



チーム名: FMTクシン研究所
作品タイトル「ツキカゲ」



ターゲット

コンテスト向け作品

プレイ人数

1人用

ゲームの目的

同じ形が繰り返される迷路でゴールを目指す



ゲームクリア・勝利条件

既定の歩数以内でゴールであるドアに到達する。

ゲームオーバー条件

過去の自分(ゴースト)に見つかる、既定の歩数をオーバーする



開発進捗

完成

備考・注意点

コントローラーでのプレイ推奨です。



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。





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。

- ・椿俊平
 - ①PM
 - ②レベルデザイン、進行管理
- ・石井貴英
 - ①プランナー
 - ②企画、ステージ&UI仕様、デザイナー進行管理
- ・馮力緯
 - ①プランナー
 - ②メニュー画面実装、キャラクター挙動
- ・大橋優樹
 - ①プログラマ
 - ②ギミックのプログラム
- ・杉本健人
 - ①プログラマ
 - ②プレイヤーのプログラム



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。

- ・中村友哉
 - ①プログラマ
 - ②システムのプログラム
- ・石井智也
 - ①2Dデザイナー
 - ②コンセプトアート、ステージ3Dモデル作成
- ・菊地貴大樹
 - ①3Dデザイナー
 - ②ブロック、キャラクターモデルの作成
- ・小菅雄磨
 - ①3Dデザイナー
 - ②プレイヤーキャラのデザイン、モデル作成
- ・竹口恭祐
 - ①3Dデザイナー
 - ②ギミックモデル作成



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。

- ・長田智輝
 - ①3Dデザイナー
 - ②ギミックモデル作成、サポート
- ・荻原咲良
 - ①2Dデザイナー
 - ②2Dアセット作成
- ・見原亜門
 - ①2Dデザイナー
 - ②UIデザイン、ロゴデザイン

「はぐれ兎と無限迷宮」

無限ループする迷宮から

脱出を目指せ!

◆ どんなゲーム?

いくらドアをくぐっても元の場所に戻ってしまう

無限ループする部屋を突破していく戦う

ターン制パズルバトル!

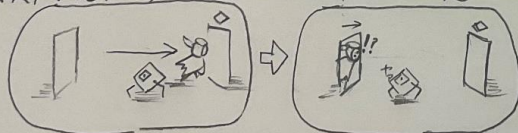
◆ あそびかた

このゲームにはスタート地点のドアとゴール地点のドアが存在します。

プレイヤーはゴールを目指しマス目状の部屋を移動するのですが、

部屋にはエネミーがおり、これを倒さずにゴールに到達しても

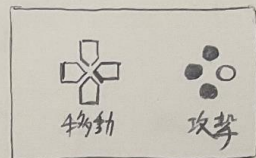
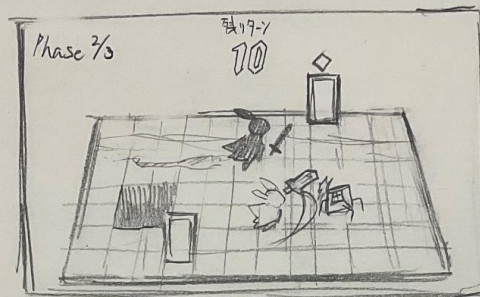
再びスタート地点からやり直しになり、ステージの状態も元に戻ってしまいます。



部屋の中のエネミーを全て倒しゴールに到達すると次のPhaseに進みます。

ステージごとに決められた数のPhaseを突破すると最終ゴールが

出現し、ステージクリアとなります。



各フェーズでは、スタート、ゴールの位置が変わる他、

敵が新たにステージ上に出現します。

各フェーズで敵を全滅させなければ先に進めません。

各フェーズはクリアする度にプレイヤーの動きを記憶

再生するプレイヤーの分身(ゴースト)が生成されます。

これはフェーズをまたいで登場し、もしこのゴーストに接触してしまうとプレイヤーは一定ターンの間「金縛り」状態になってしまいます。



各フェーズごとにターン制限がこのゲームにはかけられています。

移動、攻撃、状態異常によってターンは経過していきます。

ターンが制限を超えるとどのような状況でも次のフェーズには進まず、ドアをくぐりリトライしなければなりません。