



チーム名：パラドックス藤笑
作品タイトル「アミダイクツ」



ターゲット

年齢を問わず、あみだくじや探検、パズルゲームが好きな人

プレイ人数

一人

ゲームの目的

数々のあみだ状のステージが用意された洞窟に迷った主人公をステージのゴールへ導き、最終的には洞窟から脱出をすること。



ゲームクリア・勝利条件

ステージ毎に用意されたゴールにたどり着く。

ゲームオーバー条件

主人公のライフが0になる。

※補足 ライフは障害物に当たることで1ずつ減っていく。

また、初期ライフは3。



開発進捗

完成済み。また、「日本ゲーム大賞2021アマチュア部門」に提出済み。

備考・注意点

本ゲームは『メビウスの輪』（「日本ゲーム大賞2021 アマチュア部門 募集テーマ」より）をテーマに制作しています。

また、「日本ゲーム大賞2021アマチュア部門」の一次審査を通過している作品です。

本ゲームに登場するキャラクター、イラストはすべてふじわらが作成したものです。

本ゲームのBGM、SEは魔王魂のものを使用しています。

紹介動画は、同学校の学生に制作していただいたものを使用しています。



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。

【メインゲーム内】

=マウス操作=

- ・「新たな道」を作る…横長の道の上で左クリック、ドラッグ、また横長の道の上で左クリック。
- ・「新たな道」を消す…右クリック。 ※主人公が「新たな道」を渡っている時は消せない
- ・アイテム「つるはし」で道を作る…アイテム選択後、横長の道と道の間で左クリック。
- ・一時停止(ポーズ)…ホイールクリック。

=キーボード操作=

- ・主人公を走らせる…スペースキー。キーを押している間、走り続ける。

【オープニング、エンディング】

=マウス操作=

- ・ムービースキップ…右クリック。

=キーボード操作=

- ・早送り…スペースキー。キーを押している間だけ早送りされる。

【タイトルやステージ選択画面等、その他のシーン】

- ・ボタン選択…左クリック。



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。

・ふじわら

①エンジニア

②BGM、SE、動画制作以外の制作(企画、プログラミング、イラスト作成等すべて)



企画書①(テキストデータより)

ゲーム大賞2021 テーマ:メビウスの輪

タイトル「アミダイクツ」→「あみだ」と「大窟(”おおくつ“を”だいくつ”と読む)」を合わせたもの

ハード:PC ※マウス操作

ターゲット:中高生(全年齢)

リスペクト作品:「ultimate chicken horse(アニメーションのイメージ)」

「タッチ!カービィ(ゲームの大部分)」「Miiopia(ステージの雰囲気)」

無限あみだの世界に迷い込んだ主人公が、不思議な筆で描かれる道をたどって大吉(ゴール)を目指すゲーム。いくつか用意されたステージすべて大吉に行けたら、この世界から出られる。

セールスポイント

- ・アイデアの斬新さとわかりやすいルール
- ・絵を描く感覚で解くパズル

メビウスの輪要素

- ・メビウスの輪は縦長の紙で作られる。あみだくじは基本縦長の紙に描かれている共通点から
- ・あみだくじで無限ループを作ろうとしている人を何人か見かけたことから。
- ・阿弥陀とは、計り知れない光、つまり「無限の光」をさす。この「無限」は「 ∞ 」と同じ意味。



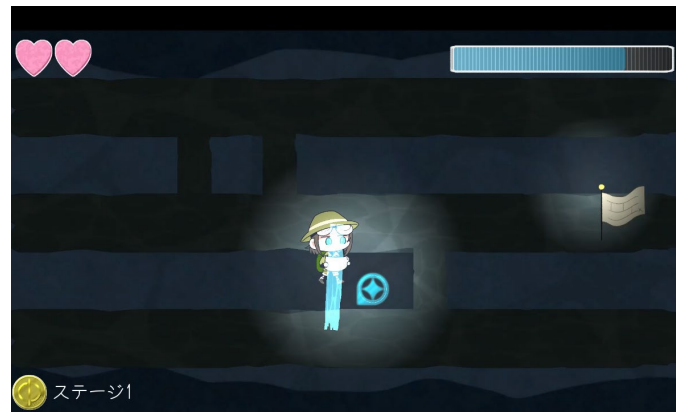
企画書②

ゲーム内容

- ・ステージが始まった時点で主人公が動き始め、横に移動する。
- ・リアルタイムで同中に線を引いて道を作り、主人公をゴールへ導く(線は1本しか引けない)。
- ・主人公はオート操作。
体力は3で、0になるとゲームオーバーになる。

操作 ※赤字は変更点

- ・不思議な筆: マウスで線を引き、主人公に動くよう指示をだす。
・左クリック、ドラックで線を引く
・右クリックで主人公の移動倍速 → 最終的にはスペースキーに変更
・ホイールでマウスを中心に拡大 → 不採用。
- ・「不思議な筆で引いたあと主人公が動く」の順で進み、ゴール以外の最奥へ着くとスタート地点に戻る。その際引いた線は消え、ターン数が加算される。
→ 主人公が動いている間でも線を引けるようにし、ターン制を廃止。
- ・引ける線の幅は最上の線から最下の線まで。引いた線には枠があり、枠内に描き足すことはできない。横線から横線へ引けない場合は道が消える(線を引き切らないと道ができない)。
- ・メインゲーム中ホイールクリックでポーズ画面表示



↑ ゲーム画面



企画書③

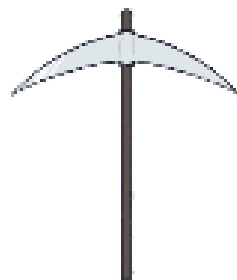
道中に落ちている物

○ステージ共通

- ・クモやヘビ、落とし穴…当たると主人公のライフが1減る。
- ・食料…主人公のライフが1回復する。
- ・つるはし…消えない道を1本作れるアイテム。
- ・メダル…各ステージに1枚落ちてるコイン。全部拾うといいことが起こる。

○ステージごとのギミック

- ・転がる岩…最奥から一直線に転がってくる岩。当たるとライフが1つ減る。
- ・崩れる道…一度渡ると、崩れて消える道。
- ・壊れる扉…転がる岩が当たると壊れ、通れるようになる扉。壊れてなければただの行き止まり。
- ・隠せる雲…常に左右に動き、この雲の下にあるアイテムやギミック等は隠れる。
- ・ワープドア…主人公が入口扉に当たると、出口扉までワープして出てくる。
- ・ループドア…主人公が最奥に着いてループするたびに、開閉する扉。



etc…



企画書④

あらすじ(本編のOPより)

「身に着けると、永遠の命を手に入れられる・・・“無限のスカーフ”」。

何百年前からそう言い伝えられるそのスカーフは、

おおくつ

一度入ると一生出られない大窟“フィニティ”に眠る。
その真相を確かめるべく、一人の探検家が立ち上がる。

彼は“フィニティ”を彷徨い、帰り道を犠牲に見事スカーフの元へとたどり着いた。

さっそく身に着けると・・・

突然、どんな光よりもまぶしい“光”が現れ、
彼をさらに大窟の奥へいざなう様に漂っている。

「どうせ帰れないなら・・・」と、彼はその“光”を追うことにした・・・。

