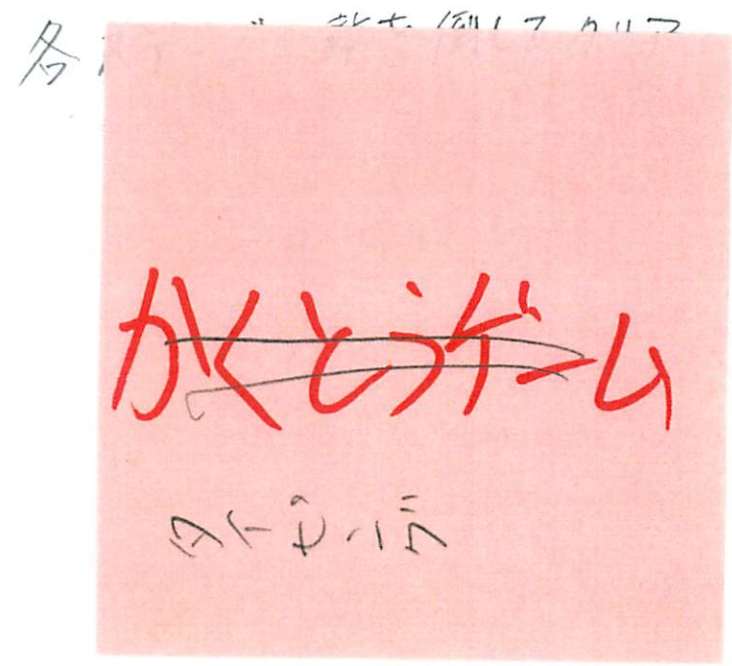
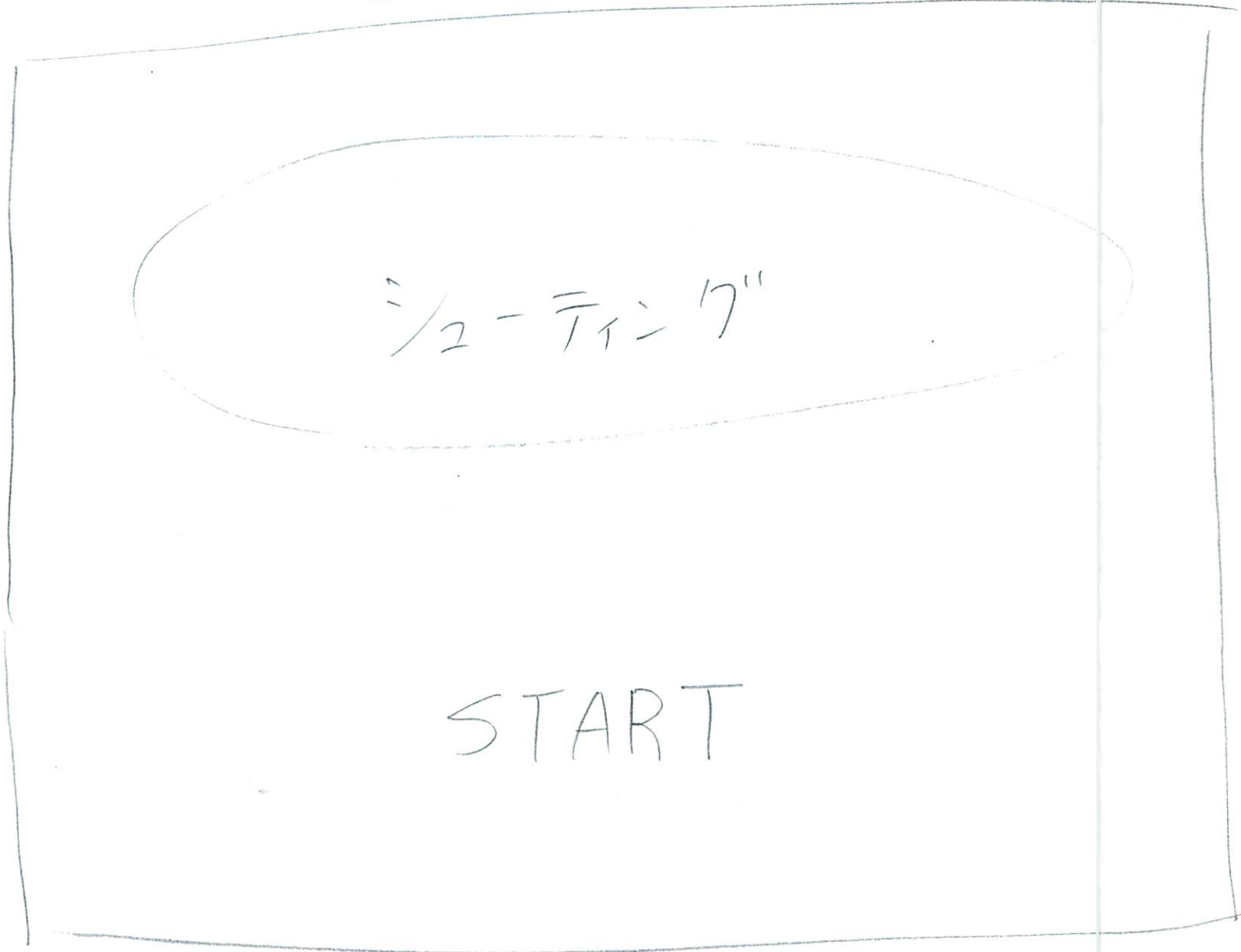
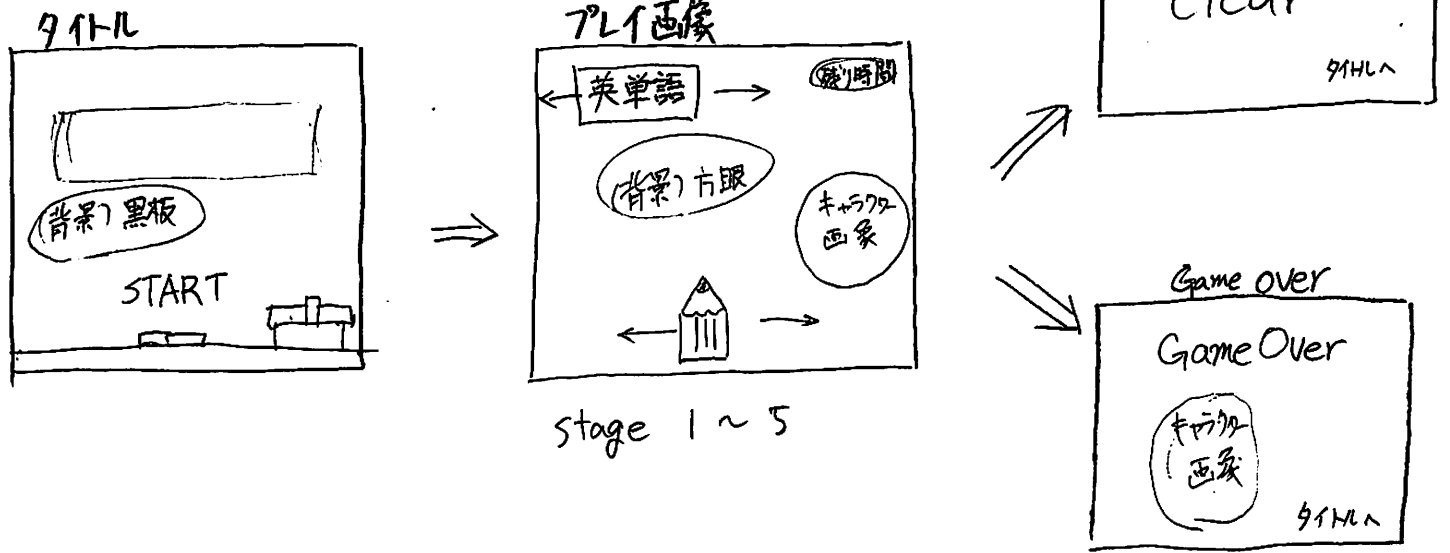


