



チーム名 : Island
作品タイトル「漂流日記」





ターゲット

冒険や探索が好きな小、中学生

プレイ人数

1人

ゲームの目的

六角形のタイルで出来た島から脱出に必要な材料を探し、島から脱出する。



ゲームクリア・勝利条件

脱出に必要な材料をすべて集める。
(現在、必要な材料は配置されていません)

ゲームオーバー条件

プレイヤーのHPが0になったとき。
(現在、プレイヤーのHPは減少しません)



開発進捗

まだ未完成の状態です。

今後、イベントタイトルの追加、細かな部分の実装、他のシーンの作成などしていく予定です。

備考・注意点

- ・ 現在メインの部分のみです。
- ・ 細かな部分が未実装なため急に終了したように感じる部分があるかもしれません。
- ・ 現在移動のルーレットの表示の処理が未実装なため、画面の上にある「移動ルーレット」ボタンを押してルーレットを回してください。



操作説明

--< 主な操作 >--

- ルーレットの開始/終了 : 左クリック
- 移動 : 青色の枠のタイルを左クリック
- 周りを見渡す/元に戻す : 「見渡す」ボタンを左クリック
- カメラの移動 : 左クリックしたままマウスを動かす
(この動作は「周りを見渡す」または「テントの設置」中のみ行えます)
- テントの配置場所の選択 : 赤色の枠のタイルを左クリック
- テントの設置 : テントの上のアイコンを左クリック
(離れていると反応しない場合があります)

--< 現在仮で入れている動作 >--

- 移動ルーレットの表示 : 「移動ルーレット」ボタンを左クリック
 - 日数の追加 : 「+」ボタンを左クリック
 - セーブ : F1キー
 - ロード : F2キー
- (途中経過を自動でセーブしているので使うタイミングによってはバグる可能性があります)



スタッフリスト欄

- ・ 崎田友輝
 - ① エンジニア
 - ② 個人製作



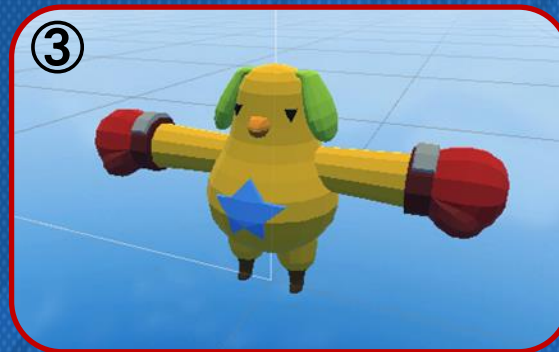
プレイヤーについて



移動数 : 4 ~ 6



移動数 : 1 ~ 9



移動数 : 2 ~ 4

プレイヤーは3キャラいて、各キャラごとに特徴があります。

- ① : 戦闘や移動は**標準**です。
高台タイルを使用することができます。
- ② : 戦闘は**苦手**ですが、移動が**得意**です。
食料を入手した場合その場で食べ、食べた個数移動数が追加されます。
- ③ : 戦闘が**得意**ですが、移動が**苦手**です。
周囲の岩タイルを壊し、通れるようになります。



イベントタイルについて ①



- ①: 食料入手タイル
食料を1～3個入手できます。
- ②: 戦闘タイル
敵とのバトルが始まり勝利するとプレイヤーのLvが上がります。
負けてしまった場合、初期スポンまたはテントの位置に戻ります。
スポンする3日前から煙が出始めます。煙やアイコンの色は敵の強さで変更され、
プレイヤーが勝ちやすい場合は**緑色**、
同等の場合は**黄色**、
プレイヤーが負けやすい場合は**赤色**になります。
- ③: 高台タイル
高台を中心に3x3のエリアの雲が消えます



イベントタイルについて ②



今後追加予定のタイルを一部紹介します。

①：村タイル

クエスト受けることができたり、
HPを回復できたりなどを実装していく予定です。

②：スコアタイル

スコアが増えるタイルです。

その他にも見た目が違うイベントタイルなど色々追加していく予定です。

アップデート情報についてはTwitterに投稿していく予定です。

Twitterのフォローや応援などしていただけると嬉しいです。

Twitter ID : @yuu_02__



テントについて



←左クリックで設置

3キャラの行動が終了後テントを配置します。

- ・テントは今までに行ったことがあるタイル※1に設置が可能です。※2
- ・テントの配置場所が決定後テントの上のアイコンを左クリックすることで、その場所にテントは配置することができます。

- ・次の日全てのキャラがテントの場所から行動を始めます。
また、敵に負けてしまった場合の復活場所がテントの場所になります。

※1：行ったことのあるタイルは赤色の枠が表示されます。

※2：行ったことのあるタイルでも一部設置できないタイルがあります。