

開発内容

タイトル：迷宮「ラビリンス」

ルール：

- ①6×6マスの表に入口と出口を配置し、20枚の壁を使って迷宮を作る。ただし、迷路は必ず解けるように作らなければならない。
- ②相手に自分が配置した出入口の位置を伝えゲーム開始
- ③このゲームはターン制である。自分の番の時は壁に当たるまで1マスずつ進むことができる。
- ③相手の作った迷路を解き先に出口に到達したものを勝者とする

	1	2	3	4	5	6
A						
B			入			
C						
D						
E				出		
F						

ゲームの進め方

1, 迷宮作成

- i . 入口と出口を配置する
- ii . 簡単にゴールされないよう、壁を配置する。
※このとき、必ず解けるようになっている必要がある。

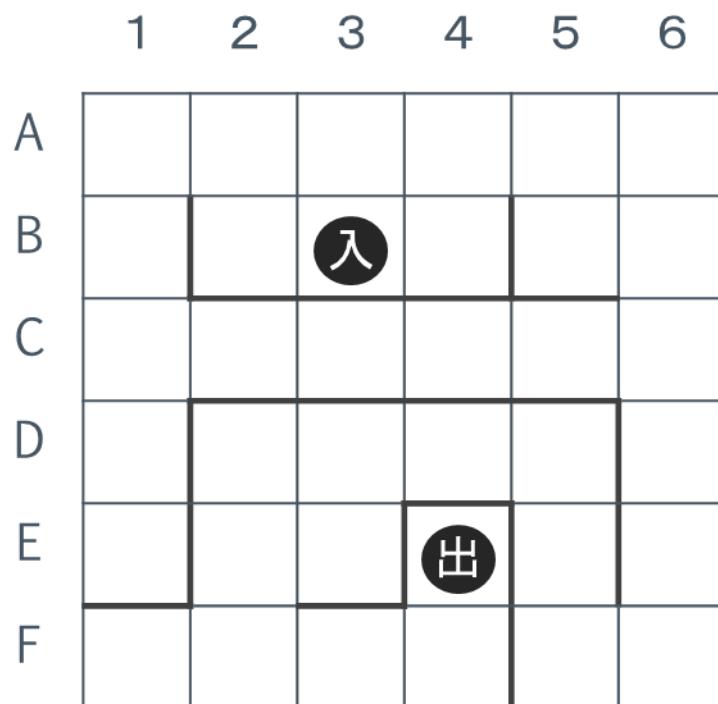
2, 迷宮に入る

- i . 相手に迷宮の入り口と出口を伝え、自分も相手の迷宮に入る
- ii . 先攻後攻を決め、迷宮を解き始める
- iii . プレイヤーは壁に当たるまで1マスずつ進むことができ、壁に当たると相手の番になる

3, 迷宮を脱出する

- i . 相手より先に出口にたどり着けば勝利。

開発イメージ(迷宮設定画面)



①入口と出口を設定

入口 :
出口 :

②決まったら確定ボタンをクリック
(取り消せないように
設定してます)

