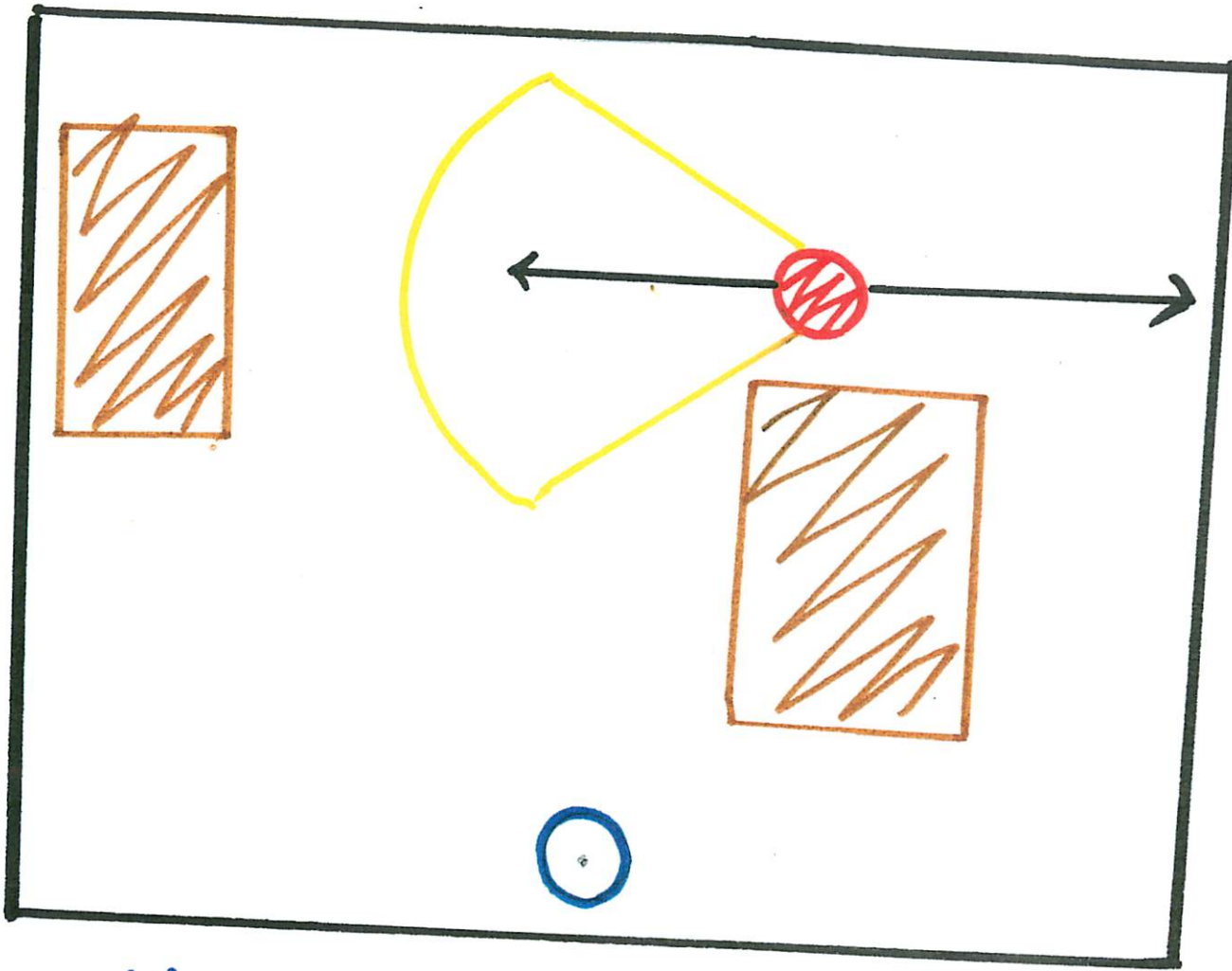


ゲル-70E



遊び方

- ・敵の視界に入らないように目的地に行く

ルール

- ・見つかたらアウト

ゲーム

プロタイプ

- 前半1 オープニングエンディング 自分の位置(スタート地点)
- 前半2 フォルトの形(アバウト) ⇒ 打つ
- 前半3 当たり判定 敵の位置と動き

プロダクト

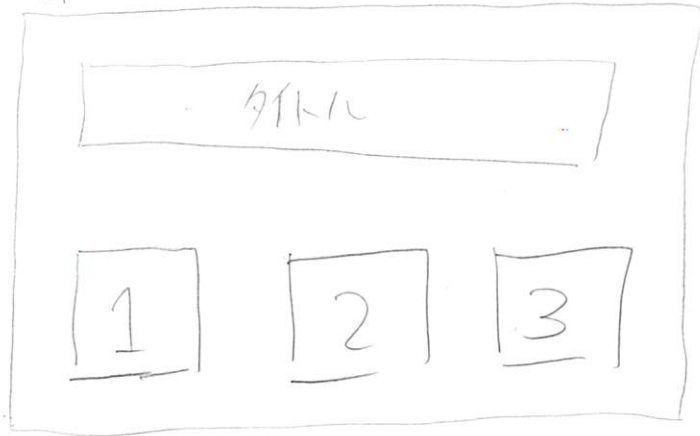
- 後半1 写真の挿入. 曲
- 後半2 シーンをフック
- 後半3 敵の視界 ⇒ ゲームオーバー
- 後半4 テスト

