



チーム名 : TIMEKEEPER
作品タイトル「TIMEKEEPER」



ターゲット

パズル好き

プレイ人数

一人

ゲームの目的

全てのステージを解くこと



ゲームクリア・勝利条件

全ての植木鉢を日差しにあてることで花が咲き、邪悪な茨が枯れることで現れる階段に入ること
でステージクリア

ゲームオーバー条件

ステージを解くのを諦めること



開発進捗

開発終了

備考・注意点

時戻しの仕様について

時戻しは”全ての”植木鉢が一手分前に戻る動作になります。

例えば二手分進んだ植木鉢と三手分進んだ植木鉢がある場合に時戻しを使用しますと、一手分と二手分進んだ状態に戻ります。



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。





スタッフリスト欄

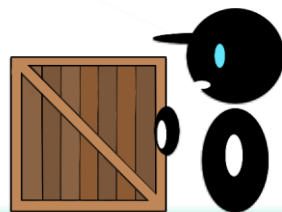
※足りない場合は、ご自身でページを追加してください。

- ・ 永井歩
 - ① プランナー、リーダー
 - ② レベルデザイン、進行管理、PV作成、
- ・ 浅野俊輔
 - ① メインプログラマー
 - ② マップ生成、プレイヤー移動、植木鉢の判定、時戻しの動作
- ・ 関遼磨
 - ① プログラマー
 - ② 時戻し演出、ポーズ画面、チュートリアル
- ・ チンラクケン
 - ① プログラマー
 - ② ステージ選択画面、リザルト画面、エフェクト
- ・ 廣井千絵莉
 - ① 2Dデザイナー
 - ② キャラクターデザイン、タイトルロゴ

**以降のページに
企画書を追加してください**



TIME



KEEPER

スーパーIT科

スーパーゲームクリエイター専攻1年β

永井歩

ゲーム概要

Game Engine : Unity

Platform : PC

Category : 2D PAZZLE

Player : 1 Person

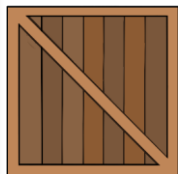
Game Concept

箱を押して全てのスイッチを踏んで
ゴールへ向かうシンプルなルール
従来の倉庫番パズルに時を戻す要素
を加え選択肢の増加、より重厚な
パズルゲームへ

オブジェクト



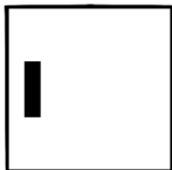
・主人公
プレイヤーが
操作する存在
操作キャラ



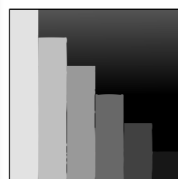
・箱
押す事は出来るが
引く事は出来ない
スイッチを押せる



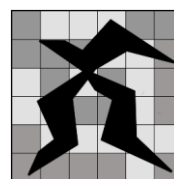
・スイッチ
全て押す事で
扉が開く



・扉
全てのスイッチが
押されると開く
階段が現れる

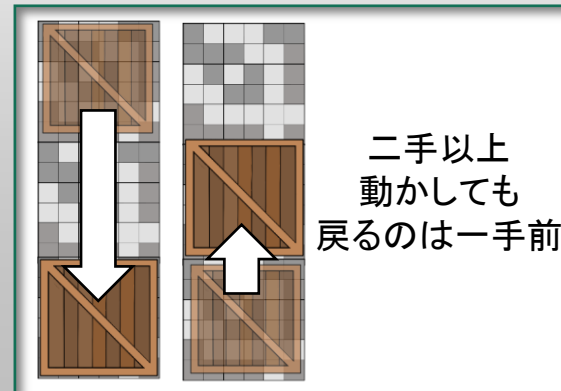
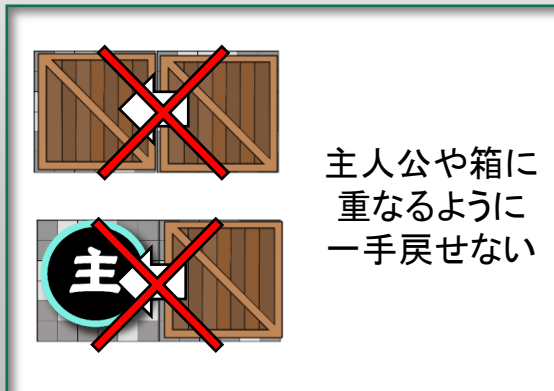
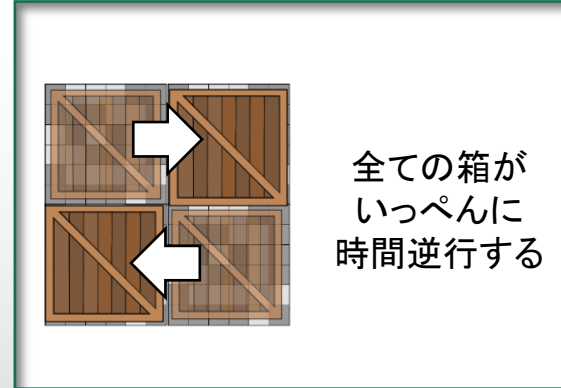
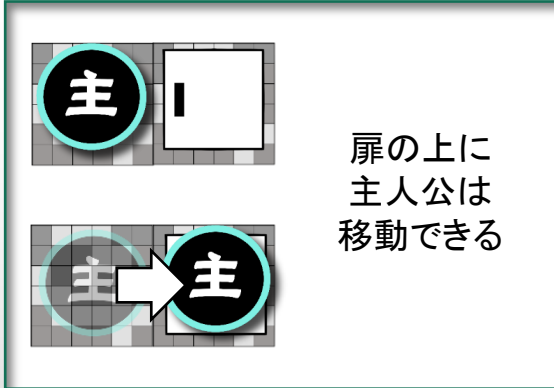


