

タイトル

Study Quest

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）

ストーリー

今まで勉強が嫌いで遊んでばかりいた主人公が受験することに…
勉強してこなかったことに後悔しつつも当日を迎えてしまう。やっぱり勉強が嫌でスマホのゲームを開いてしまうと、ゲームの世界に吸い込まれる。
ゲームの中の世界を生き抜くには今まで避けてきた勉強をするしかない…
戦いの中でレベルアップしていくことで無事ゲームをクリア。
すると現実の世界に戻ってくる。ゲームの中で学んだおかげで無事受験も合格！
学ぶことの大事さと感謝を主人公は感じる。

伝えたい人

このゲームを遊んでくれる人（ゲームが好きな同年代の友達）

伝えたい事

今の便利な世の中は人が学んできたことで生まれている
学びがないと進歩、進化がない。学ぶことのありがたさを伝えたい。

工夫（こだわり）

このゲームをすればするほど頭が良くなる（勉強ができる）
遊ぶ人の学年に合わせた問題にチャレンジできる（レベル 1～5）
レベルの高い問題にチャレンジしても「魔法」でレベルを調整できる

ステージ案

険しい山（Lv5）ランダム	森（Lv3）漢字	雪山（Lv5）ランダム
山道（Lv2）英語	町	草原（Lv1）算数
湖（Lv4）ランダム	海岸（Lv3）英語	海中（Lv4）ランダム

問題をランダムで出るようにするのもありかも…Lv4 以上はランダム

※戦闘の結果を最後のエンディング入れられたら理想…

【オープニングまたはゲームスタート】

緑の旗を押す

→初期化

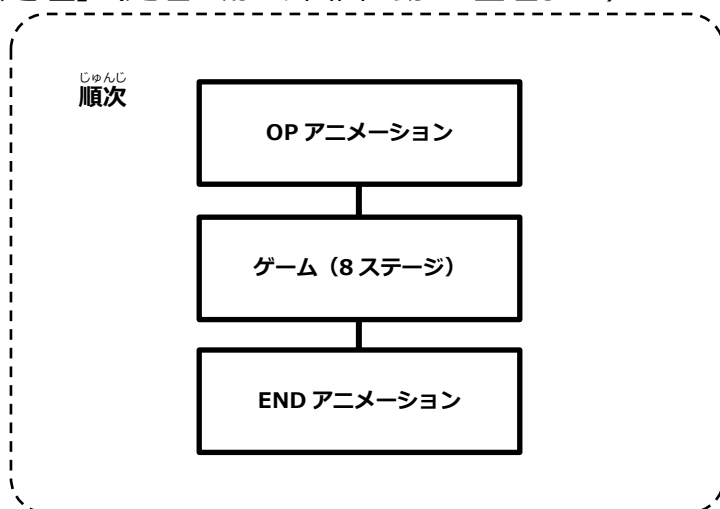
→オープニングアニメーション

→ゲームスタート→8つのステージをクリアする

→エンディングアニメーション

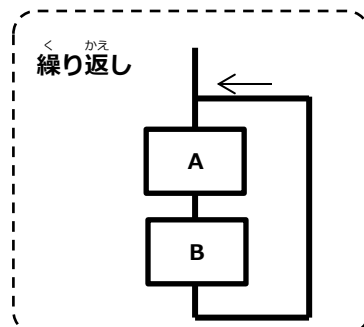
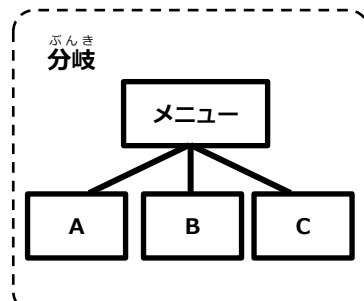
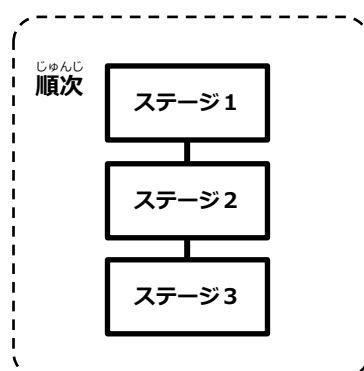
→すべて止める（終了）

【メイン処理】（処理の流れや画面の動きを整理しよう）



自分のレベルに合うステージに挑戦していく
敵を倒すとレベルが上がり、使える魔法の数や HP が増える
魔法を使うと問題のレベルが下げられるとのレベルにチャレンジしても大丈夫

【メインの書き方例】



【エンディングまたはゲームオーバー】

ゲームオーバーはなし（負けたら町ヘリスポーン）

全てのステージをクリアするとゲームクリア

ぜんたい
全体スケジュール よてい たんとく き
「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	前回でストーリーやコンセプトは決定（まっぴー案） そうすけ：主人公のキャラデザイン作成 まっぴー：敵キャラデザイン作成→完成 せかいか：敵キャラデザイン作成→次回手直し	きかくしょ 企画書OK こじん （個人）
4	1/31	そうすけ：背景作成（陰しい山、海中） まっぴー：背景作成（森、雪山） せかいか：敵キャラデザイン作成、背景作成（海岸、湖）→次回手直し	個人制作
5	2/7	そうすけ：背景の手直し、オープニングアニメーション作成 まっぴー：戦闘プログラム作成（魔法部分） せかいか：戦闘プログラム作成（ターン制の部分）	個人制作
6	2/14	そうすけ：背景デザイン手直し、町マップ完成 まっぴー：戦闘プログラム作成 せかいか：戦闘プログラム作成 全体マップマップの背景はほぼ完成→手直し、戦闘プログラム作成	個人制作
7	2/21	そうすけ：オープニングアニメーション（ストーリー）作成→END まで完成させる まっぴー：敵のプログラムの続き、レベルと連動したコスチュームとエフェクト→計算 ゲーム完成させて、ボタン選択の部分のプログラム せかいか：プログラムの続きと、ターン制の部分作成→ターン制の完成させる	たんとくさぎょう 担当作業 しゅうりょう 終了
8	2/28	そうすけ：休み まっぴー：計算ゲーム完成させて、ボタン選択の部分のプログラム→計算ゲーム 完成、レベル下げの仕組はできた せかいか：ターン制の完成させる→次回続き	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
9	3/7	そうすけ：統合、エンディング、マップ まっぴー：計算問題完成させる、ターン制の確認 せかいか：効果音、セリフ作成	作品提出 最終確認 スライド作成
10	3/14	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

なまえ 名前のルール（命名規則）

とうごう 統合プログラム「3つの約束」

- ・つくる前に「なまえ名前のルール」を決めて、チームで共有する
- ・企画書の「すぷらいとスプライト」「へんすう変数」「めっせーじメッセージ」は、ルールにあわせて書く
- ・ルールで決めていない名前なまえはつけない
- ・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 決めた基本ルールに○をつけよう

きほん 基本ルール	それぞれの作品を確認し、スプライト名や変数名が被っていないようにする。もし被っている場合は頭に自分の名前の 1 文字などわかるようにする
スプライト・背景	なら じゅん 並び順 ※それぞれに名前を付ける
メッセージ	なら じゅん 並び順 基本ルールと同じ ※適当な名前は付けない
へんすう 変数	なら じゅん 並び順 基本ルールと同じ ※適当な名前は付けない
ほか その他	・スプライト名と背景名は必ず名前を付ける ・変数名、メッセージ名に適当な名前は付けない