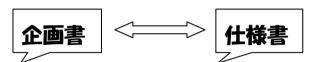
企画書と仕様書の違い



コンセプト

ジャンル

プレー人数

どこが面白いか

インターフェイス

クリアまでの流れ

操作方法

ストーリー

画面の切り替え

画面サイズ

HPバーの表示

プレーヤーの移動

プレーヤー攻撃方法

ダメージを受けた時のアクションや

エフェクト

・パッと見ただけでどんな ゲームかがわかる

・具体的かつ細かい

・これを読めば

どんな動きをするのかが分かる

どんな絵を描けばよいのかが分かる

どんな効果音を作ればよいのが分かる