

ゲームの冒的

ゴールを目指す。

プレイ人数

1人

ゲームの国的

自機を操作してゴールを目指す。自機は「転がる」と「ジャンプ」の2ボタンだけで操作し、 ステージギミックを駆使してゴールを目指す。やりこみ用にタイムアタック要素がある。



ゲームクリア。農利条件

ゴールする。

ゲームオーバー条件

特になし。



完成済

備碧。證意点

どのブラウザでも開けますが推奨ブラウザはGoogle Chromeです。 立ち上げると三角マークが現れるのでクリックして、z,x,カーソルキーで操作してください。 音量の調節などはゲーム内でできないため、システム側で調節してください。



※足りない場合は、ご自身で操作説明のページを追加してください。

・メニュー画面

z ,〇: 開始

ゲーム画面

z,O: 転がる

x, ×,个: ジャンプ

(ポーズメニューからキーコンフィグが出来る)

Enter : ポーズ

ポーズ画面

カーソルキー上下:項目の選択

z, x:決定



スタッフリスト欄

※足りない場合は、ご自身でページを追加してください。

- ①職種、②担当箇所を必須でご記入ください。
- ②の粒度(詳しさ)については下記の記入例をご参考にしてください。
- ・山本 航
 - ①プランナー、エンジニア、デザイナー、サウンドクリエイター
 - (2)全部

以降のページに 企画書を追加してください



一人で開発したため企画書などは無く、開発コンセプトなどを以下にまとめます

開発コンセプト

操作は簡単で内容が難しいゲーム。ポップな見た目でストイックな難易度のゲーム。

・ゲームデザイン

親しみやすいデザインと操作が2ボタンだけという親しみやすさとは裏腹にかなり精密なアクションを求める内容。

パンダに転がるというアクションを追加したとき"New スーパーマリオブラザーズ"の甲羅マリオのように方向転換ができないという要素とジャンプができるという仕様にしたら面白くなると思い開発を開始。

転がるというアクションに奥行きを出すために駆け上がれる坂というギミックを追加。

その結果、少ないアクションの割に予想以上にステージデザイン次第でかなりの移動性能が得られたため、PICO8で扱えるマップ上限までステージをデザインした。

さらにボリュームを出すため、往復できるというステージデザインにした。

ただクリアして終わりというゲームにならないよう、タイムアタックという要素を追加した。

テストプレイ時クリアに1時間かかったユーザーも上達すれば2分でクリアできるようになり、 以前難しかったステージがサクサク進められる爽快感、タイムを短縮させるという競技性が生

以削難しかったステーンがサクサク進められる爽快感、ダイムを短縮させるという競技性が まれるデザインになった。

その時期に"ローション侍"というゲームをプレイしていてゲーム性の参考にした。



一人で開発したため企画書などは無く、開発コンセプトなどを以下にまとめます

このゲームはこちらのサイトからもプレイできます https://www.lexaloffle.com/bbs/?tid=43884