

Fグループ

NINJA (仮題)

ルール

- ・ キャラを動かして敵を倒しなが進む
 - ・ ライフが無くなると終わり
- ボスを倒すとクリア?

足場

スイッチ系の
なにか

自キャラ

敵

↑ ゲーム画面

↓ UI

... ライフ ♥ ♥ ♥ ♥

Hキー ... ヘルプ

お金

キャラ・敵 ... ネットから拾ってくる

BGM・SE ... 拾ってくる

背景 ... 拾ってくる

まさけ"空物"が
無ければ自作

忍者・江戸時代
あたり

タイトル → ヘルプ画面 → プレイ画面

Fグループ

→ クリア画面
→ ゲームオーバー

タイトル画面

タイトル

F17/L-7

PUSH ENTER TO START

ヘルプ画面

A... 左移動

D... 右移動

X ~~A~~... シャガミ
(シャガミ中も移動可)

J... ジャンプ

I... 攻撃

O... 飛び道具(お金を消費します)

Figure-70

Hを押すとヘルプを終ります

スケジュール

プロトタイプ (前半)

- ・キャラの動き
- ・敵の当たり判定
- ・スイッチなどのしかけ
- ・キャラのデザイン
- ・BGM・背景
- ・ヘルプ画面

プロダクト (後半)

- ・マップ
- ・テスト

役割分担・作業分担

PM: 高橋 怒斗 (デザイン, BGM)

SE: 長内 紘之 (ヘルプ画面)

PG: 大坂 稜弥 (当たり, キャラ動き)