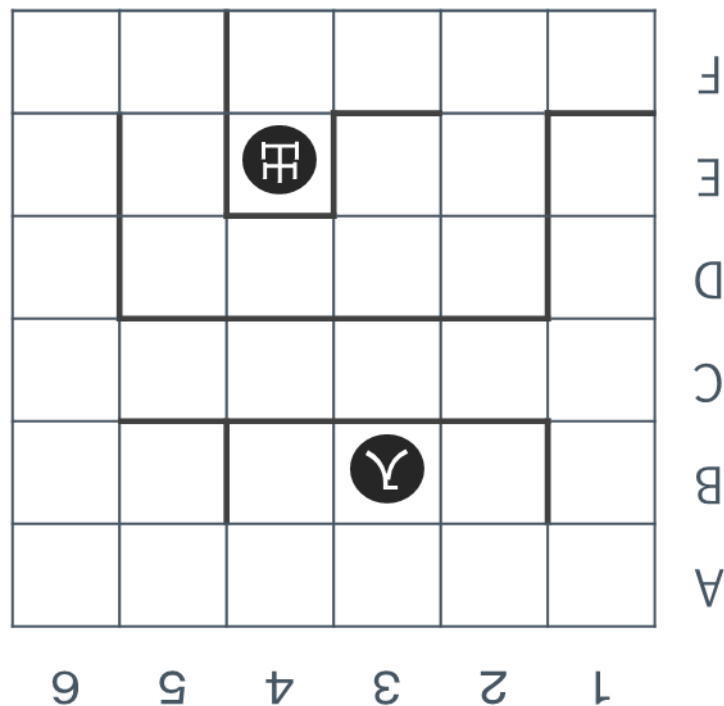
確定

③壁を設定 (マウスクリックで設定)

④準備完了したら次のボタンを押して待機

準備完了

開発イメージ(player1の画面)



player2が攻略する迷宮

Chat

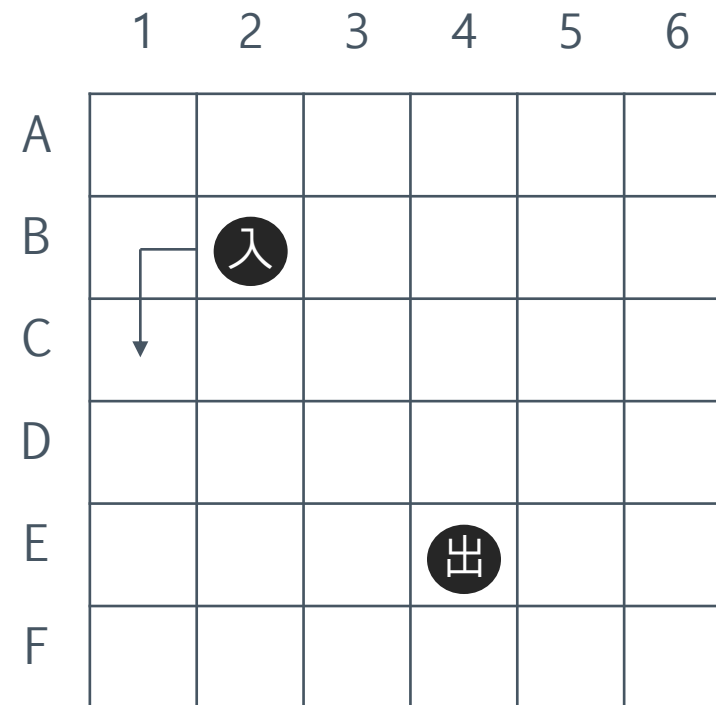
player1:
壁の場所のヒントほしい

plyer2:
ある規則に従っておいたよ

ゲームマスター->>player1
B1へ移動: yes,進めます
C1へ移動: yes,進めます
D1へ移動: no, 壁です
次はplayer2の番です

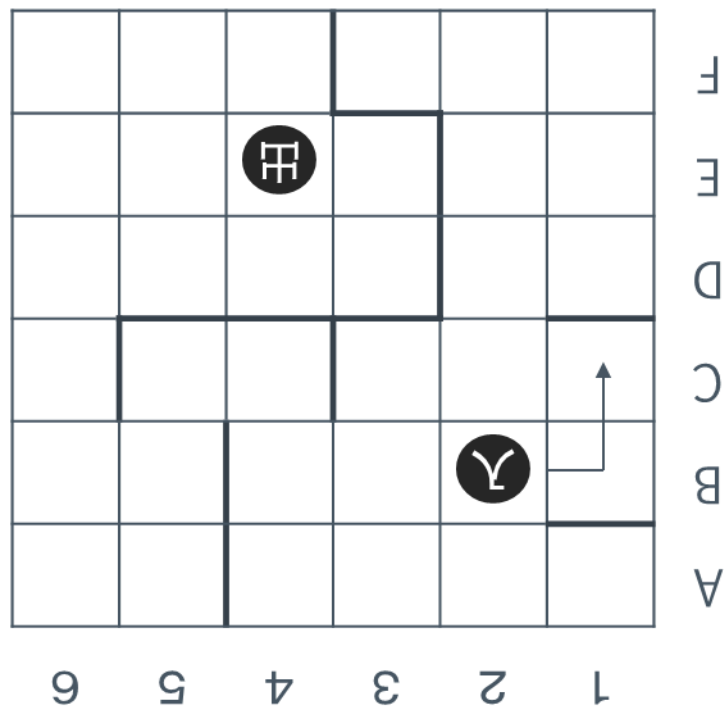
移動マスの宣言

移動マス:



player1が攻略する迷宮

開発イメージ(player2の画面)



