

脱獄

A

制限時間以内に
脱獄する。

見回りに気付いたら
ゲームオーバー

明かりがつかいていて動いている (キーをおしていき) ゲームオーバー
消灯時の設定



脱出个-4

A

2

勝利画面

比
 月
 日
 2

脱出成功

多
 揺

▶ 29-10 画面に戻す

▶ 終了

集
 集

脱出ゲーム

A

脱出画面

背景
黒

脱出 失敗

文字
色

脱出画面に白

白

終了

7° 側面

左

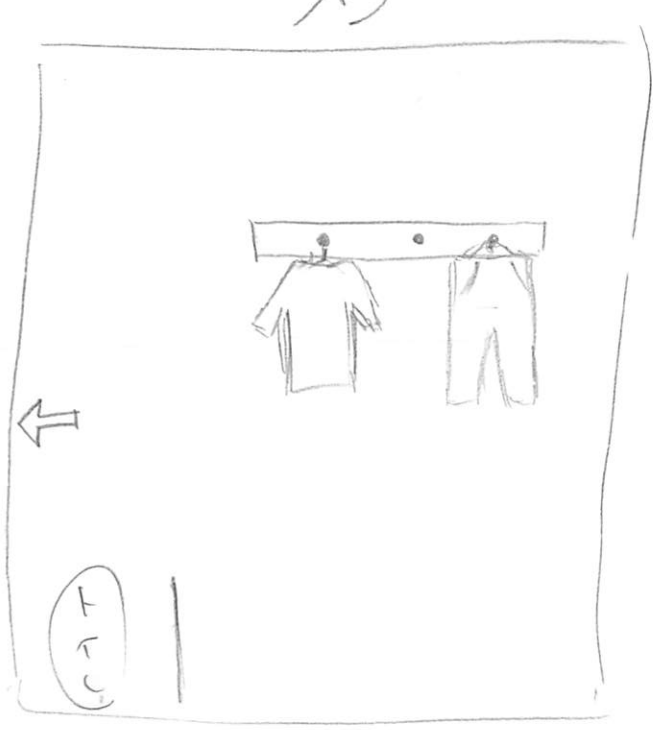
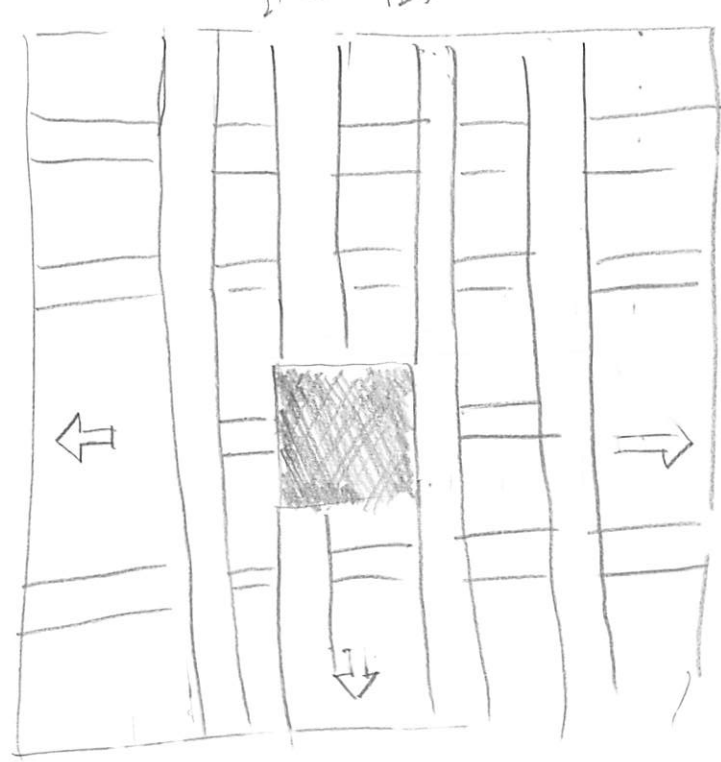
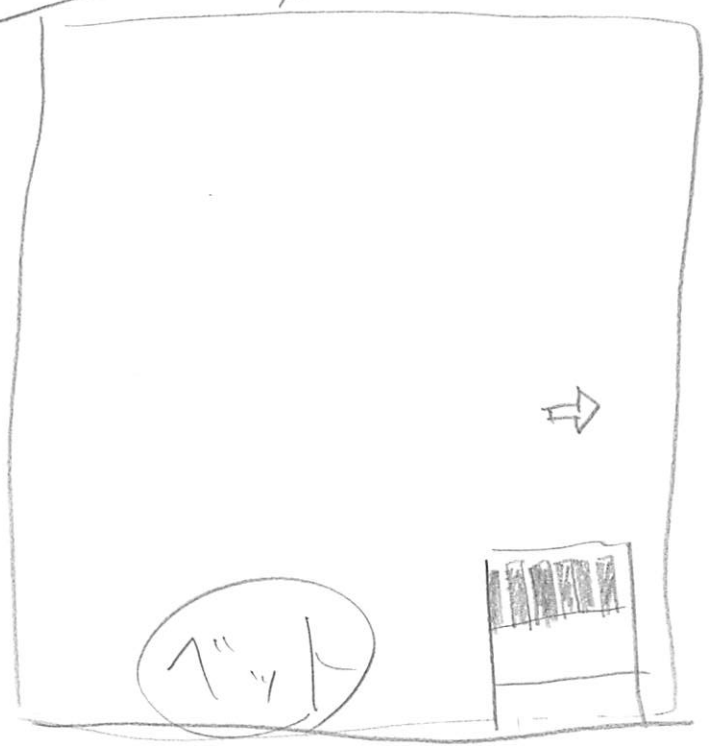
脱出ゲーム

