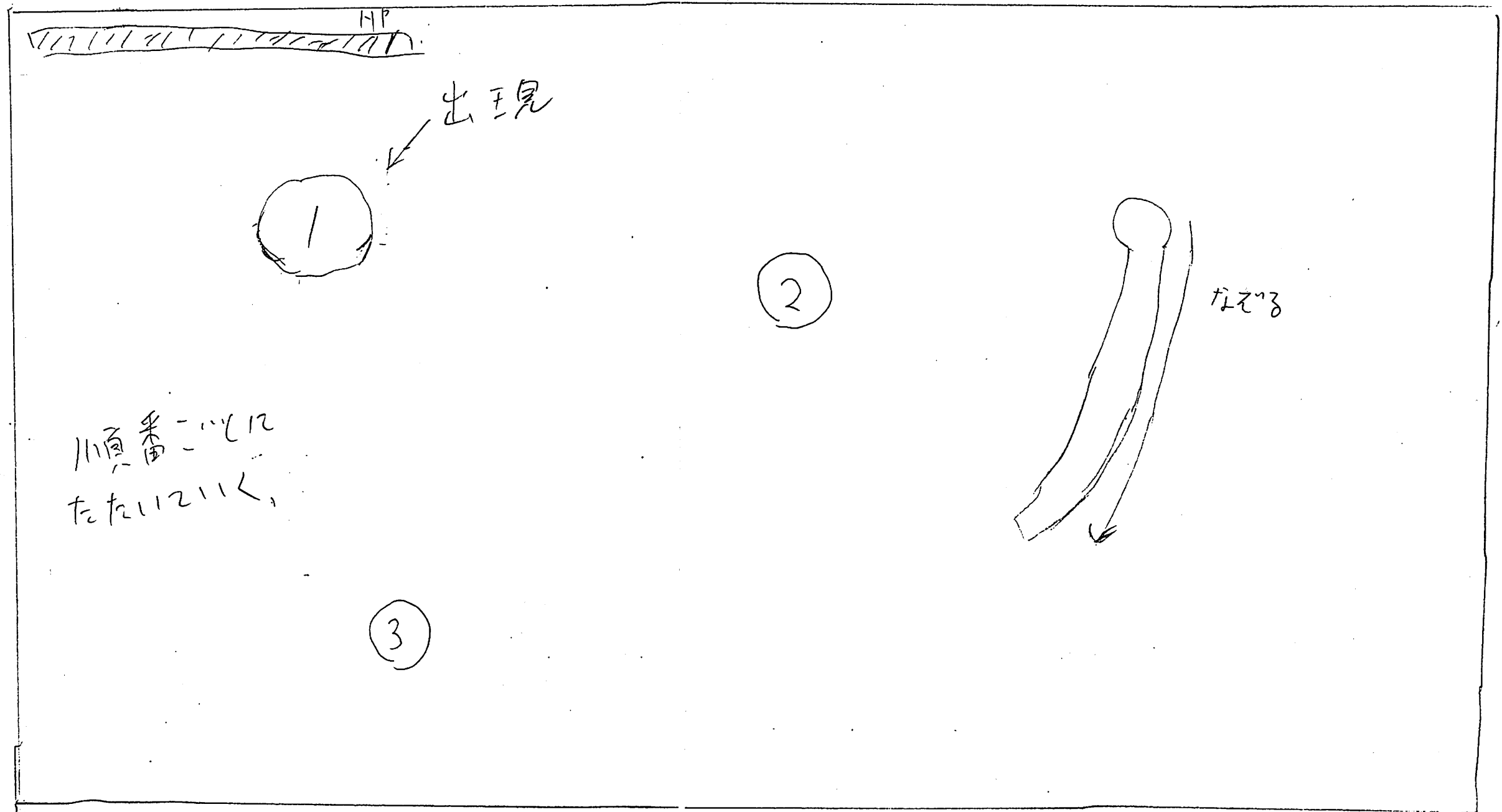


音分

OSU!