Chat

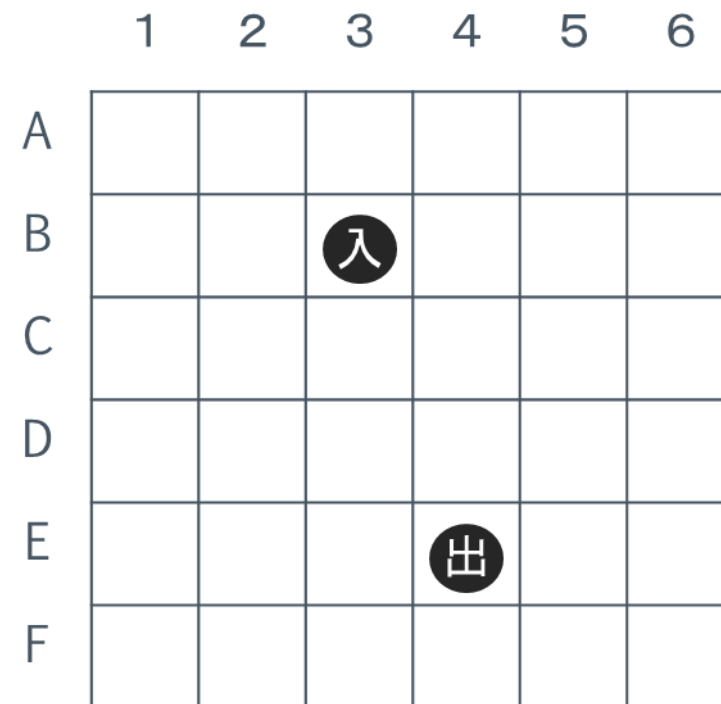
player1:
壁の場所のヒントほしい

plyer2:
ある規則に従っておいたよ

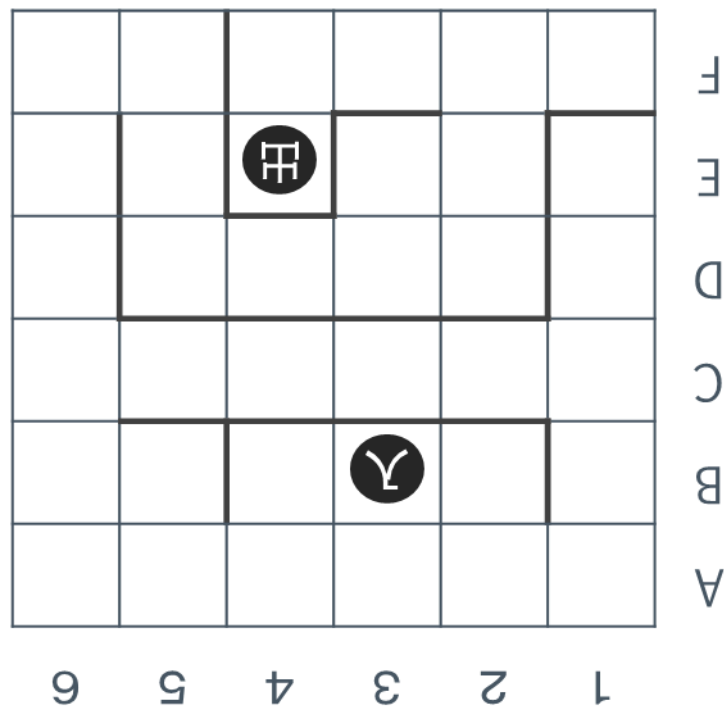
ゲームマスター->>player1
B1へ移動：yes,進めます
C1へ移動：yes,進めます
D1へ移動：no, 壁です
次はplayer2の番です

