ（食べ物を焼ける）、**ゲーム**（楽しく遊べる）、**自然**（水が飲める・作物が育つ・など）、
 世界（今がある）、エアコン（寒い時、暑い時）、イス（楽になる）、スマホ（遠くでも連絡できる）、
 ビデオ通話（離れていても話せる）、インターネット（どこでも通信できる）、**運**（怒られなかった）、

良さそうなアイデアは？

家族、昔の人・偉人、ゲーム、自然、運

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}		
---------------------	----------------------------------	--	--

どんなゲームが作れそう？

- ・家族
- ・ゲーム
- ・昔の人、偉人（昔の人が昔の偉人がやったことをやる、間違い探し、クイズ、勉強用ゲーム）
- ・**自然**（サバイバル、防災訓練、）
- ・運

⇒ **「自然」が良さそう！**

どんなゲームにする？

- ・サバイバル＋防災訓練 ⇒ 例えば無人島でサバイバルしながら、どう災害を防ぐか（ゲーム感もでる＋役立つ）
- ・防災訓練メインにサバイバル要素 ⇒ 例えば、バケツを手に入れて、火事を対策（ゲーム感、内容が多くなる、対処法も学べる）
- ・防災訓練 ⇒ 防災の場所で、選択肢のゲーム いざという時に役立つ、助かるから（現実的。どんな時でも役立つ。複数要素だと完成できないかも）

「災害時の選択肢が出る → 選択 → セリフが出る → 間違えていたらゲームオーバー」

⇒ **みんなの案をまとめて、「現実的なサバイバル＋防災訓練」にしよう！ ★自然・災害・安全の知識に感謝！**

タイトル

防災訓練サバイバル ～災害からの逃げ道～

さくひん
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）

「サバイバルゲーム」と「防災訓練ゲーム」が選べる。

サバイバルの内容

20 歳くらいの男の人が 田舎より少し都会の街で 実際にあった大災害から 生きていく

地震→津波→噴火→火災 の順で災害が起きていく

防災訓練の内容

実際にあった災害が発生し、どう防ぐか考え行動して、災害を乗り越えていく訓練をする

役割分担

えいた：背景、演出のプログラム、オープニングムービー

しょうた：スプライト、防災訓練のメインのうごき

こうせい：エンディングムービー、メインのうごき

役割

- ・オープニングムービー（2 パターン）
- ・エンディングムービー
- ・背景
- ・スプライト（ボタン、男の人、荷物（リュック）、家、車、電気製品、ドア、アイテム（非常食、家の鍵、懐中電灯、モバイルバッテリー、スマホ、水、寝袋）、災害を選ぶボタン、火山弾）
- ・演出のプログラム
- ・メインのうごき
- ・防災訓練のメインのうごき

【オープニングまたはゲームスタート】

1. タイトル画面
2. オープニングムービー
3. ゲームスタート

【メイン^{しより}処理^{しより}】（処理^{しより}の流れや画面^{なが}の動き^{がめん}を整理^{うご}しよう）

サバイバル

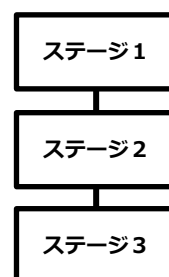
1. みどりの旗を押す
2. タイトル画面でサバイバルをクリック
3. オープニングムービー（男が街に来て、大地震が来る）
4. 家に入るところで大地震が発生
5. 持ち物を探して、持って逃げる
6. 避難所へ向かい、安全になるまで過ごす
7. 家に帰り、情報収集。追加の状況がわかる
8. 津波が来る
9. 6～7（持ち物を探す～家に帰る）
10. 家の中を整理する
11. 電気製品の安全を確認
12. 家を元通りにする
13. 噴火が起きる
14. 6～7（持ち物を探す～家に帰る）
15. 火災が起きる
16. 6～7（持ち物を探す～家に帰る）
17. エンディング

防災訓練

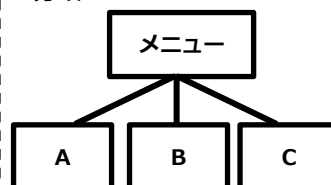
1. タイトル画面で防災訓練をクリック
2. 男が街に来るムービーが流れ、ゲームスタート
3. 防災に備える
4. 実際の災害をもとにした、地震がきて、避難する
5. 成功したら、解説 失敗したら、ヒントのあと避難前に戻る
6. 災害を選ぶ（津波・噴火・火災）
7. 選んだ災害がきて、避難する
8. 5～7の繰り返し

【メインの書き方例^{か かたれい}】

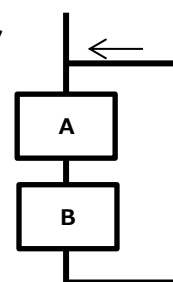
じゅんじ
順次



ぶんき
分岐



く かえ
繰り返し



【エンディングまたはゲームオーバー】

- ・全部の災害から生き残ればクリア
- ・逃げるのを失敗したらゲームオーバー

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	1/20	えいた：背景 しょうた：スプライト こうせい：エンディングムービー	きかくしょ 企画書OK (個人)
4	1/27	えいた：背景 100% しょうた：スプライト 65% こうせい：エンディングムービー 100%	
5	2/3	えいた：演出のプログラム しょうた：スプライト 100%、防災訓練のメインプログラム こうせい：メインのプログラム	かんせい スライド完成 はっぴょうじゅんぴ 発表準備 リハーサル
6	2/10	えいた：演出のプログラム 65% しょうた：メインのプログラム こうせい：メインのプログラム	
7	2/17	えいた：演出のプログラム 100% しょうた：メインのプログラム 100%、オープニングムービー こうせい：メインのプログラム 100%	
8	2/24	しょうた：オープニングムービー 100% 統合	たんとうさぎょう 担当作業 しゅうりょう 終了
9	3/3	統合・デバッグ 完成	とうごうかんりょう 統合完了 さくせい スライド作成 はっぴょうじゅんぴ 発表準備
10	3/10	さくひんはっぴょう 作品発表	かんせい スライド完成 はっぴょうじゅんぴ 発表準備 リハーサル

名前のルール（命名規則）

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

決めた基本ルールに○をつけよう

基本ルール	組み合わせ例) ・ 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「
スプライト	並び順 ★場面 + 名前 OP 主人公
メッセージ	並び順 ★場面 + メッセージ名 OP スタート
変数	並び順 ★場面 + 変数名
その他	