



チーム名 : AliceCube制作委員会  
作品タイトル「AliceCube」



# ターゲット

パズルゲームが好きな人

# プレイ人数

2人

# ゲームの目的

新感覚の対戦ゲームで友人や知り合いなどと遊ぶ



## ゲームクリア・勝利条件

赤のプレイヤーは黒のクイーンがいる面に赤のコマを、  
黒のプレイヤーは赤のクイーンがいる面に黒のコマを配置し、数が多いほうが勝利。  
同数になった場合は先行の黒の勝利。

## ゲームオーバー条件

ゲームオーバーはなし。



## 開発進捗

B版完成

## 備考・注意点

ブラッシュアップしてプレイヤーにわかりやすくして、わかりにくい部分を減らしている。



# 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。

## マウスのみ

- キューブを見渡す : 右クリックを押しながらカーソル移動
- 移動 : 「移動」選択中にコマを選択した後、青く光るマスを選択する
- 回転 : 「回転」選択中にマスを選択した後、回す方向矢印を選択する
- ポーズ : 画面左上のマークを選択する



# 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。

- ①職種、②担当箇所を必須でご記入ください。
- ②の粒度（詳しさ）については下記の記入例をご参考にしてください。

## <記入例1>

- ・松尾遥生
  - ①プランナー
  - ②レベルデザイン、進行管理
- ・飯田遥歩
  - ①プランナー
  - ②レベルデザイン、キャラクターデザイン
- ・矢野孔太
  - ①プランナー
  - ②説明書
- ・上野晟
  - ①2Dデザイナー
  - ②キャラクターデザイン、UIデザイン
- ・角田勝哉
  - ①3Dデザイナー
  - ②モデリング



# 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。

- ①職種、②担当箇所を必須でご記入ください。
- ②の粒度（詳しさ）については下記の記入例をご参考にしてください。

## <記入例1>

- ・飯田裕磨
  - ①エンジニア
  - ②キューブ全般、キャラ移動
- ・伊藤真木
  - ①エンジニア
  - ②システム、シーン移動
- ・岡崎篤樹
  - ①エンジニア
  - ②BGM、SE、操作入力
- ・大鹿竜矢
  - ①エンジニア
  - ②UI、シーン移動

# Alice Cube

— 転機と危機は一気にくる —

ジャンル：ステージ稼働 × ターン制対戦ストラテジー

コンセプト：状況に柔軟に対応して、相手の思考を上回れ！

## 1, 駒を動かす

相手の動きを予測して駒を動かそう！

既に駒がいるマスには止まらない。

空間を把握して有利な位置を取れ！

Cube を回す

盤面が大きく変化！

攻めの一手、逃げの手段、

戦略の要。

## 2, 戦略

いかにして相手クイーンまで行き、

いかにして逃げられなくするか。

一手よりさらに先まで考える

そんな深い戦略が

求められる！

一手先へ廻り込め！

## 3, 勝利条件

相手のクイーンの周囲に

より多くの駒を置いて

勝利を掴め！

