

ELECTRONY

NEW GAME

A LOAD GAME

SETTING

EXIT

チーム名 : OctaCore
作品タイトル「Electrony」



ターゲット

パズルゲーム好きの10代～30代

プレイ人数

1人

ゲームの目的

輪の上を走り回るナノマシンたちの動きを見極め、タイミングよく地面をねじり、すべてのナノマシンを一か所に集めることが目的です。



ゲームクリア・勝利条件

ステージ上を移動しているナノマシーンを全機内側の輪の中に集められたらクリア

ゲームオーバー条件

ナノマシーンのエネルギー残量数（パーセンテージ）が0%になってしまったらゲームオーバー



開発進捗

マスター版完成済み、ブラッシュアップ中

備考・注意点

別のコンテストに応募した作品で、惜しくも二次審査突破できなかったのでリベンジするつもりでブラッシュアップをかさねています。



操作説明

※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。

ねじる **A** ボタン

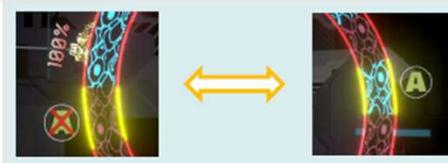
A ボタンを押すと選択した箇所をねじることができます。



ポーズメニュー

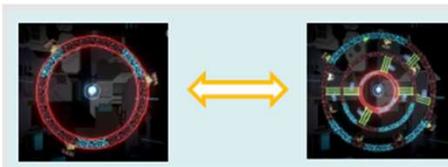
ねじり部分の選択 ジョイスティック

ジョイスティックを倒し、ねじる箇所を選びましょう。



リングの切り替え LBまたはRB

リングが2つ以上ある時、LBまたはRBボタンを押して操作するリングを選択できます。





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。

- ・ 宇部野 詩音
 - ①プログラマー、リーダー
 - ②ギミック制作、ステージ設計
- ・ 松本 周大
 - ①メインプログラマー
 - ②メインシステム全般、ギミック制作
- ・ 荒川 湧
 - ①プログラマー
 - ②ギミック制作、ステージ設計
- ・ 本間 翔士
 - ①プログラマー
 - ②ギミック制作、ステージ設計
- ・ 臼井 龍太郎
 - ①プランナー
 - ②仕様決定、スケジュール管理、レベルデザイン

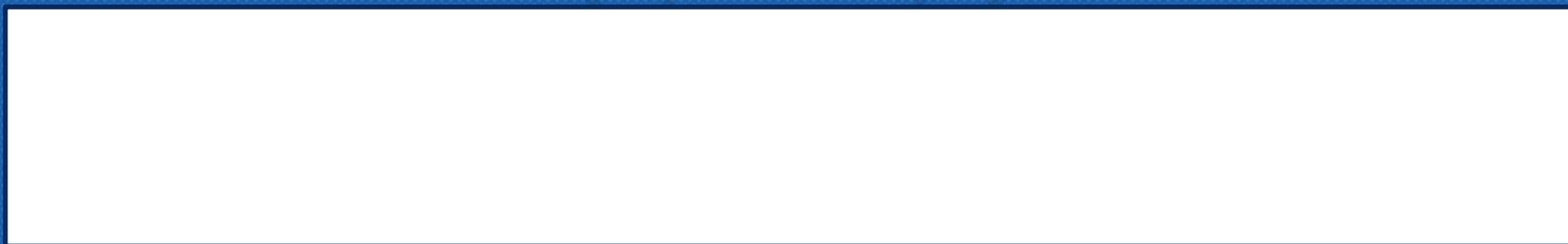


スタッフリスト欄

※足りない場合は、ご自身でページを追加してください。

- ・ 小島 力
 - ① デザイナー
 - ② UI、エフェクト、動画編集
- ・ 尾高 堯旺
 - ① デザイナー
 - ② キャラクターモデル、アニメーション
- ・ 長谷部 瑠
 - ① デザイナー
 - ② ステージテクスチャ、ギミックモデル

