

プロトタイプ

- 1 → シーン
- 2 → 自機、敵機
- 3 → 自弾、敵弾

プロダクト

- 1 → しょうがい物
- 2 → 背景
- 3 → 総まとめ

PM → 佐々木

SE → 加藤

PG → 二川原

タイトル画面

A

Tank

ルール

操作方法

スペースでゲーム開始

タイトル: Tank

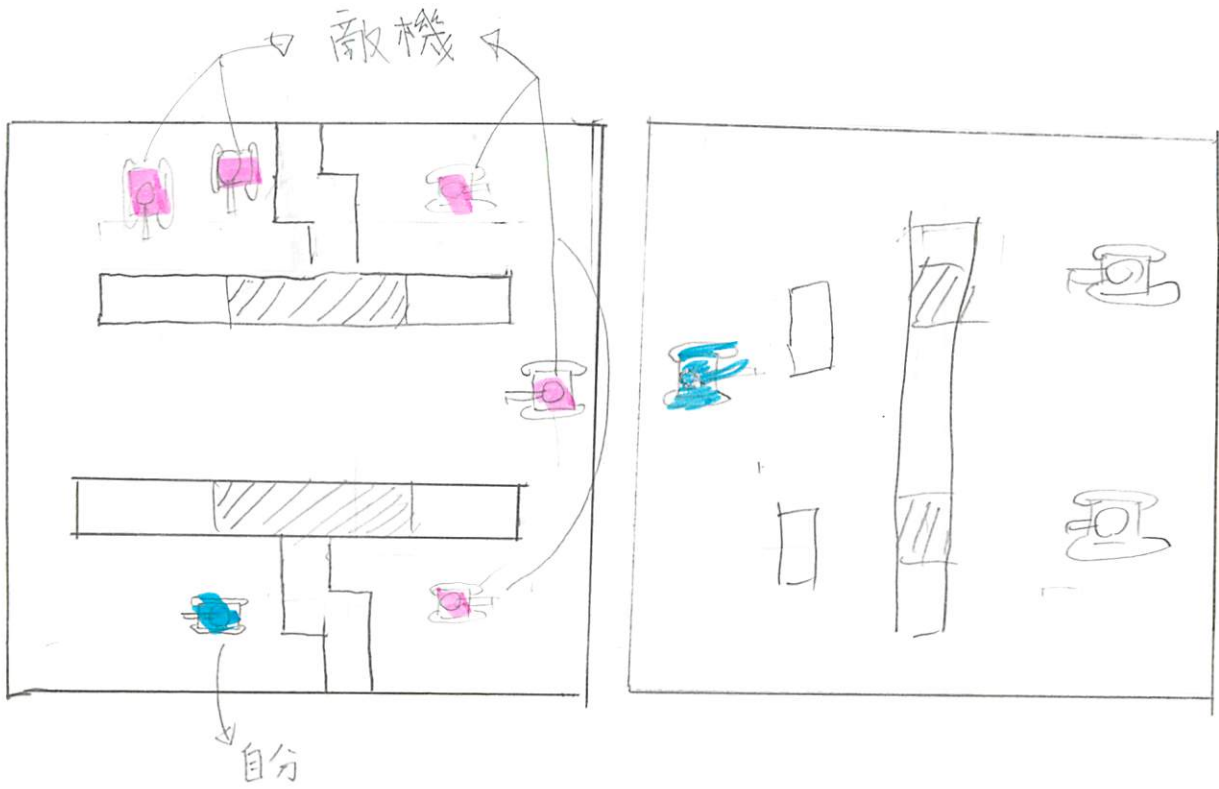
背景: 戦場のイメージ (画像)

スペースでゲーム開始 (プレイ画面に)