・階段
主人公が踏む事で
ステージクリア
目的地

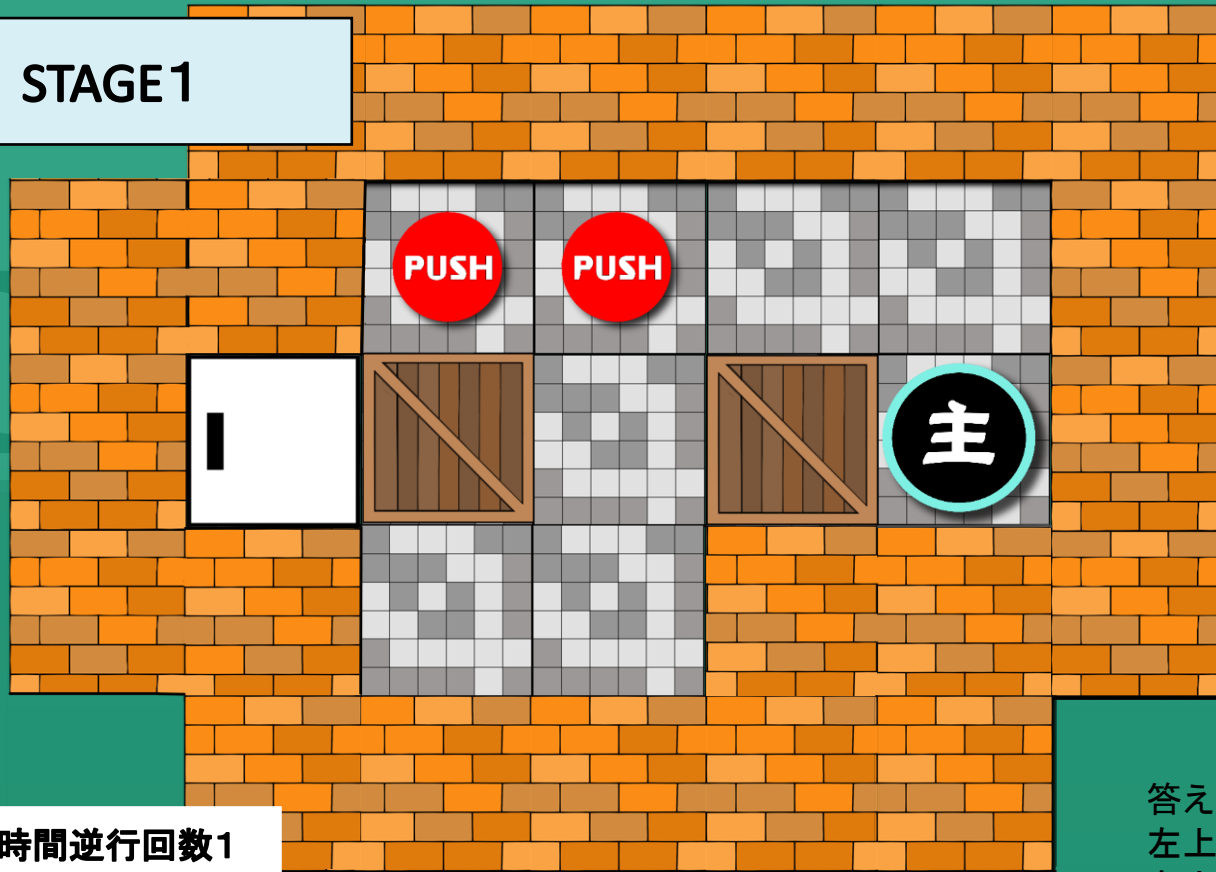


・崩れる床
主人公は通れるが
箱は通れない床

ゲームルール2



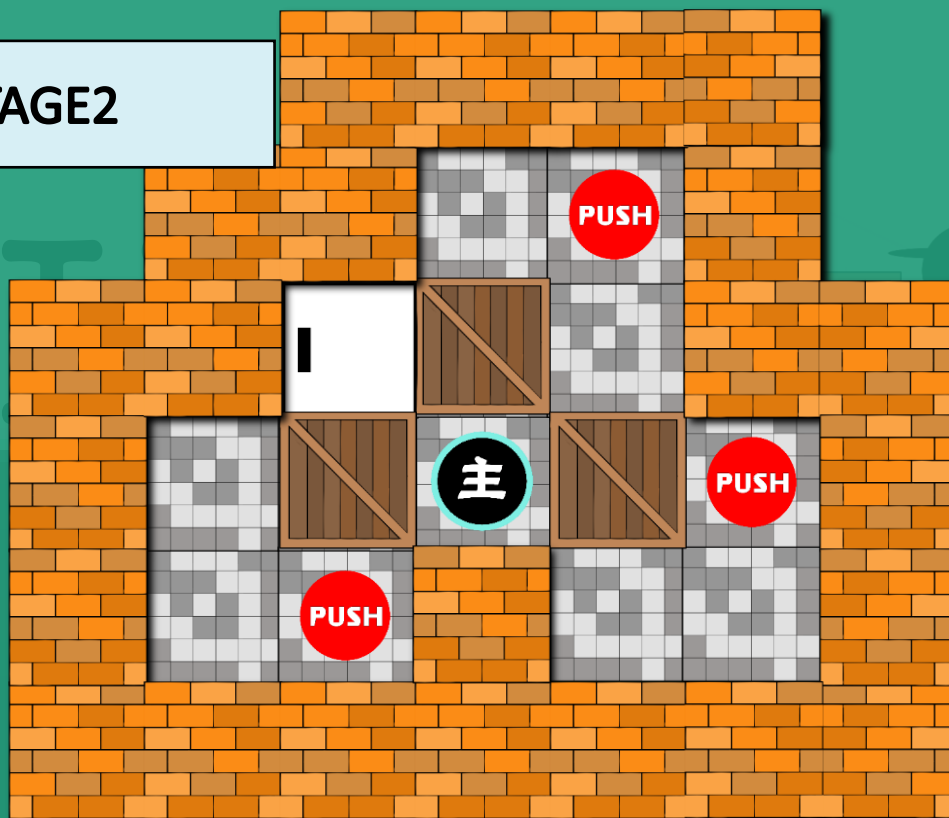
STAGE 1



