

QUICK

ROTATION

ROOM.....

チーム名：

作品タイトル「QUICK ROTATION ROOM」



ターゲット

パズルゲームが好きな方

プレイ人数

1人

ゲームの目的

プレイヤーを動かしてプレイヤーをゴールに到達させて、すべてのステージをクリアする目的のゲーム。



ゲームクリア・勝利条件

ゲームクリア条件は黄色いマスにたどり着くこと。

ゲームオーバー条件

プレイヤーが赤いマスやブロックに飲み込まれること。



開発進捗

100%バグなどが無いと言い切れませんので90%としておきます。

備考・注意点

自身でプレイしてみて、ゲーム進行が不可になるバグ見つからなかったのですが、「ゲームが動けば勝ち」という考えで作っていましたのでどこかしらでバグがあるかと思われます。



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。

「操作方法」

使う物

- ・ キーボードのみ

使うところ

- ・ 矢印キー：移動等
- ・ ESCキー：メニュー



スタッフリスト欄

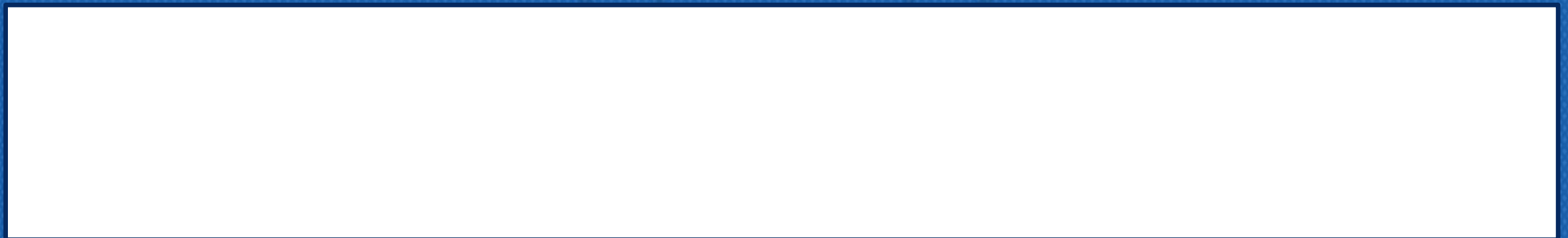
※足りない場合は、ご自身でページを追加してください。

・内田 翔太

①プランナー/プログラマー/デザイナー

②レベルデザイン、進行管理、パズルの実装、移動の実装、メニュー画面の実装、アニメーションの実装、キャラクターの作成

**以降のページに
企画書を追加してください**





ゲームタイトル名

QUICK ROTATION ROOM



出席番号 (5) 名前 内田翔太
テーマ「メビウスの輪」

①主語の追加

「(主語) プレイヤー が、部屋 を 移動 して(手段)、
プレイヤーがいる部屋以外 を 回転 させて道をつなげてゴールにたどり着く する (目的) のゲーム」

②形容詞の追加

「部屋 を(正確)に 回転 して(手段)、
道 を(形容詞2)に 見つけてゴール する(目的) のゲーム」

③制約の追加

「プレイヤー を 死なせたり、詰むことがないように する事なく(制約)、
部屋 を 回転 して(手段)、
ゴール を 目指 す(目的) のゲーム」

④カテゴリーの追加

「プレイヤー を 操ってプレイヤーがいる部屋以外の部屋を回転 して(手段)、
ゴール を 目指 する(目的 ゴールに到達) の(2Dパズルアクション) ゲーム」



ジャンル：見下ろし方のパズルアクションゲーム

デザイン関係：仮）壁や地面をマップチップにするため、32x32で切り分けれるように壁の上、真ん中、下それぞれ32x32。壁だけでも32x96になる。同様にゴール地点の階段床。

壁と地面は黒がスタンダードで、他にも青、赤、白、緑、黄色も同様に必要。

プレイヤー（操作するキャラクタ）は白の面積が多い人形ドット絵32x32のpng。

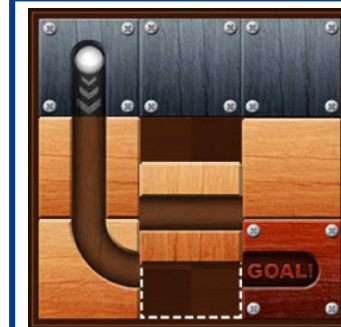
プログラム関係：マスずつ動けるようにして、例として3x3のプレイヤーのいない部屋をそのまま回転させる。

ゴールに入ってからクリア判定で次のステージに行けるようにする。

白マスに埋まらないように部屋が回転した後のブロックの座標をプレイヤーが動く前に取っておく。



(↑のような感じで奥の壁、横の壁、床の用意)



(マップは←のような感じでプレイヤーがマス動くごとにすべてのタイルが回る)

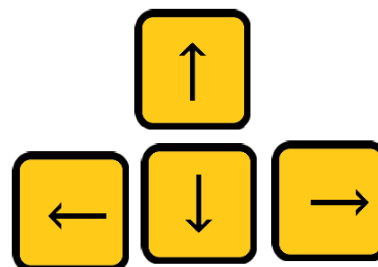
(←が一部屋で、この部屋が回転するイメージ)