**以降のページに
企画書を追加してください**





ゲームタイトル: Electrony

ゲームコンセプト:プレイヤーではなくステージの方を操作して、ゴールを目指す。

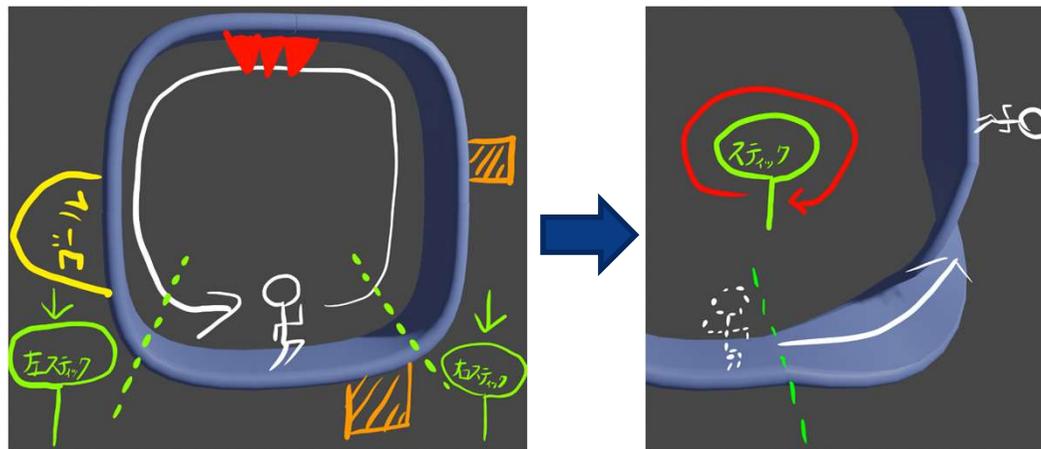




ゲームシステム

輪状のステージをプレイヤーが走り続けていて、そのプレイヤーを直接操作することは出来ない。
その代わりにステージをねじることによって移動先を変えたり、アクションを行ってゴールを目指す

プレイヤーの前後に常にラインが出ており、
スティックを押し込むとステージを切ることが出来る。
そのままスティックを回転させるとその分だけ床がねじれる



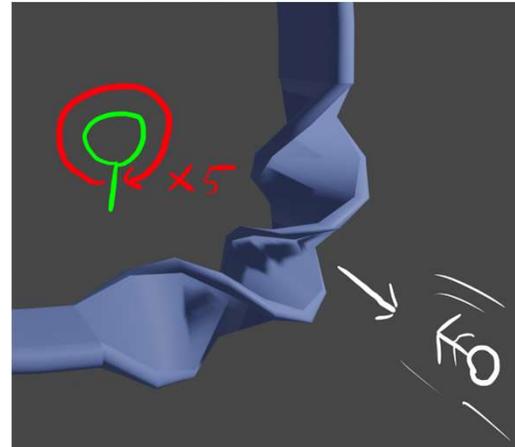
輪の内側と外側にそれぞれギミック、オブジェクトを配置

死亡ギミックに当たったり、飛ばされた先に別の輪が無いと
ゲームオーバーになる。

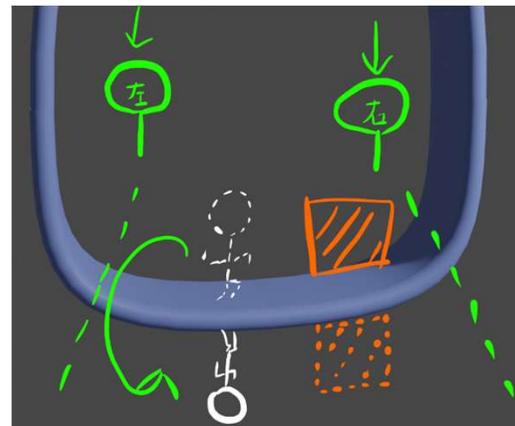


ゲームシステム

沢山回転させると、遠心力で飛ばされる。
輪を鎖状に繋げて別の輪に移動させるとかで使う。



左右のスティックを同時に押して回すと
自分の周囲がそのままひっくり返る。





操作方法





ターゲット

ジャンルは3Dアクションパズル

自動で走るプレイヤーをステージをねじりながら制御するのは大変だと思うので、スティックを押し込んでいる間はスロー、もしくは動きを停止させると遊びやすくなるのではと考えている。

ギミックにバリエーションを持たせられるか、そもそも実現可能かはプロトタイプを通して確認したい。