

きかくしょ ぜんたい
 企画書（全体）

チーム名 ^{めい}	タイムトラベラーズ 3 秒前の自分		
メンバー	リーダー こうあ	ねい	ともき
	しゅん	いおり	

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？」

大地の恵み（土、地盤）、生きていること、家族、友達、スマホ、大谷翔平、ゲーム、健康、生まれたこと、食事できること、五感が機能すること、平和なこと、生きもの、人類、太陽、地球、娯楽があること、安全な住まい、国会、国際連合、政治、息をしていること、高市総理、農林水産省、水がきれい、毎日食事が出ること、お風呂に入れること、銀行、エジソン、ライト兄弟、アンリーファルマン、イーロンマスク、x（旧 Twitter）、SNS、ウォルトディズニー、新幹線、ピカソ、SDGs、ビルゲイツ、鳥山明、ヒカキン、働いている人、たべもの、日本に誕生したこと、お金、自由な時間があること

「感謝している順にしてみよう！」

生きていること→家族→友達→お金→健康→大地の恵み→自由な時間→SNS→働いている人→平和なこと→スマホ→日本に誕生したこと→国会→太陽→・・・

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

良い作品が作れそうなのは？

・平和なこと ・大地の恵み ・スマホ ・生まれたこと ・生きていること ・家族 ・太陽 ・お金

⇒ 大地の恵み、お金、大地の恵み+お金 のどれかが良さそう

意見が分かれた

こんなのが作れそう。たとえば・・・

- ・大地への感謝を深める 作品
- ・お金の大切さを知る 作品
- ・建物を立てて稼いだお金で何か買う 作品

⇒ 両方の意見が入った『**大地の恵み+お金**』にしよう！「大地」や「お金」に感謝！

どんな作品にする？

アクションゲーム、大地を量産するゲーム、お金で大地を買って大地を耕してお金を作る、大地と建物が元々あってその建物でお金を稼いで大地をどんどん作る、大地がなくなって感謝すべきだとわかりお金で大地を生む、シミュレーション（大地への感謝度が高いほどお金が増える、など）

⇒ 良さそうなアイデア：**大地を量産する、お金で大地を買って大地を耕してお金を作る、シミュレーション**

どこが魅力？

大地を量産するゲーム・・・ありがたみがわかる！今はみどりが少ない！大地をたくさん作ってありがたみを伝えたい

お金で大地を買って大地を耕してお金を作る・・・つくれそう！

シミュレーション（大地への感謝度が高いほどお金が増える）・・・大地にたくさん感謝できるしお金も増えて一番ハッピー！

⇒ **シミュレーション+大地を量産 に決定！**

作品イメージは？

クリッカーなら・・・感謝ボタンをクリックでお金が増える→大地を量産

栽培ゲームなら・・・大地を育ててお金→大地を量産 季節に合わせたら快適だな、ありがたいな 感謝したら栽培スピードがあがる

リズムゲームなら・・・大地が流れてきて、タイミングを合わせると「感謝！」

どれも良さそう・・・ ⇒ 組み合わせる方法を考えよう！

・順番：例 クリッカー→栽培→リズム

・分岐：例 メニュー それぞれのゲーム

・繰り返し：例 ゲーム A→ゲーム B→ゲーム A・・・

それぞれのメリットデメリットは？

○順番のいいところ：いろんなゲームを遊べる、全部のゲームを一気に遊んでもらえる

×順番のわるいところ：一定時間やらないと遊べない、やりたいゲームが最後の方だとなかなか遊べない

○分岐のいいところ：やりたいときにやりたいゲームができる、最初から選べる、

×分岐のわるいところ：1つ1つのゲームの面白さが減る、メニューはアイデアとしては単純 ⇒ 1つ1つ作り込めばOK！

⇒ **「クリッカーと栽培ゲーム」の分岐に決定！ わるいところは改善すればいい！**

分岐のデメリットをなくそう！どうすればいい？

・時間制限をつけて、他のゲームも遊んでもらえるようにする

・メニュー画面にもこだわる

ぎだい 議題3

さくひん 作品タイトルを決めよう

良いタイトルは？

⇒ワクワクする、やりたくなる

タイトルの候補

・Seed&Click

・Green

・クリック・オブ・グロウ

・Click the Garden

投票で Seed&Click に決定

ぎだい
議題4

さくひん
作品イメージを決めよう

クリッカー

- ・ お金のアイコンをクリック→金を稼ぐ→感謝を買う
- ・ 大地をクリック→お金を稼ぐ
- ・ お金をクリック→土地をきれいにする
- ・ 土地に建物→建物でお金を稼ぐ→別の土地をきれいにする→感謝される
- ・ 感謝ボタンをクリック→感謝ポイントゲット→ポイントで大地や自然を買う