(白い球をプレイヤーと見立てて、マス進むごとに他の部屋が回転する)



操作方法

ESC



使うキーは矢印キーとESCの五つだけで、
矢印キーは移動、ステージ選択などに使用。

ESCはゲームを終わるときや
BGM、SEの設定画面を出すために使用。

後にパッドにも対応させたい。



世界観・ストーリー

- ・現代の無機質な階段を舞台にしたゲームだが・・・
- ・主人公には急ぎの用事があり、人がいなければエレベーターを使った方が遥かに早く上の階に上がれるがエレベーターは満員で、入れば重量オーバーをしてしまいそうであった。
- ・やむ負えなく主人公は階段を使って上の階に上がろうとするが、そこには明らかに階段ではない広さの部屋が幾つも広がっていて、引き返そうとすると、エレベーターは既に上がっていて、一階毎に止まっているようだった。
- ・主人公はせっかちで待とうにも気が気でなかった。
- ・主人公は階段に向き直り、主人公の目的地の50階を目指すのであった。



仕様

【ギミック】

- ・標準の床、壁は何もギミックがない。
- ・床、壁の色がギミックごとに分けられている。

L青 (RGB:140,255,251)

┆ L一度だけ歩ける。

L赤 (RGB:255,59,59)

┆ L一度青を歩いた場所に表示される色。歩けば死ぬ。

L緑 (RGB:212,242,119)

┆ Lプレイヤーがこのマスで歩くと、緑壁の部屋が回転する。(時計回り)

L橙 (RGB:255,148,75)

┆ L橙色の壁の部屋は反時計回りする。

L白 (RGB:255,255,255)

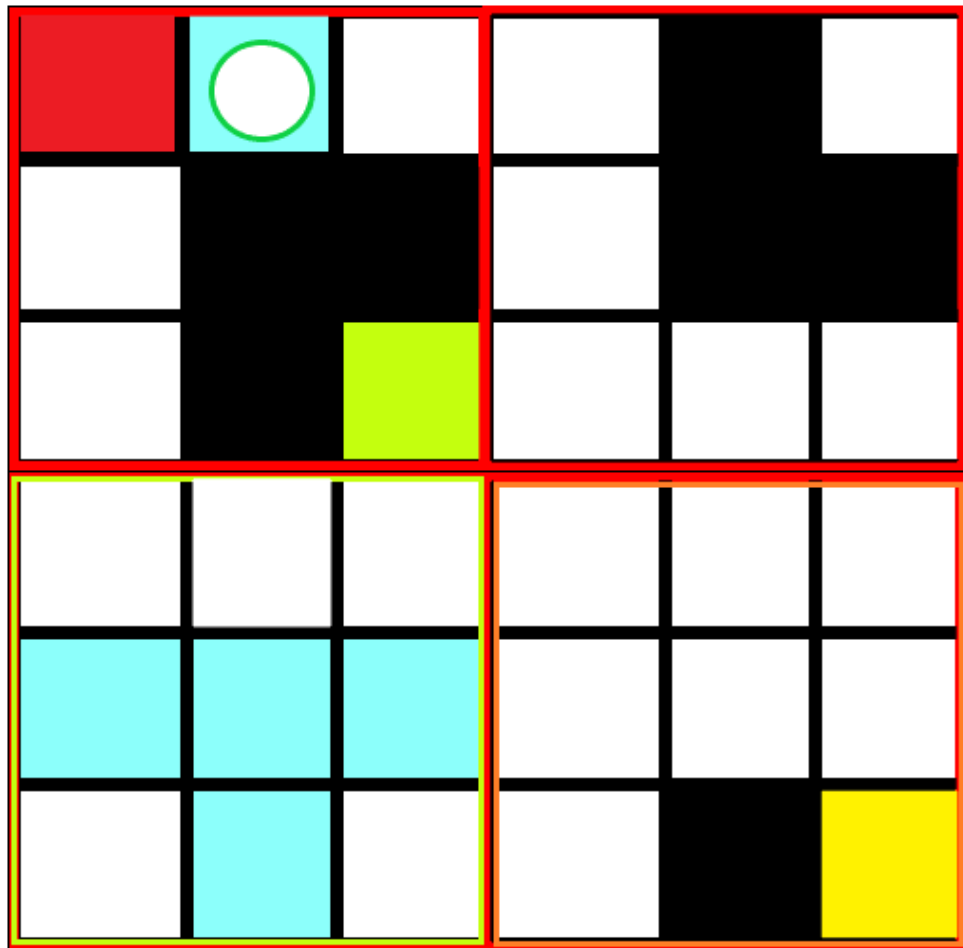
┆ Lブロックみたいな歩けない、侵入できない場所。

L黄 (RGB:255,223,118)

┆ Lゴール地点(上りの階段)。



ゲーム画面イメージ



・・・プレイヤー



・・・部屋
(とりあえず赤でくくっているだけ)



・・・橙の部屋。反時計回りに回る



・・・緑の部屋。緑マスにプレイヤーが
入らないとこの部屋は回らない。



・・・何のギミックのないマス



・・・一度だけ歩けるマス



・・・青マスから離れた後のマス



・・・ブロックマス



・・・このマスに一度止まると
一度緑の部屋が時計回りに回る



・・・ゴール