

## PRISON

開発にかかった期間：2025 年 8 月～9 月

所要時間数：150 時間程度

開発メンバー数：1 人

自身の担当範囲：全て

動作環境：WebGL

操作方法：移動：AD ジャンプ：Space 攻撃：J 回復：Q ダッシュ：Shift

インタラクト：F 会話：E パリィ（解禁）：K 壁滑り（解禁）：壁の隣に A/D

二段ジャンプ（解禁）：Space + Space

**制作意図の解説：**私は以前からメトロイドヴァニア系のゲームが非常に好きで、このジャンルは特に「ステージデザイン」が重要だと考えています。

もし自分が作るなら、「どうすればプレイヤーを自然に導けるか」「どうすれば探索する楽しさを感じてもらえるか」を深く考え、自身の能力を磨くために本作を制作しました。

### ■ ステージデザインで特に工夫した点

- **自然なプレイヤー誘導：**チュートリアル中に「攻撃で破壊できる扉」を配置しました。これにより、プレイヤーが「このゲームでは、怪しい場所は攻撃してみると道が開けるかもしれない」というルールを、テキストに頼らず自然に学習できるように意図しました。
- **再訪を促す設計：**ゲーム序盤から「見えるが行けない場所」や「今は取れないアイテム」を意図的に配置しました。これにより、「将来、新しい能力を身につけたらここに戻ってこよう」

という探索のモチベーションが続くように設計しました。

- **探索とアビリティの連動:** ゲームが進行し、新しい能力（二段ジャンプや壁滑りなど）が解禁されると、自然と過去のエリアに戻る動線が生まれます。これにより、以前は到達できなかった場所へ行けるようになる「成長感」と「発見の喜び」を感じられるマップ構成を目指しました。