卒業制作企画書

～～

太田情報商科専門学校

総合カリキュラムコース

２年 松倉一輝

# コンセプト

　競技性のあるスピーディーな鬼ごっこ。

# 概要

1対1で対戦する鬼ごっこ。1ゲーム2ラウンド、1ラウンド2分で行われ１分経過で鬼と子が交代する。

鬼が子を捕まえられれば1ポイント、子が逃げ切れれば1ポイント獲得し最終的にポイントが多いほうが

勝者となる。

# 対象者

　FPSゲームなどの競技性のあるゲームを遊んでいる20代から30代。

# セールスポイント

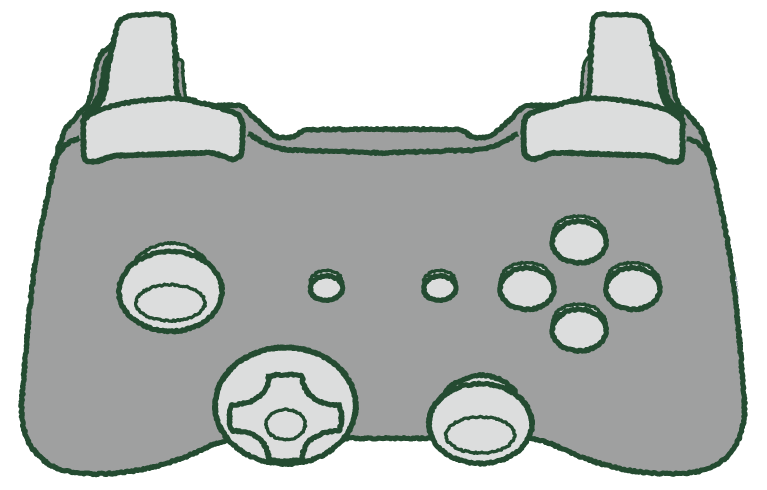
キャラクターの動きに自由度を与え、従来の逃走ゲームのような鬼に見つからないように行動するなどとは

違った競技性のあるドキドキを味わえる。

# 操作方法

スライディング

ジャンプ



タッチ

視点移動

移動操作

視点切り替え

# 画面構成

【タイトル画面】

ゲームを起動したらこの画面から表示される。

スタートボタン　→　メイン画面に遷移

オプションボタン　→　オプション画面に遷移

【オプション画面】

　操作ボタン　→　操作説明画面の表示

　感度設定ボタン　→　感度設定画面の表示

【メイン画面】

【エンディング画面】

リプレイボタン　→　メイン画面に遷移

タイトルボタン　→　タイトル画面に遷移