**企　画　書**

|  |  |
| --- | --- |
| **提出者** | 赤澤　暢 |
| **提出日**  **間違い探し** | 2012年9月33日 |
| **班** | ノモンハン |

**企画概要：Androidで手軽にできる間違い探しを作成する。**

**企画内容・詳細：いつでも手軽に遊ぶことが出来るゲームの開発が、今回の企画のコンセ**

**プト。既存の間違い探しのゲームはレスポンスが遅いものが多いように感じたので、**

**自分たちで開発し、レスポンスが早くストレスなく遊べる間違い探しを作成することに**

**した。開発人数は４人だが、１人早期出社で実質上は３人になりそうだ。9月18日～11月**

**29日で開発が完了とする。開発環境はEclipseを使用する。**

**作成するゲームの詳細：タイマーゲージをセットしておく。ゲージがなくなった時点で**

**ゲームオーバーとする。**

**上下に画面を分け、上下どちらかの画面をタッチすることで成否の判定を行う。**

**正解であれば正解した間違い箇所に丸がつく。不正解であればタイマーが大幅に減る。**

**スコアを設定しておき、連続で間違いを見つけられた場合や、時間をかけずに**

**正解した場合に得点が多く入るようにする。**

**１枚の絵につき間違いは５個とする。すべて見つければボタンが出現し、押せば次の絵に**

**移る。タイマーがなくなってしまった場合は解答として間違い箇所に赤い丸をつける。**

**備考・添付書類など：見つけられなかった場合にゲームオーバーにすると難易度が**

**高いかもしれないので、間違えても次のステージに進むように変更する可能性もある。**