

# 漂流日記



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を探索しイカダの作成に必要な丸太を3つ、ロープを1つ、布を1つを探し、島から脱出する。



## ゲームクリア・勝利条件

イカダの作成に必要な材料をすべて集める。

## ゲームオーバー条件

プレイヤーのHPが0になったとき。



## 開発進捗

完成状態です。

## 備考・注意点

- ・現在Windows版のみです。
- ・バグなどが残っているかもしれません。  
もしバグを発見した場合、ゲーム本体フォルダの中にある「感想、質問、バグ報告はこちらから」からバグ内容を記入していただくと嬉しいです。



# 操作説明

・主な操作はクリックのみです。

- ルーレットの開始/終了 : 左クリック
- 移動 : 青色/黄色の枠のタイルを左クリック
- 周りを見渡す/元に戻す : 虫眼鏡の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 : 青色の枠のタイルを左クリック
- テントの設置 : 設置ボタンを左クリック



# スタッフリスト欄

・崎田友輝

- ① エンジニア
- ② 個人制作



# プレイヤーについて

①: ユウ



移動数: 4 ~ 6

②: ポチ



移動数: 1 ~ 9

③: ソラ



移動数: 2 ~ 4

・プレイヤーキャラクターは3体いて、各キャラごとに特徴があります。

①: ユウ

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: ポチ

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: ソラ

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、通れるようにできます。



# イベントタイルについて ①



## ①：食料入手タイル

食料を2～4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、初期スポーン地点またはテントの位置に戻ります。

スポーンする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**、

あまり変わらない場合は**黄色**、

プレイヤーが負けやすい場合は**赤色**になります。

また、汗アイコンは敵は逃げてしまいます。

どくろアイコンは敵が強すぎるため戦うことができません。



# イベントタイルについて ②



## ①：村タイル

固有のイベントが発生します。

主には**新しいキャラクター**が仲間になったりします。

## ②：高台タイル

高台を中心に **3 × 3** のエリアの雲が消えます。

ユウのみ使用することができます。



# テントについて

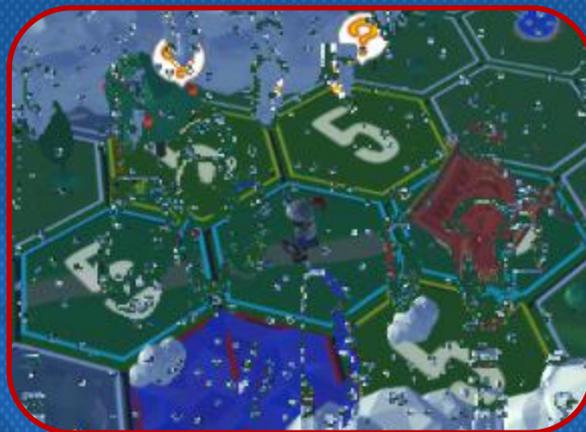


- 全員が行動が終了した後にテントを配置します。
- テントは今までに行ったことがあるタイルに設置が可能です。**※1**
- テントの配置場所が決定後、設置ボタンを左クリックすることで、その場所にテントは配置することができます。
- 次の日**全てのキャラがテントの場所から行動を始めます。**  
また、敵に負けてしまった場合の復活場所がテントの場所になります。

**※1**：行ったことのある場所でも平らではない場合設置できません。



# 雨について



時々雨が降る時があります。

- ・雨が降っている間は危険なため、高台などで周りを見渡したりすることができません。
- ・村人は全員家にいるため、村タイルは使用することができません。
- ・雨で地面がぐちゃぐちゃなため、テントを新しく設置することができません。
- ・敵が少し強くなります。

雨は複数日続く場合があります。



# 病気について



プレイヤーは時々、病気になる時があります。

- 病気の間は**移動数が減って**しまいます。
- **食べる食料が2つ**増えます。
- 食料を食べることができなかった場合、**ダメージ**を受けてしまいます。

次の日には病気は治っています。