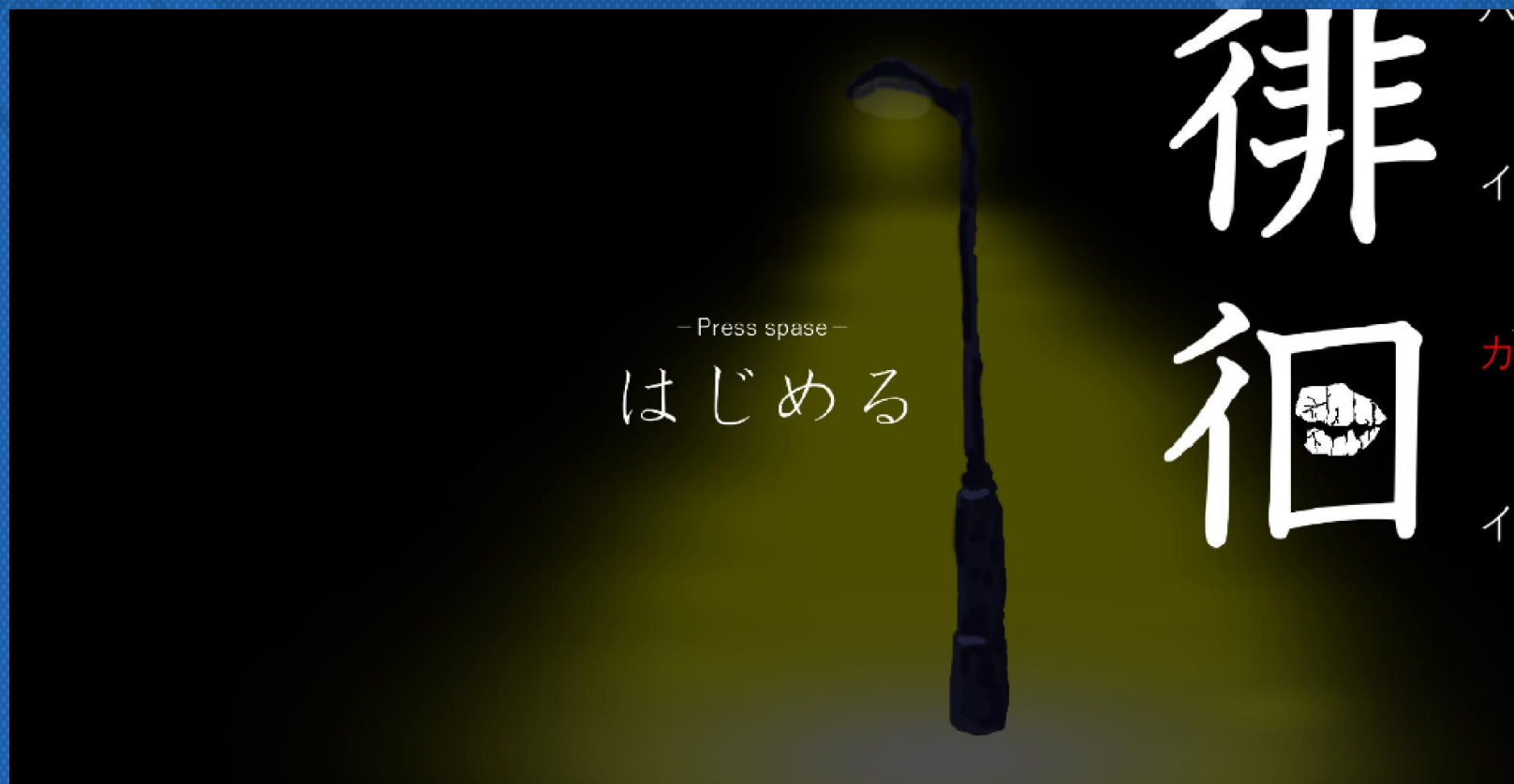




チーム名：ピース
作品タイトル「徘徊」



ターゲット

子供の頃あった

プレイ人数

一人

ゲームの目的

懐中電灯の光を使って敵を倒すゲーム



ゲームクリア・勝利条件

一定以上歩いたらクリア

ゲームオーバー条件

敵に触れた場合ゲームオーバー



開発進捗

システム面は制作完了

備考・注意点

- ・ 現在、通常モードのステージ1つのみ
- ・ 徘徊モードのスコア表示なし
- ・ BGM作成中



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。

歩き

スペースキー

懐中電灯の光

マウス操作



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。

- ・ 和平耀

- ① 全般

- ② 企画、プログラム、レベルデザイン、進行管理、BGM制作、キャラクターデザイン



徘徊

ハイ
カ
イ

作成者： 和平耀

ジャンル： 瞬間色作成ゲーム

プラットフォーム： PC





コンセプト

「光に色を重ねて多彩な発光をさせていくゲーム」
懐中電灯×光の三原色を元にゲームを企画