⇒ 感謝ボタンをクリック→感謝ポイントゲット→ポイントで大地（自然）を買う

栽培ゲーム

- ・ 畑
- ・ 木を育てて、りんごとか回収、おいしい！ありがとう！
- ・ 地球
- ・ 土地をたがやして、作物を育てる
- ・ 畑で野菜とかを育てる

⇒ 土地をたがやして、地球を育てる

タイトル

Seed&Click

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)

**シミュレーション+大地を量産
クリッカーと栽培ゲーム**

クリッカー

⇒感謝ボタンをクリック⇒感謝ポイントゲット⇒ポイントで大地を買う

栽培ゲーム

⇒土地をたがやして、地球を育てる

【オープニングまたはゲームスタート】

1. みどりの旗を押す
2. タイトル画面
3. メニュー画面（選択画面）
4. クリックしたゲームがスタート

【メイン処理】（処理の流れや画面の動きを整理しよう）

クリッカーゲーム（感謝ポイントで、大地を広げる）

1. 感謝ボタンをクリックする
2. 感謝ポイントがたまる（最初は 0 ポイント）
3. ポイントで大地を作って、お金がたまる
4. お金で大地を買う
5. 大地をためていき、一面が全部大地になればクリア

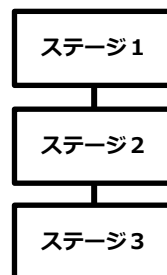
栽培ゲーム（土地をたがやして、地球を育てる）

画面の半分は、3×4 マスの土地、もう半分は感謝ボタンエリア

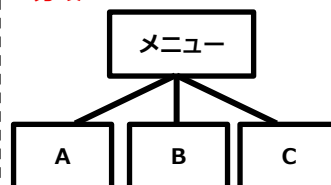
1. ルール説明
2. 最初の所持金 1500 円で、種を買う。
3. 種を植えて、成長させる
4. 感謝ボタンをクリックするともらえるポイントで成長スピードアップ
5. 成長したものを売ると、お金がもらえる
6. 2～5 を繰り返す
7. 合計売り上げが、100 万円以上になるとクリア

【メインの書き方例】

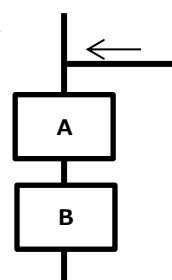
じゅんじ
順次



ぶんき
分岐



く かせ
繰り返し



【エンディングまたはゲームオーバー】

クリッカーゲームは、一面が全部大地になればクリア

クリッカーゲームのゲームオーバー条件は、

- ・感謝ボタンを 10 秒間クリックできないを 3 回繰り返す
- ・6 秒クリックしないを 30 回繰り返す

のいずれかになったとき。

栽培ゲームは、合計売り上げが、100 万円以上になるとクリア、ゲームオーバーはなし

【役割分担】

タイトル画面、メニュー画面

クリッカーゲーム

- ・スプライト 感謝ボタン、大地、背景、アイテム
- ・プログラム クリックするとポイントがたまる、アイテムの購入、アイテムの使用、ゲームオーバー、クリア

栽培ゲーム

- ・スプライト 地球、種、感謝ボタン、土地、背景、アイテム、お金、お店、ルール説明
- ・プログラム ルール説明、種を買う、種を植える、感謝ボタン、ポイントの使用、売るうごき、ゲームクリア

こうあ：栽培ゲームのスプライト・種を買って植えるまで、クリッカーのクリア・オーバー

ともき：クリッカーゲームの感謝ボタン、アイテムの購入、アイテムの使用

ねい：クリッカーのスプライト、ルール説明

しゅん：栽培ゲームの感謝ボタン、ポイントの使用、大地が増えるうごき

いおり：栽培ゲームの売る動き、ゲームクリア

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	企画	きかくしょ 企画書OK (個人)
4	1/31	企画・作成	
5	2/7	きかくはっぴょう 企画発表 担当作業 25%完成。	かんせい スライド完成 はっぴょうじゅんび 発表準備 リハーサル
6	2/14	担当作業 50%完成。	
7	2/21	担当作業 75%完成。	
8	2/28	担当作業 100%完成。	たんとうさぎょう 担当作業 しゅうりょう 終了
9	3/7	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 はっぴょうじゅんび 発表準備
10	3/14	さくひんはっぴょう 作品発表	かんせい スライド完成 はっぴょうじゅんび 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「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 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)
	ばめん ・ 場面 + 名前	OP ねこ・ED ねこ
	すうじ ・ 数字 + 名前	1 ねこ・2 ねこ
	なまえ ・ 名前 + 場面	ねこ-OP・ねこ-ED
	ほか ・ その他「	」
スプライト スプライト	なら じゅん 並び順	
メッセージ メッセージ	なら じゅん 並び順	
変数 変数	なら じゅん 並び順	
ほか その他		