移動マスの宣言

移動マス：



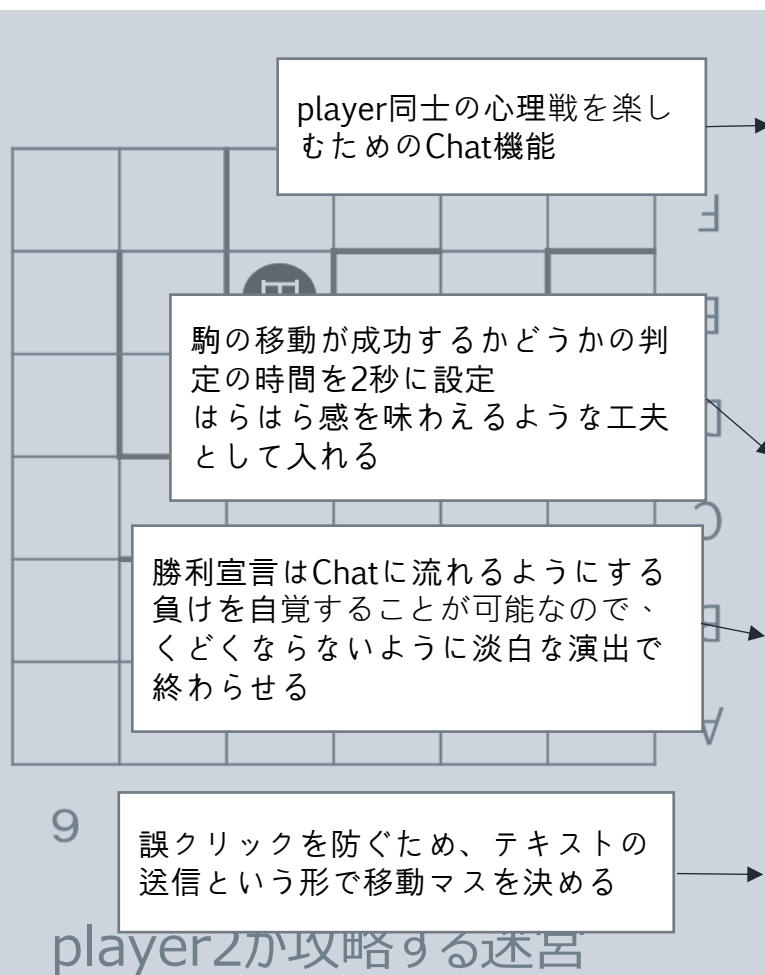
開発イメージ



player2が攻略する迷宮



開発イメージ



Chat

player1:

壁の場所のヒントほしい

plyer2:

