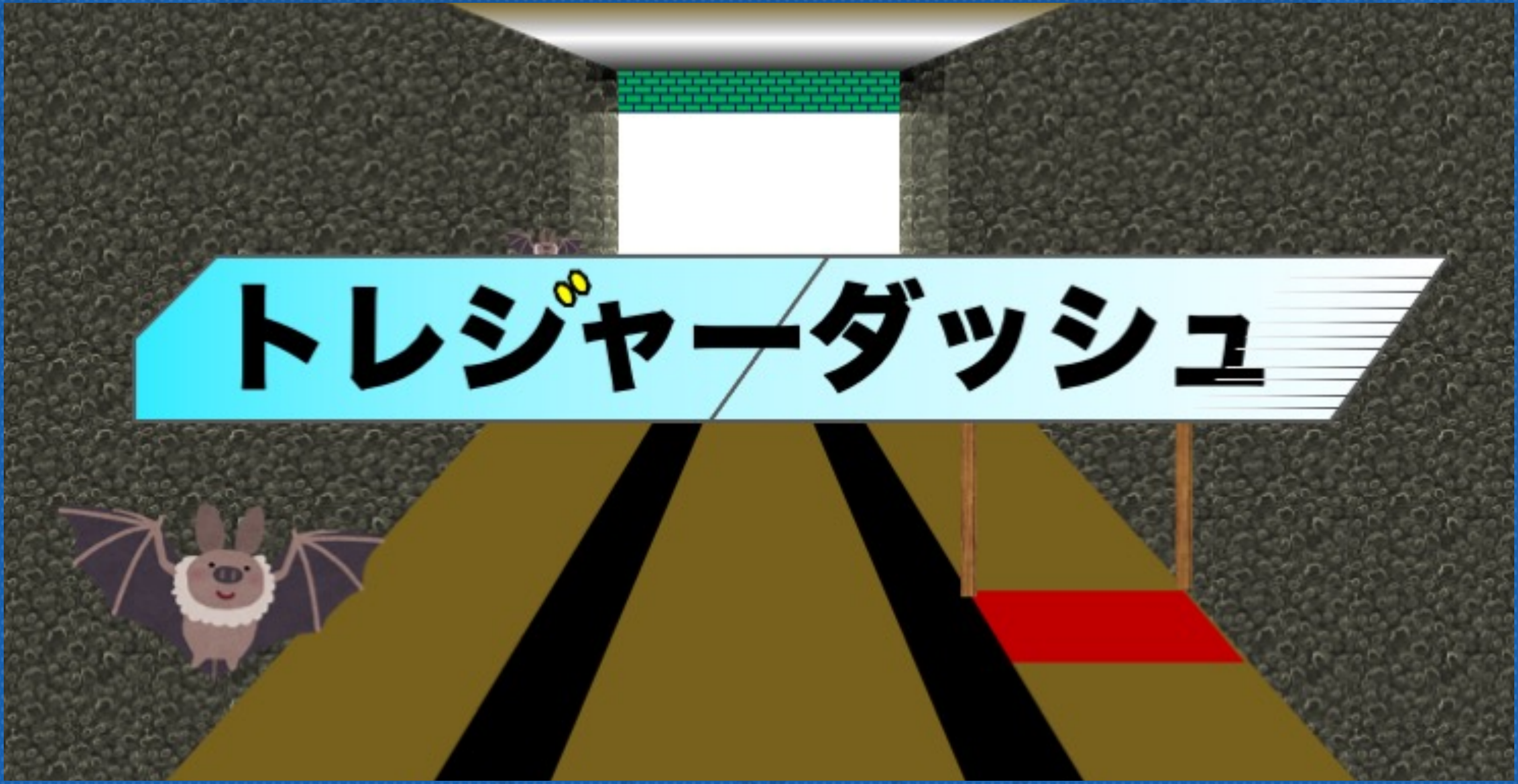


チーム名：野原に鈴が鳴くのか
作品タイトル「トレジャーダッシュ」

ターゲット

ギリギリの緊張感と爽快感を味わいたい人

プレイ人数

１人

ゲームの目的

75文字程度
ダンジョンに入って宝物を取って脱出する

ゲームクリア・勝利条件

ダンジョンの財宝を取り封鎖される前に出口に脱出する。

ゲームオーバー条件

１：敵やトラップに当たってLIFEが０になった時
２：TIMEが０になった時

開発進捗

企画書提出（2回目）

備考・注意点

企画のみの応募です