クォー-7° C



1) 画面デザイン



2) 操作方法

ルール

- 移動: カーソルキー
- 発射: 各文字タイピング
- 勝利条件: えうめ成功
- 敗北条件: 敵の玉に当たる or タイムオーバー

- 穴うめ形式になっている英単語にカーソルキーで狙いを定めて正しい文字をタイピングして撃破する
- 敵の攻撃に当たると負け
- Stageが上がるごとに敵が速くなる

- 主人公: えんぴつ
- 敵: 英単語

3) データ

- 背景画像: インターネットで購入
- オープニング: ... 黒板の画像
- プレイ画面: ... 方眼紙の画像, ... 脳トレのおじさんの画像
- エンディング (勝利): ... 100点の画像
- エンディング (敗北): ... 単位を落とした人の画像
- 自軍: ... えんぴつ (仮)の画像
- 敵: ... 穴空き英単語
- 敵を倒した時: ... 爆発音
- 音楽: インターネットで購入
- タイトル画面: ... 脳トレのBGM
- STARTクリック時: ... チャイム音
- プレイ画面 (Stage 1~4): ... グルメレース
- プレイ画面 (Stage 5): ... 考え中
- エンディング (勝利): ... 考え中
- エンディング (敗北): ... 考え中
- Stageクリア時: ... ドラクエのレベルアップ

プロトタイプ
(前半)

- ・各シーンの大体の骨組みを作る ← 1. タイトル) 前半 1
- ・画像, 音源の集収 2. プレイ画面 stage 1~5) 前半 2
- ・ 3. エンディング (勝利)) 前半 3
- 4. エンディング (敗北)

プロダクト
(後半)

- ・各シーンの調整
 1. 各stageの敵の動き
 2. 自機の動き
 3. 残り時間の設定
 4. 画像, 音源のインストール

役割分担

SE 福士 銀志

PG 藤原 昂平

PM 中田 佳佑

作業分担

プログラミング... 基本的に全員で