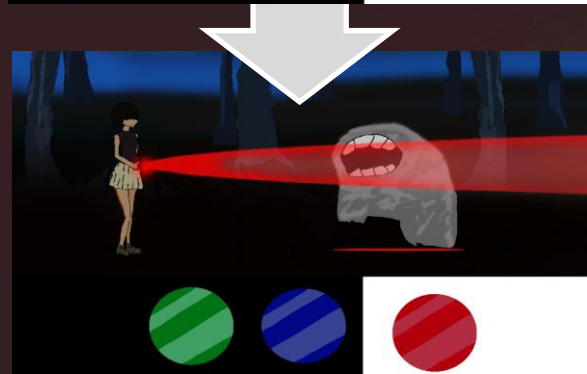
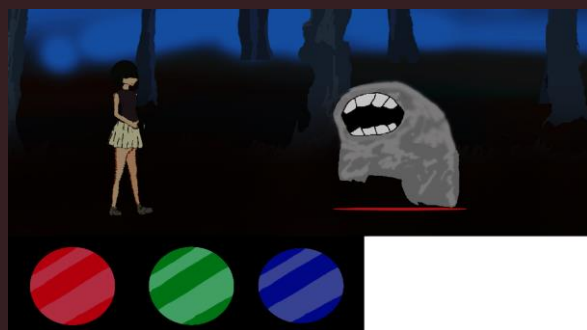


ゲーム概要

懐中電灯に色のついたフィルターを重ね色のついた光を作る。色は全部で7種類。敵の影には色がついているので、それに対応した光を当てていくゲーム

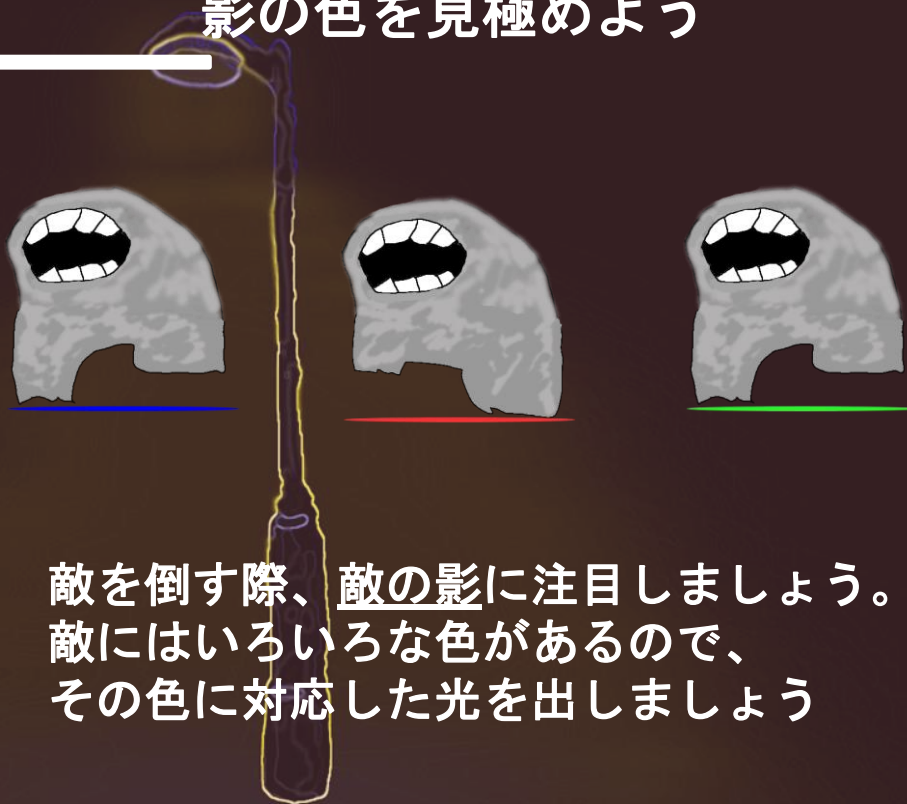


ゲームシステム



* 画像は明るさを調整しています

影の色を見極めよう



敵を倒す際、敵の影に注目しましょう。
敵にはいろいろな色があるので、
その色に対応した光を出しましょう



ゲームシステム

フィルターを重ねよう

フィルターとは、色のある光を放つアイテムのことです。
複数の色を掛け合わせることで、
新たな色を生み出すことができます

赤 + 青 = 紫
青 + 緑 = 水
緑 + 赤 = 黄

など



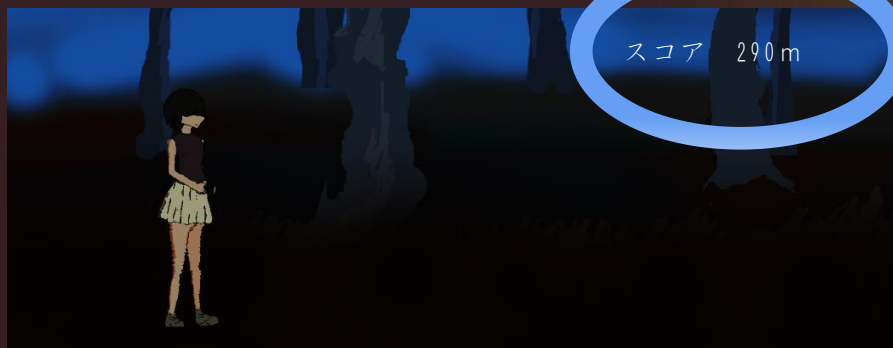
多彩な色を作り敵を倒しましょう





やりこみ要素

やりこみ要素として「徘徊者モード」があります。
このモードでは、本来のステージにはある
ゴールがありません。
代わりにスコア機能が追加されます



進めば進むほどスコアは上がります。
とことん遊びたい方にオススメです