|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | プレイヤーキャラ | 動作 |
| 1 | ニュートラル | ボタン操作が行われない状態で【3秒】経過で  「待機モーション」を1度行ってください。 |
| 2 | 左スティック | キャラクターの角度に合わせて入力方向に【1.0】移動してください。  壁に向かって入力した場合も、角度を変えつつそのまま移動してください。  移動中は常に「歩くモーション」を行ってください。  移動中に道以外の場所に出た場合、キャラクターの角度に合わせて  落下させてください。  落下中は「落下モーション」を行ってください。  参照  → |
| 3 | Aボタン | 左スティックと同時に入力している間だけ移動値を【通常移動の1.3倍】に変更し、  モーションを「走るモーション」にしてください。 |
| 4 | Bボタン | キャラクターをその場で【ブロック1マス分】ジャンプさせてください。  左スティックを入力中の場合は移動も同時に行ってください。  ジャンプ中は「ジャンプモーション」を行ってください。 |
| 5 | Xボタン | キャラクターをジャンプさせて上下180°回転、回転後「落下モーションで」  対象の地面まで落下させ、地面着地時「着地モーション」を行ってください。  参照  → |
| 6 | リスポーン | キャラクターが迷路の範囲より外に落下する、ブロックの高さ2マス以上から落下した場合、キャラクターをスタート位置に戻してください。 |
| 7 | ゴール | キャラクターがキューブ(出口)に触れたらキャラクターを停止し、  白フェードアウトを行ってください。 |
| 8 | 移動条件 | 高さ1マス分は登り降りすることができる。高さ2マス分以上は登れない。  高さ2マス以上からの落下はリスポーン対象とする。 |
| 9 | 制限時間 | 制限時間UIを初期値3:00から一秒ごとに減らしていってください。 制限時間が0になったら、キャラクターを停止し、  黒フェードアウトを行ってください。 |
| 10 | シーンチェンジ | 白及び黒フェードアウトが終了したら、リザルトシーンに変更してください。 |

画面サイズ：1920\*1080

仕様デバイス：ゲームパッド

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | カメラ仕様 | 動作 |
| 1 | キャラカメラ | キャラクターの後ろ【2マス】の距離【1/2マス】の高さで追いかけてください。 |
| 2 | マップカメラ  LRボタン | マップ全体を斜め上から映してください。  LRボタンを押したらマップとの距離を変えずに45°見る角度を変えてください  (マップは回転させない)。 |
| 3 | Yボタン | 画面をキャラカメラとマップカメラ入れ替えてください。 |