残り時間逆行回数1

答え
左上左下左下時上下
右上左左

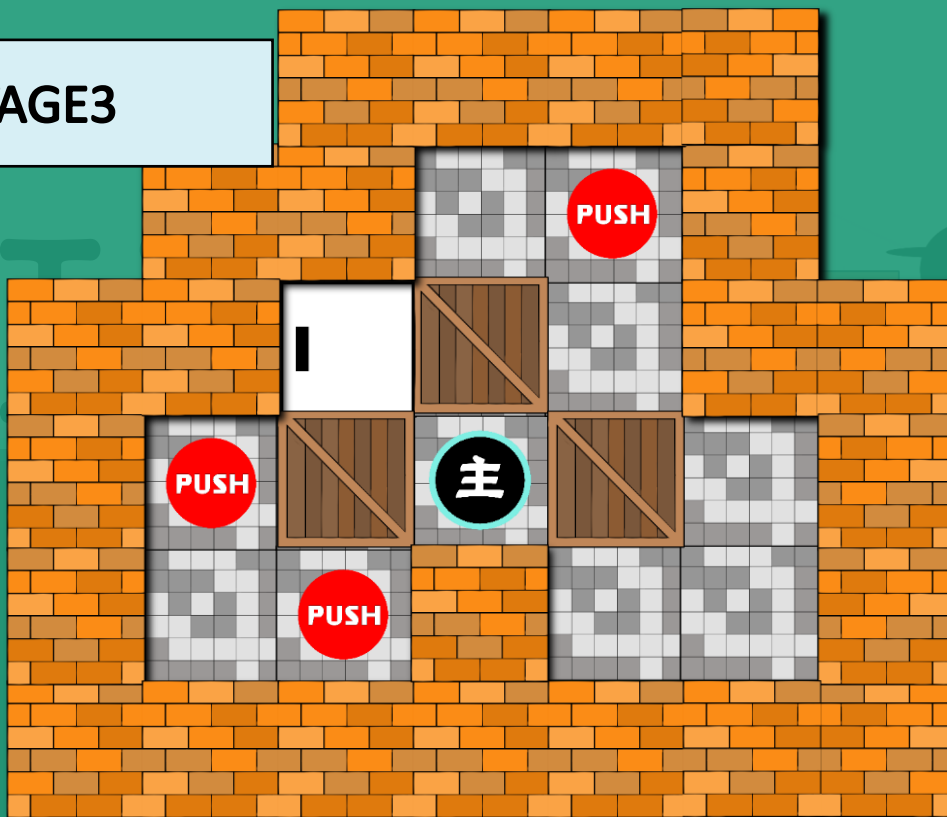
STAGE2



残り時間逆行回数1

答え
上左時右左下右右上

STAGE3



残り時間逆行回数1

答え
左上右下右上下下時
右上左上左左下上右
右右下左左