ある規則に従っておいたよ

ゲームマスター->>player1

B1へ移動: yes, 進めます

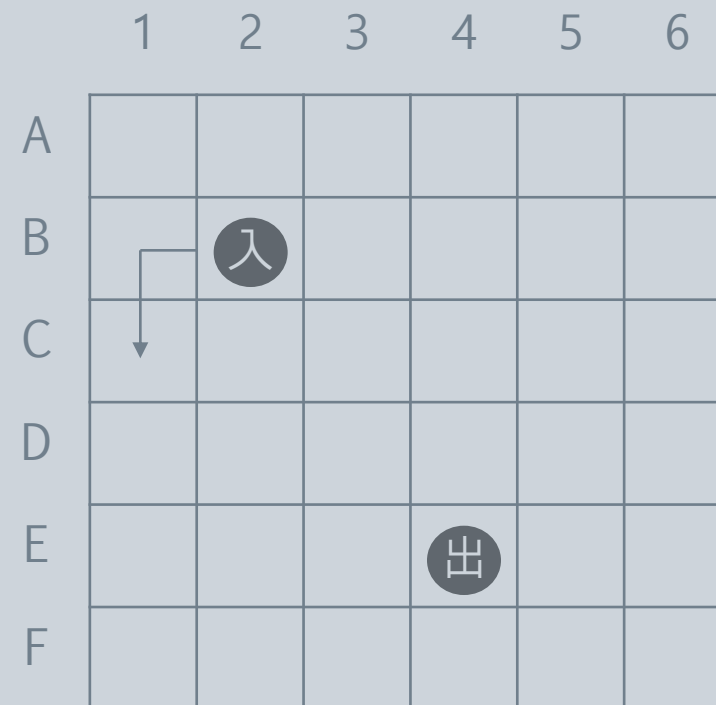
C1へ移動: yes, 進めます

D1へ移動: no, 壁です

次はplayer2の番です

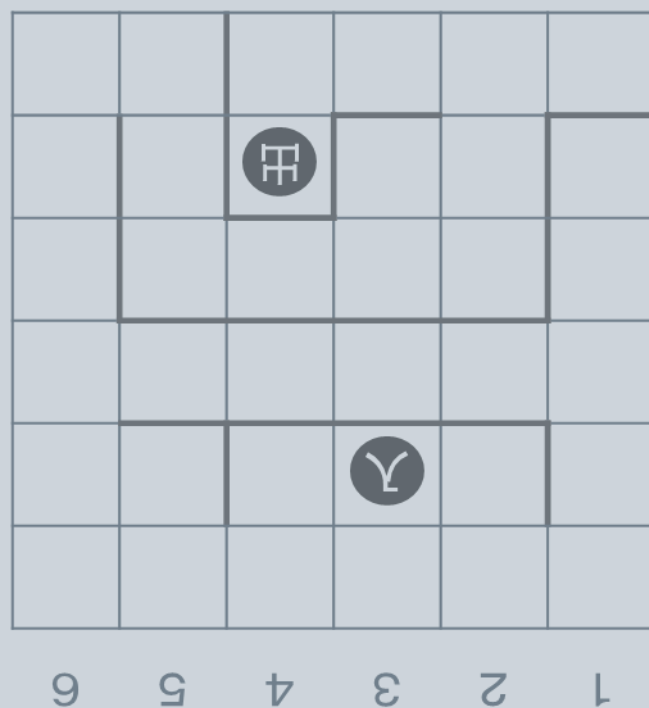
移動マスの宣言

移動マス:



player1が攻略する迷宮

開発イメージ



player2が攻略する迷宮

Chat

壁に当たらずに進めた場合、
線でその軌跡を描く

ある規則に従っておいたよ

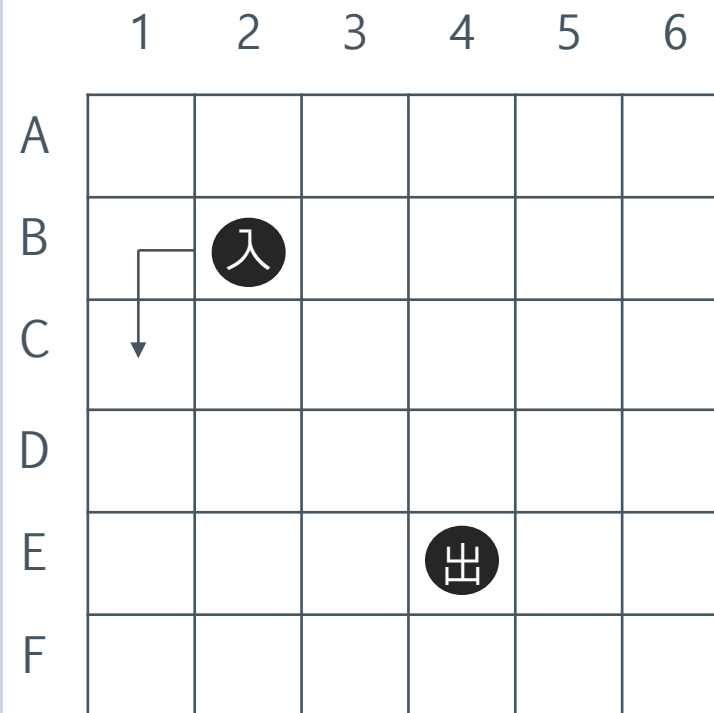
当然、相手が設定した壁は
見えないようになっている

C1へ移動：yes, 進めます

D1へ移動：no, 壁です

次はplayer2の番です

もし進んだ道を戻るなら、
線の描画を1つ前の段階に戻
すなどの工夫を入れる
戻ったとわかるような軌跡
は描かないようにする



player1が攻略する迷宮