

開発計画

C

フォーマット。

前半 1: タイトル画面

前半 2: フォレイ画面 (通常)

前半 3: エンディング画面

フォーマット

後半 1: フォレイ画面 (選択)

後半 2: フォレイ画面 (アイテム)

後半 3: 音・背景

後半 4: 上記の補填

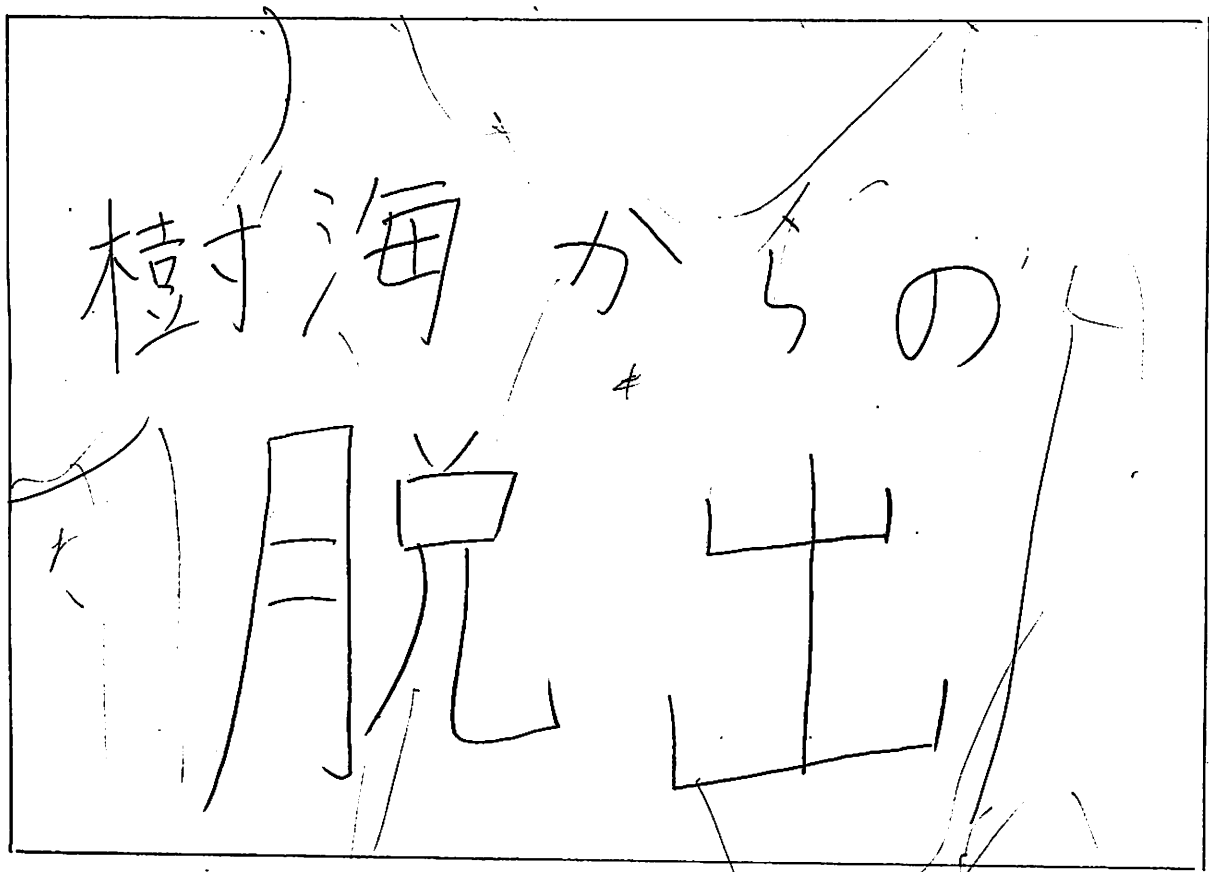
役割 PM: 青木 駿介

SE: 小友 彩

PG: 伊藤 生織

タイトル画面

C



タイトル... 「樹海からの脱出」

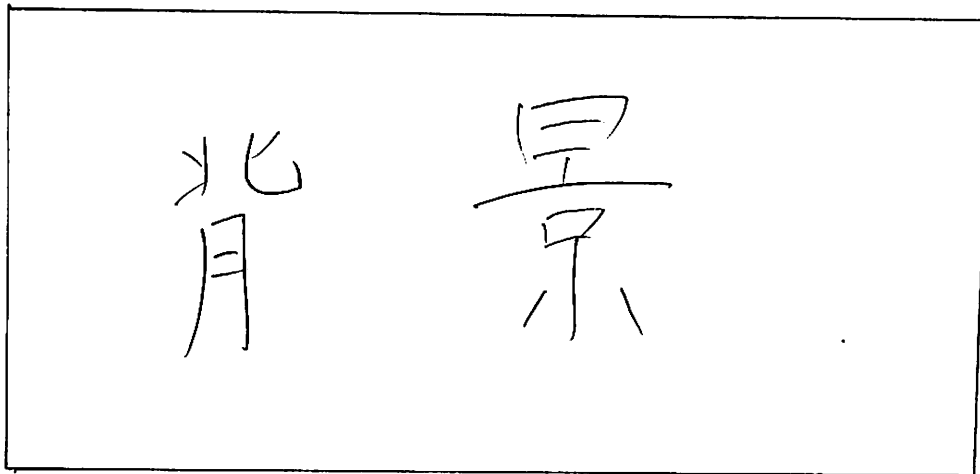
背景... 暗い^木森のイメージ
フリー素材から探す

マウスクリックでゲーム開始(プレイ画面へ)

あらすじ... あなたは深夜のバイト帰り
後ろか何者かに殴りつけられ
気を失う。目を覚ますとそこは
暗い^木森の中にいた？
あなた脱出できるのか...

プレイ画面 (通常)

C



1

2

3

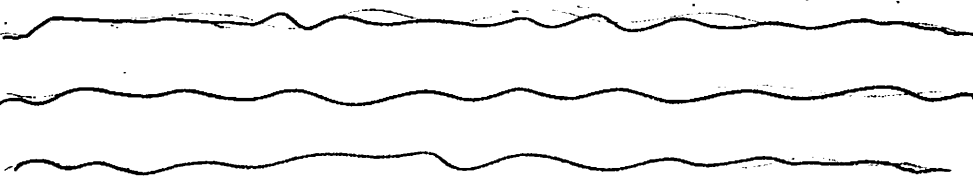
4

5

使う

アイテム

ストーリー



背景... ストーリーの進みにより変更

例) 森、川、崖、建物 etc.

フリー素材から

ストーリー... だいたいいろく〜4文程度

マウスクリ... クリックで文章をすすめる。

音... フリー素材にあるといいなあ。

アイテム... 手に入れたアイテムを表示

数字キーでアイテムを選択し、

Enter で使用。

北 景
月 景

1

2

3

4

5

3470

1. _____

2. _____

⋮

使う

ストーリーの途中で選択させる。

選択肢はクリック (or キーボード?) で選ぶ

↳ 出可場所はストーリーが出たところ

プレイ画面(アイテム)

C

北景
月景

1

2

3

4

5

使う

・アイテムの使用… ルール分岐するかも?

数字キーで"アイテム選択し
Enterで"使用。

・使う場面… 各場面では使えるのではないかな?

と匂わせる文章を入れる。

例) アイテム欄に「ガラスビン」

文章で「飲めるとな程水がきれいだ。」

ここで「使う」と「ガラスビンが」

水が入ったガラスビンになるみたいだ。

HAPPY
END

BAD
END

HAPPY END

背景 ... 朝日 (明子っぽい)

BAD END

背景 ... 黒、赤 (血とか...)

どちらでもOKで終了