



チーム名: ベイビーのひとりごと
作品タイトル「DungeonInversion」



ターゲット

10代後半の中、高校生

プレイ人数

1人

ゲームの目的

ダンジョンからの脱出



ゲームクリア・勝利条件

ゲーム内の全ての鍵を取得し、右側の霧を抜けたとき

ゲームオーバー条件

特別ゲームオーバーは設けていません。
プレイヤーが諦めたときがゲームオーバーとしています。



開発進捗

ゲーム完成、細かな修正

備考・注意点

エリア解放等を実装予定です。



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。

DungeonInversion_作品紹介.PDFをご覧ください。



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。

- ・西川仁
 - ①プランナー
 - ②リーダー、進行管理
- ・木村陸人
 - ①プランナー
 - ②レベルデザイン
- ・羽鳥将司
 - ①エンジニア
 - ②システムの実装
- ・辻悠希
 - ①エンジニア
 - ②ゲームシーン実装
- ・上原恵
 - ①エンジニア
 - ②タイトル画面、ステージ選択画面実装
- ・加藤雄人
 - ①エンジニア
 - ②テクニカルデザイナー
- ・秋田航希
 - ①エンジニア
 - ②アニメーション実装
- ・林峻友
 - ①3Dデザイナー
 - ②スタジオオブジェクト
- ・中村海斗
 - ①3Dデザイナー
 - ②キャラクターデザイン、UIデザイン
- ・坂神翔太
 - ①3Dアニメーター
 - ②キャラモーション
- ・佐久間瑛司
 - ①ムービークリエイター
 - ②ゲーム紹介動画制作
- ・大崎優果
 - ①SEクリエイター
 - ②ゲームSE制作

DUNGEON INVERSION

—反転迷宮—

ゲーム 紹介

「メビウスの輪」から・・・

「ループ」と「反転」



ループを
すると・・・



ステージが
反転！



ステージが**上下反転！**

さらに**時間も戻る。**

反転ループすると、

「ゴースト」が反転して生まれる。

ゴーストは自分が
直前にとった動きをそのままする



さっきの
自分がした
動きだ！



力を合わせて
カギを Get!!

ゴーストと協力をして、
本の世界から抜け出そう！

詳しい遊び

カギを全て集めて
出現する扉を開くとクリア



このままじゃ
とれない・・・



マホウジン
起動させれば？



マホウジン
を使ってカギをとれ！



ステージ ギミック



ハコ



押し引きができる
ボタンの起動や
足場にして使おう

ウゴクユカ

一定距離動く
乗ることができる
ハコも乗せて運べる



「ゴースト」と
力を合わせて
ステージを突破せよ！