画面の大きさ正方形

プレイ画面

A



W → 前進

ウ → 左クリック

A → 左

スペース → びし

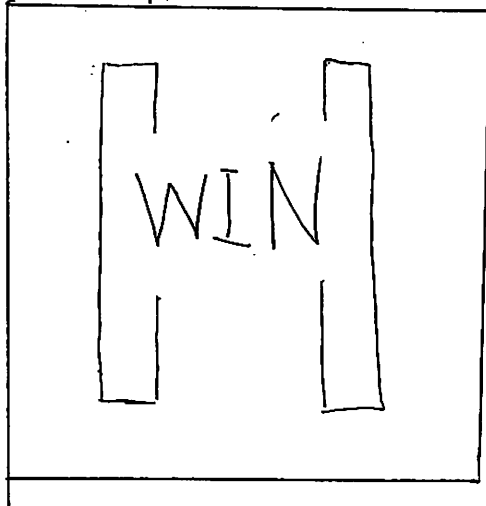
S → 右

D → バック

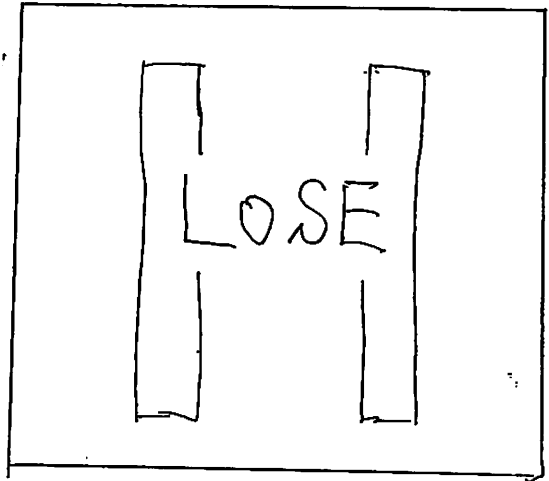
エンディング画面

A

勝利



敗北



プレイ画面に Win か Lose の表示

勝利のエンディング

背景: 真白になる

勝利条件

→ 敵機を全滅させること

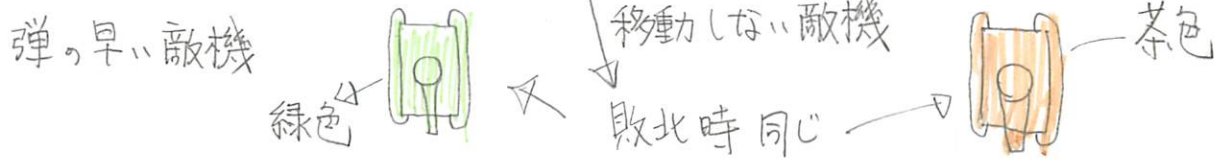
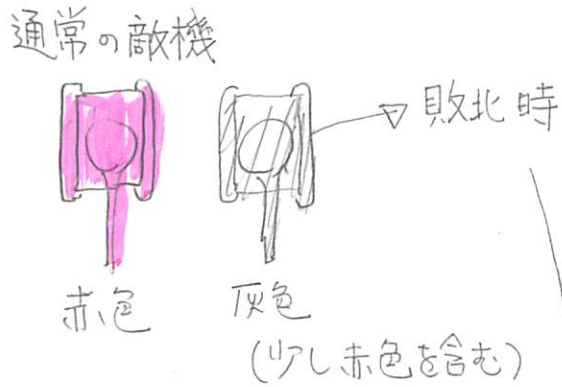
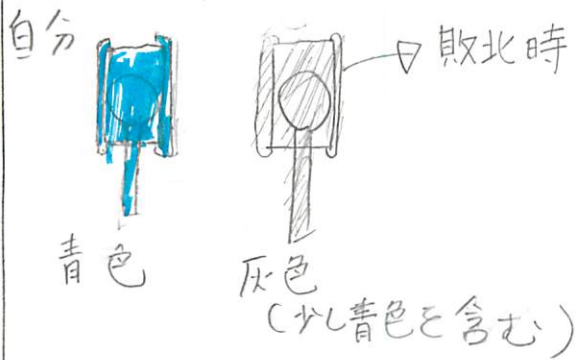
敗北のエンディング

背景: 真黒になる

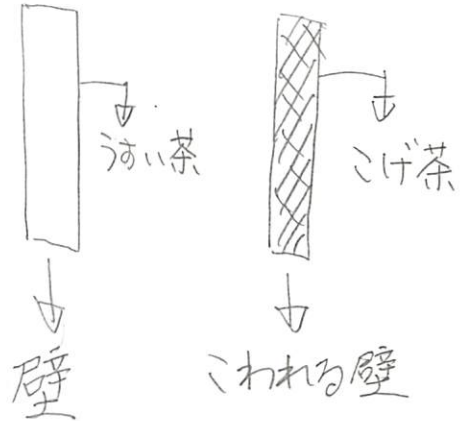
敗北条件

→ 残機が 0 になると負け

画面の大きさ 正方形



弾 ○ 真白



自機の通常は青で敗北時に灰色に
 敵機の通常は赤で敗北時に灰色に

自弾 & 敵弾 → 両方ともに白