7°-7°A

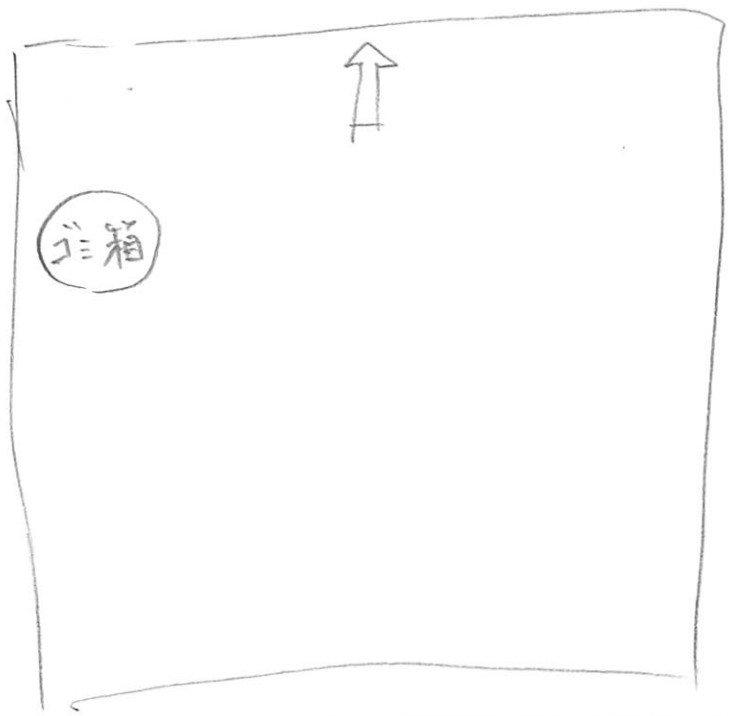
正面

右

②



右上に時間表示



足元

左上に取ったアイテムを表示する。

脱出ゲーム A

・ 遊び方、操作方法

矢印キーで画面切替

アイテム入手時、確認時はフリック

・ 移動

下、左、右への切替

見回りは2、3人 (来た方向のマーク)

・ ルール

勝利条件: 時間内に脱獄

敗北条件: タイムアップまたは途中見回りに見つかる

脱獄 A - 1 - 7 -

背景画像：自作

オ-7°=ニ7° ... 自作 (牢屋)

7°レイ画面 ... 自作 (牢屋)

エンディング (勝利) ... 自作 (背景白)

(敗北) ... 自作 (背景黒)

キャラ画像：自作して無理ならネットから。

見回り ... 警察官 (2~3人)

犯人 ... 白黒の格好

効果音：ネットから

緊張感のあし音

脱獄成功, 失敗の音

開発計画

Aグループ

プロトタイプ

前半1

オープニング エンディング
(勝) (敗)

前半2

遊び方説明

前半3

プレイ画面のデザイン

プロダクト

後半1

表示、アイテム、音

" 2

見回りのタイニング

" 3

制限時間

" 4

最終確認

役割分担

PM: 友利 SE: 吉田

PG: 濱田

作業分担

コーディング
シーン / データ) 全員

進捗管理、発表、報告資料作成 友利