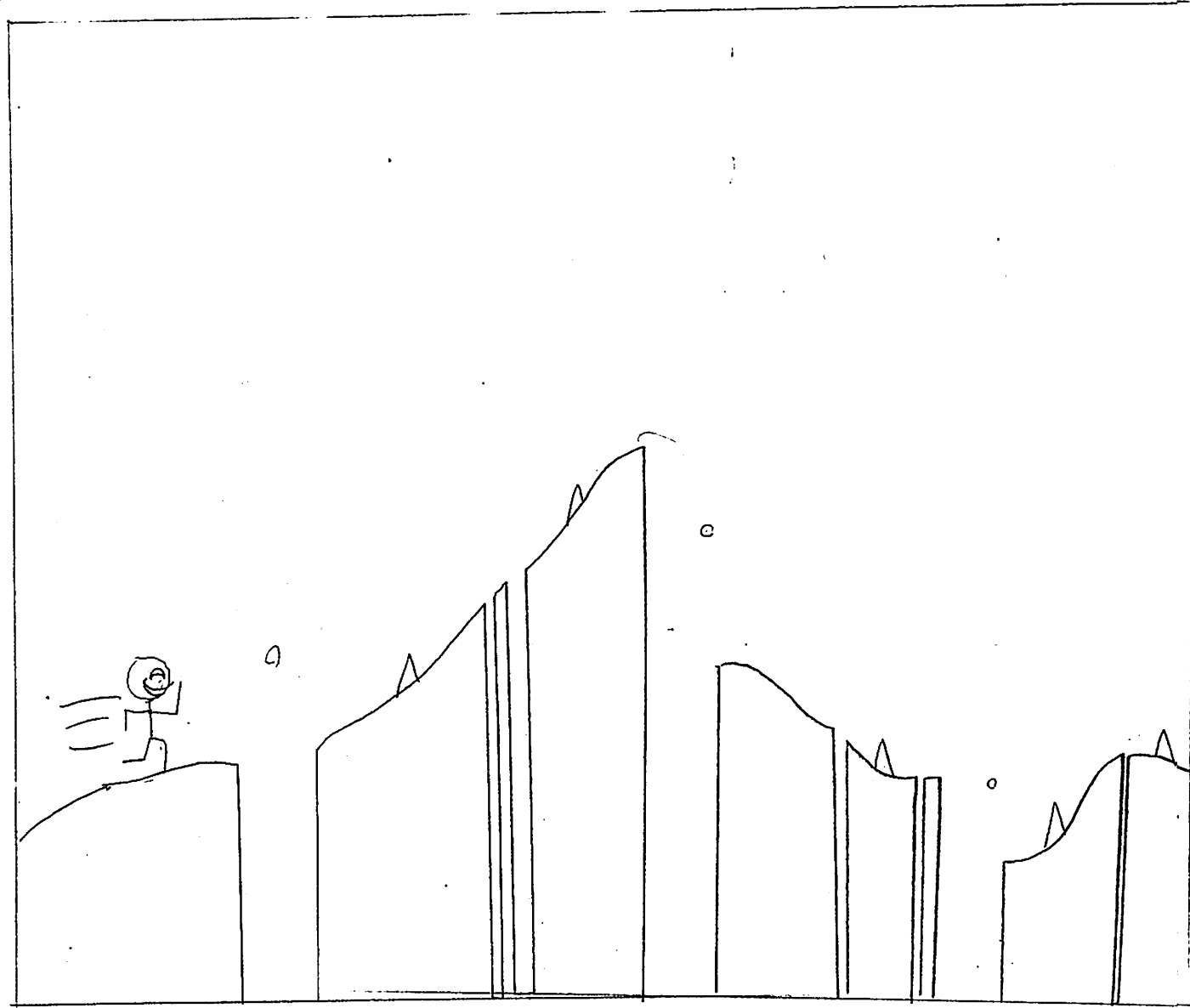
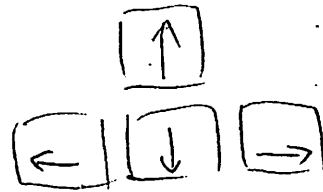


