

2Dアクションゲームをつくるにあたって 入りたい要素

世界観:洞窟の奥深くへ潜っていき,お宝(ゴール)を求めるとある一人の探検家の物語

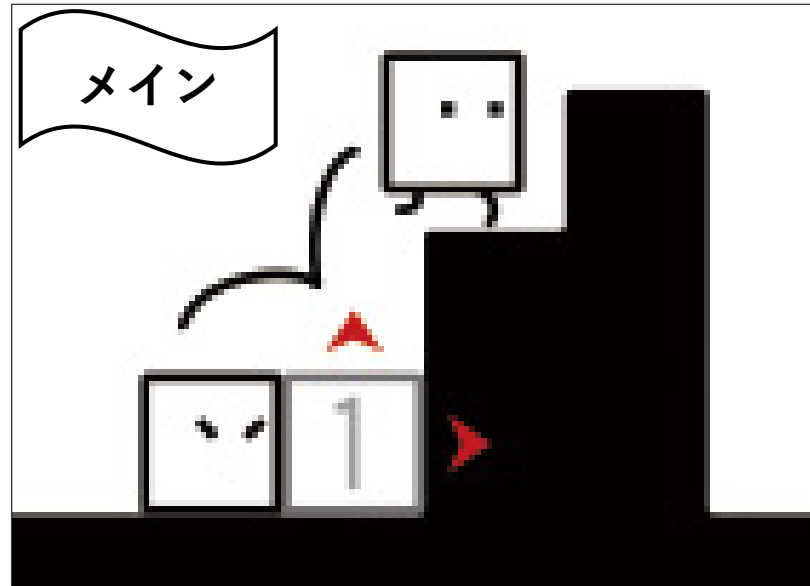
敵や障害物を上手く乗り越えてゴールに向かうサイドビューの横スクロールパズルアクションゲーム



敵



ジャンプで飛び越えて
スルーも可能だが
踏むと倒せる



好きなところで
足場をつくれる



ジャンプでは届かない
ところに行ける

ゴールへのルートを
探らせる

ステージごとに
出せる制限あり



ギミック(トラップ)



落とし穴に落ちると死ぬ

トゲに当たると死ぬ