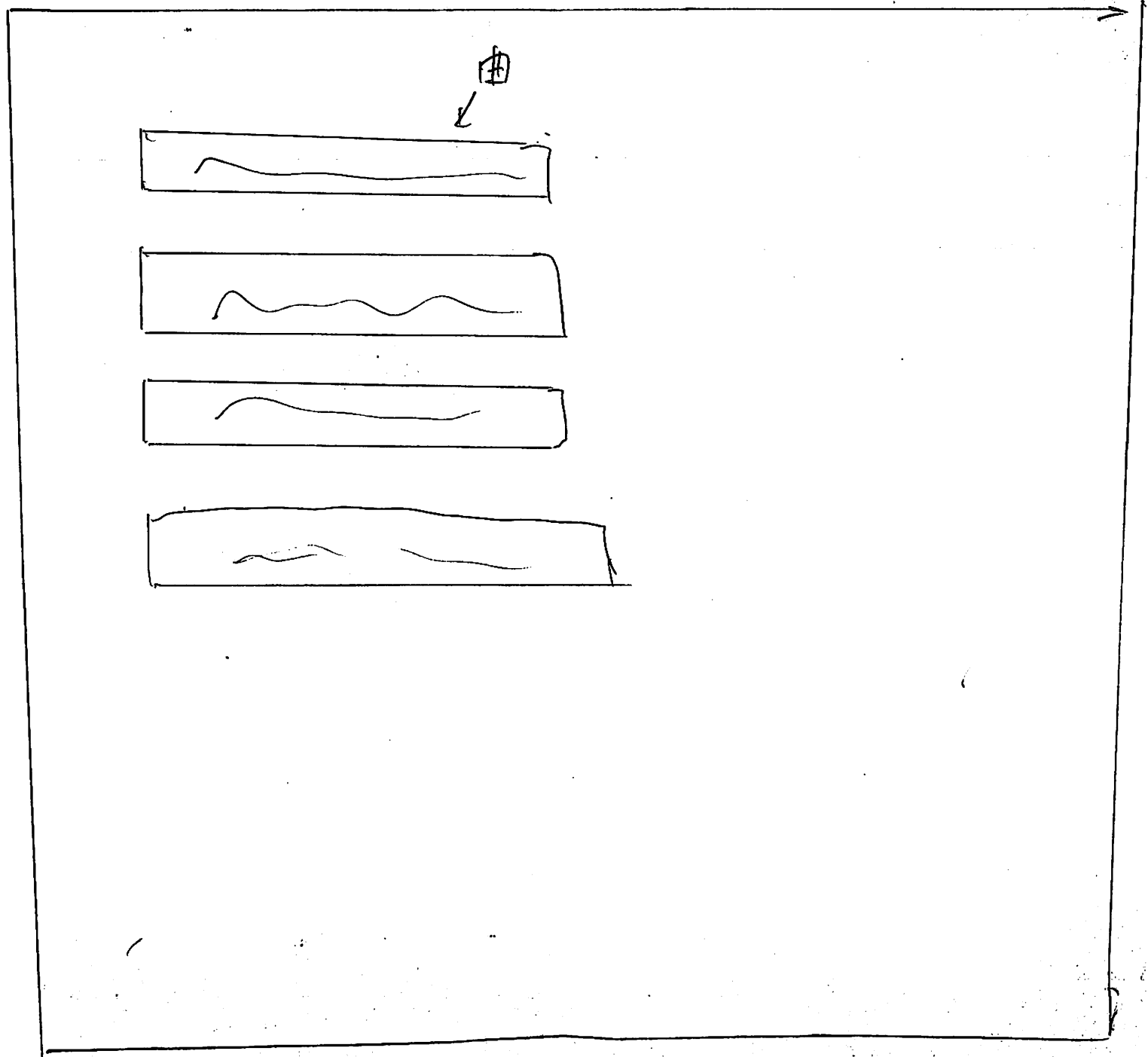
遊む方

曲に合わせて出現する丸をたたく。追っつくゲーム。  
 丸が消えるまでにたたく場合、左上のHPゲージが減るとき曲終了まで0に  
 なったらゲームオーバー。  
 曲終了までHPが残っていたらゲームクリア。  
 2回左クリックでゴール。

外部設計

曲線選択画面

L



外部設計

タイトル画

L

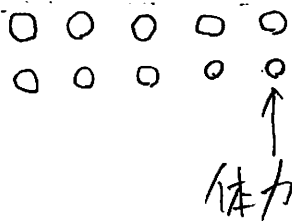


# 外部設計2

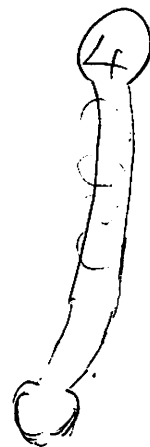
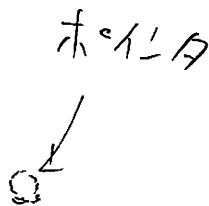
70%画面

L

丸は表記順の数字の順番にマウスで  
左クリックする。



丸は次々に消えていくので  
消える前にクリックできない  
場合体力が減少する。



体力が0になったら  
ゲームオーバー

丸が伸びているものは  
マウスでその形を伸ばして  
いく。





体力0

GAME OVER

外部設計4

リカルト画面

L

○残りの体力の  
個数にたいして  
コストが変化する。

CLEAR

○ ○ ○ ○ ○  
○ ○ ○ ○ ○

君は達人レベル!

# 内部設計



1 外部設計1のOSU! をマウスで左クリックし、791画面へ進む。

4

タイトル  
(オープニング画面) OSU! 内を左クリックでプレイ画面へ

プレイ画面 --- 1~5と書かれた○が表示される。

順に押していく。

この際曲が流れているので、  
リズムに合わせて押す。

リザルト画面 ~~成功時~~ 成功時 --- クリア + スコア } 共に文字のみ。  
失敗時 --- ゲームオーバー }

# 必要なデータと入手・作成方法

班

申

- |           |             |
|-----------|-------------|
| オ-ブニシカ... | インターネットから入手 |
| 丸の形...    | 自作          |
| 曲...      | インターネットから入手 |
| 立カ果音...   | インターネットから入手 |
| リザル画面...  | 自作          |
| 曲選択画面...  | 自作          |



# 開発計画

レグルーフ

## 「スケジュール」

Ver. 0.01 ... プレイ中の判定の可否の  
確認・作成  
(このゲームを作れるか)

Ver. 0.02 ... 前回の続き + 使用  
・タイトル、オープニング画面作成

Ver. 0.03 ... 動作確認

中間発表

中間発表

中間発表

## 「役割分担」

PM 工藤 隆

- ・進捗確認
- ・SE、PGのサポート

SE 柳谷 康太

- ・プログラム作成
- ・データ集収

PG 小泉 匠

- ・SEと同様