# Shiniso



## <遊び方>



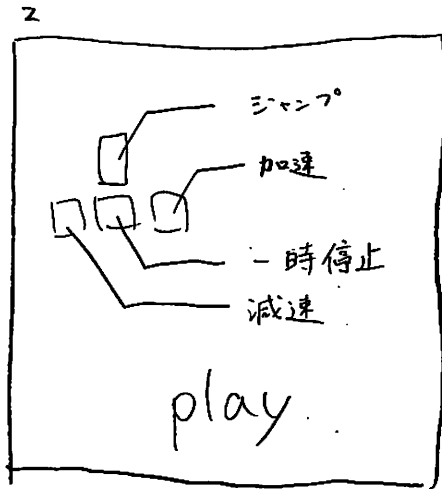
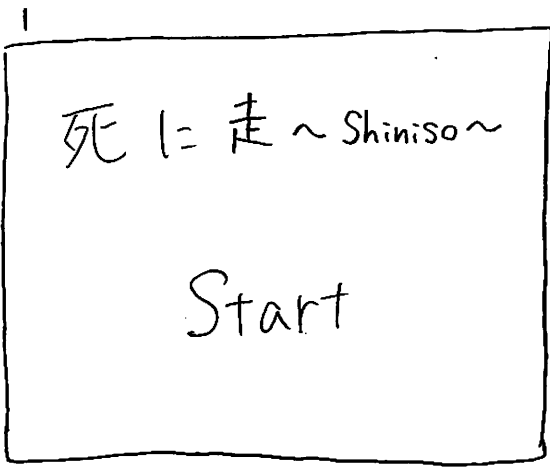
十字キーを使って ジャンプや 加速減速を使って  
障害を乗り越えてゴールを目指す。

Q 到王

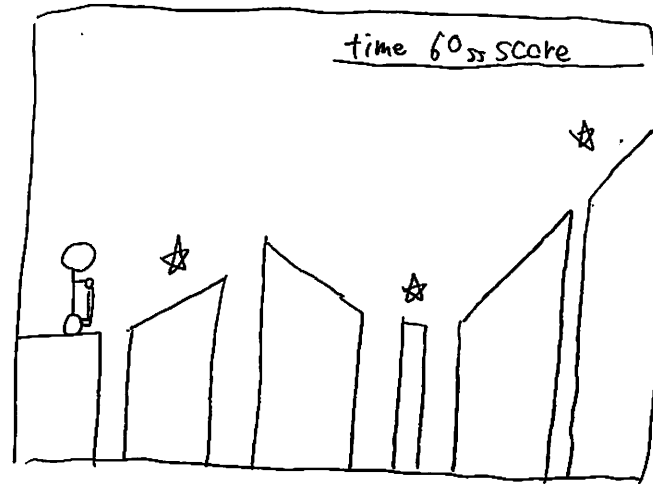
山内 悠輝  
木村 直登  
清水 琢巳

# 設計 1 画面デザイン

## <オープニング>

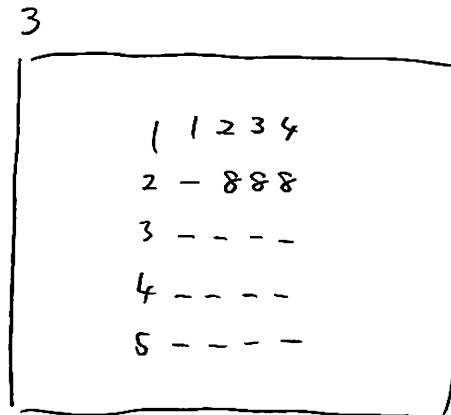
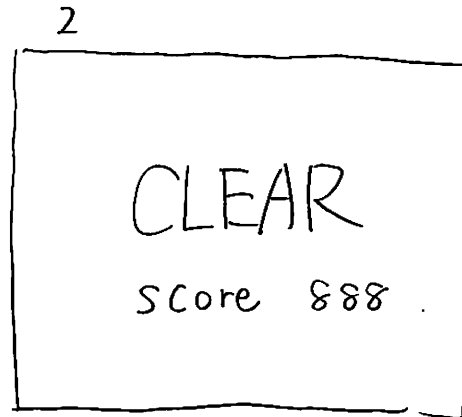


## <プレイ>



画面は人に合わせてスワローされる。  
スタートからゴールまでのいい画面27分

## <結果>



# 操作方法とルール

## <操作方法>

- ↑ ジャンプ、↓ 進む、加速、□ 一時停止、△ 戻る、減速、  
← → スペース 次の画面に進む、

## <ルール>

コースから落ちたら死ぬ。

コインをとると score が上がる。

制限時間内にゴールしなさい。殺される。

# 開発計画

Q グループ

## プロトタイプ

- 前半1 オープニング・結果画面の作成
- 2 プレイ画面の作成
- 3 プログラムの作成。キャラクターを動かす。

## プログラム

- 後半1 プログラムの作成 落ちた時 コールしたとき、ジャンプしたとき
- 2 プログラムの作成 オリジナリティを加える。
- 3 手直し、オリジナリティを加える。
- 4 発表のための準備。

## 役割分担

|     |    |
|-----|----|
| PM  | 山内 |
| SE  | 清水 |
| PG. | 木村 |

## 作業分担

シーン/テータ 山内

進捗管理 木村

発表 報告資料作成 清水