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。

三つの道を自動で前に進み、
プレイヤーの隣の道をタップして左右に移動
プレイヤーが走っている道をタップして回避

スタッフリスト欄

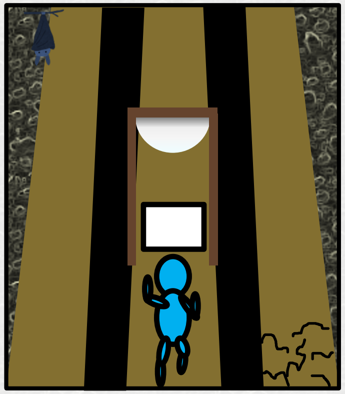
※足りない場合は、ご自身でページを追加してください。

石原鈴
プランナー・企画書制作

以降のページに
企画書を追加してください

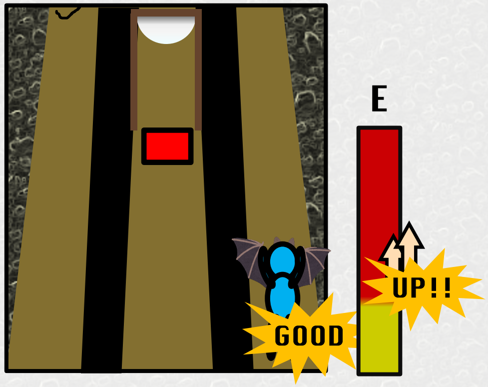
ギリギリの緊張と
風を切る感覚を
トレジャーダッシュ
プラットフォーム：
iOS,Android
プレイ人数：一人