役割分担

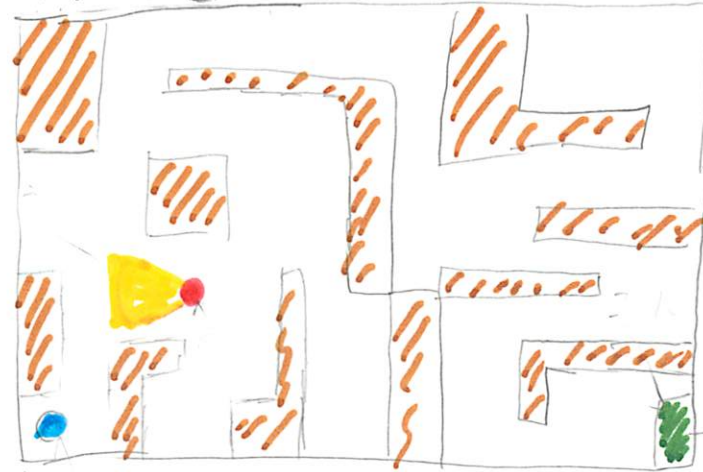
- PM : 及川 健太
- SE : 佐藤 涼
- PG : 工藤 大樹

ゲル-7°E

OP

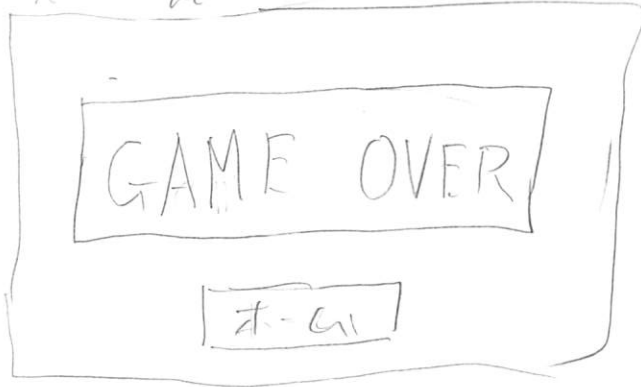


7°E画面 X3



ホームボタン

見つかって

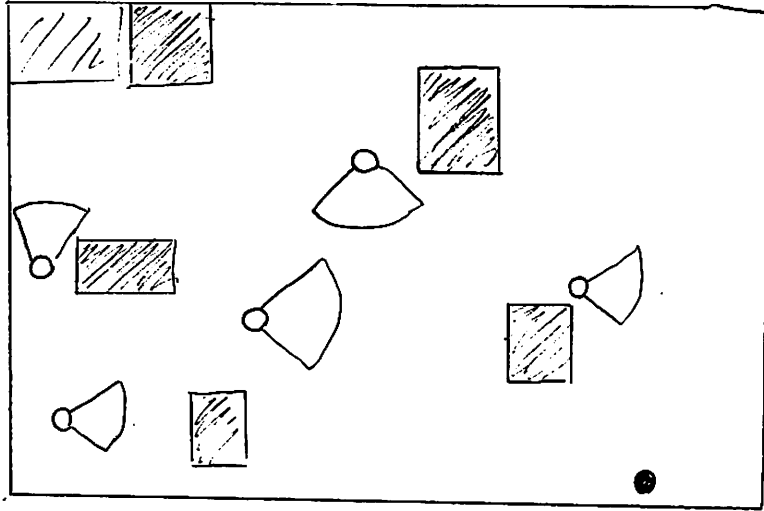


クリア



7:1V-7°E

操作方法とルール



遊び方

- ・スタート地点からゴールまで敵に見つからずに行く

移動

- ・矢印キー

ルール

- ・勝利条件 ゴールまで行く
- ・敗北条件 敵に見つかる

データ グループE

エンディング (勝利) ... 曲

エンディング (敗北) ... おりの写真の上にゲームオーバーの文字 + 曲

キャラクター

自分

ellipse()

← スネークの顔の写真

敵

ellipse()

fill(255, 0, 0)

敵の視界

triangle()

fill(0, 255, 255)