ゲーム内容

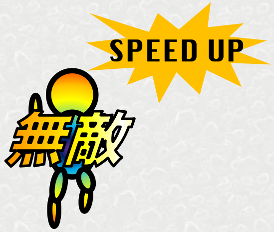


ダンジョンを駆け抜け
トラップや敵の位置を確認

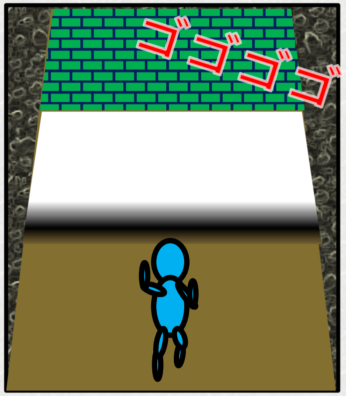
トラップや敵が
作動する



トラップや敵を
タイミングよく回避すると
一瞬だけ無敵で加速し
エネルギーがたまる



エネルギーがMAXなると
無敵状態になり
その間スピードが上がる

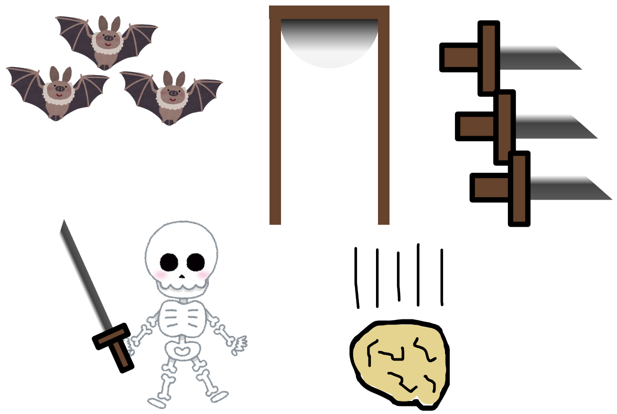


ダンジョンが
封鎖される前に
脱出しよう

ゲームギミック

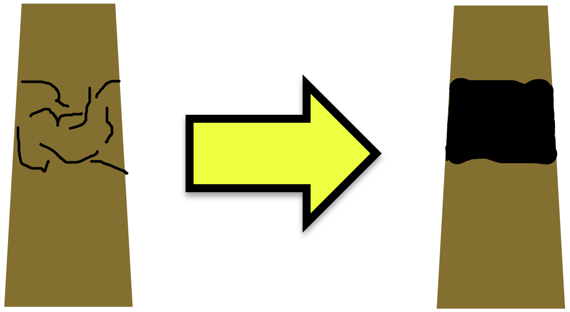
プレイヤーに降りかかる数多くのトラップ！

宝物を獲ると



コウモリや動くガイコツ、
ギロチンやナイフや落石etc...
トラップが動き出す！

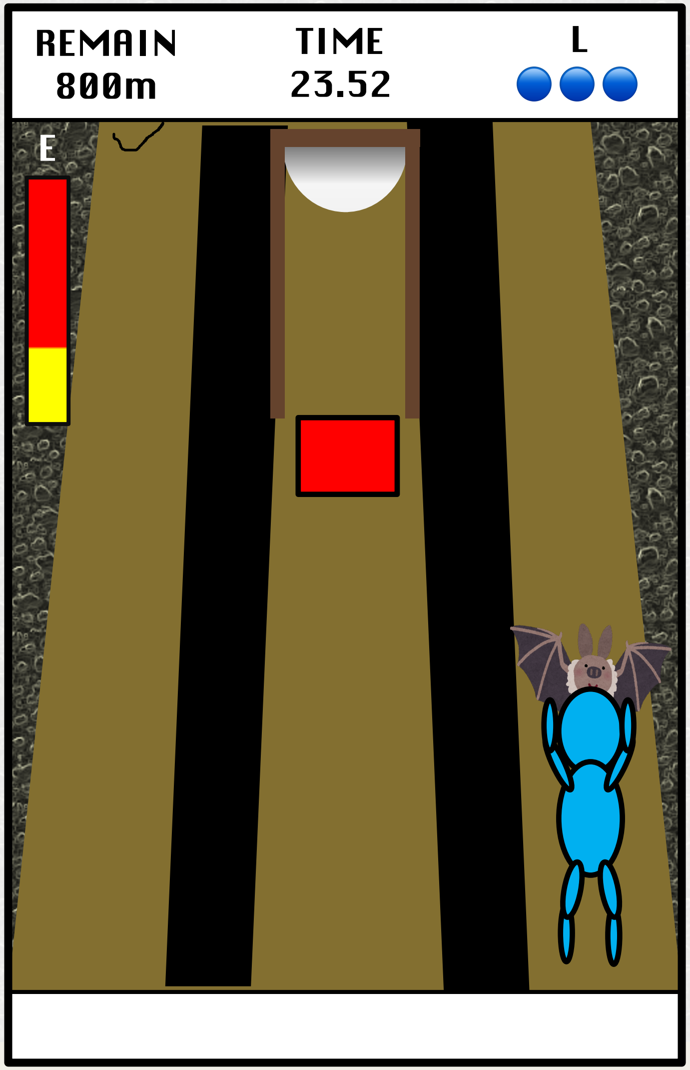
宝物を獲る前も

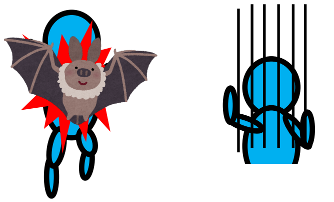


油断して踏んでしまうと、
帰るときに
不利になってしまう！

絶望的状況をかわし全てを駆け抜けろ!

ゲーム画面





敵に当たったり落ちたり
するとLIFEが減る
LIFEまたはTIMEが0に
なるとゲームオーバー

隣の道をタップして
左右に移動

プレイヤーが
走っている道を
タップして回避する