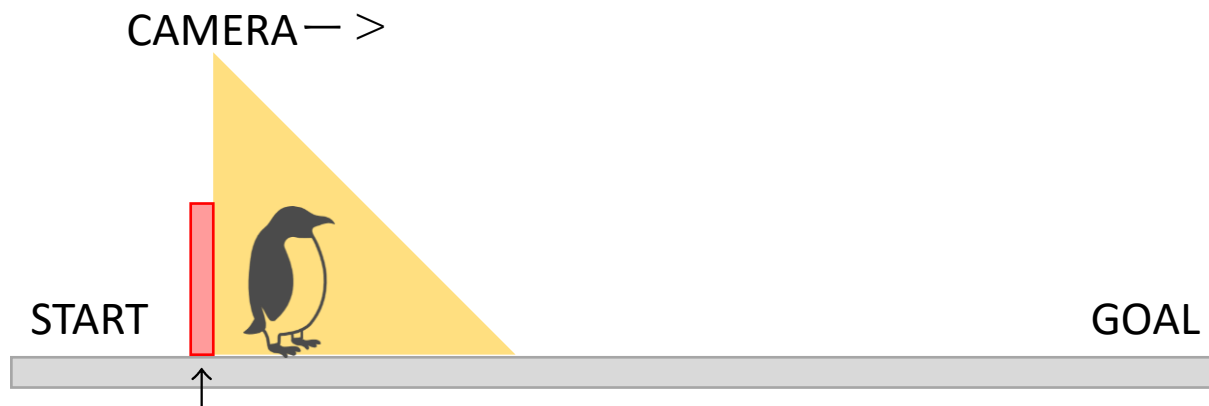


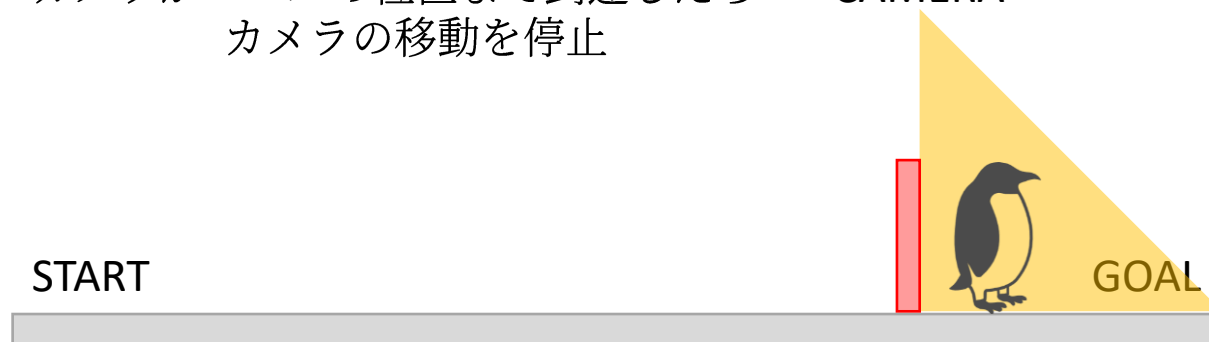
# スクロール

横もしくは縦にカメラを強制的に動かす。



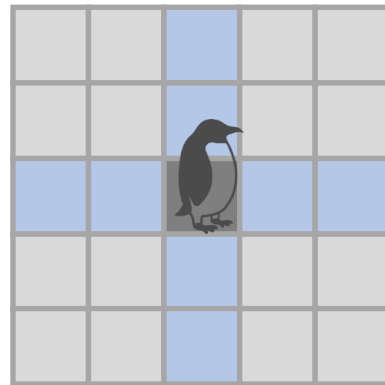
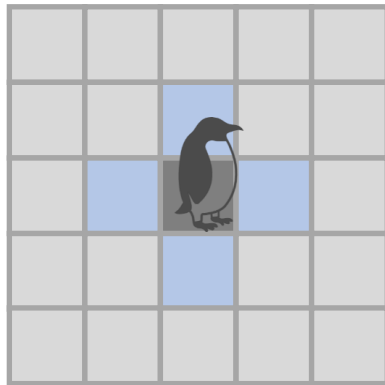
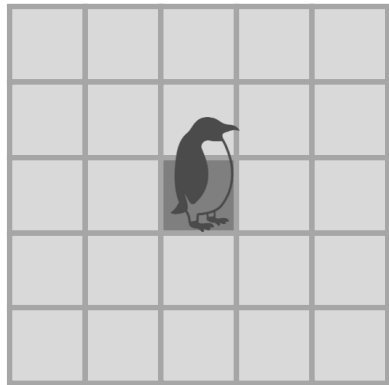
カメラの外にあたり判定を設置、  
触れたらゲームオーバー

カメラがゴールの位置まで到達したら→ CAMERA  
カメラの移動を停止



# パタパタタミ

ひっくり返った畳から連鎖し、一番端まで順番にひっくり返る



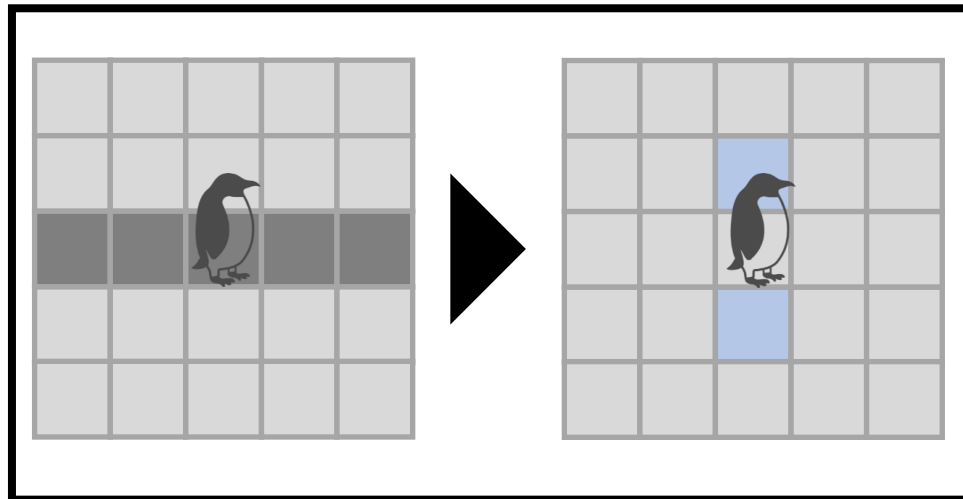
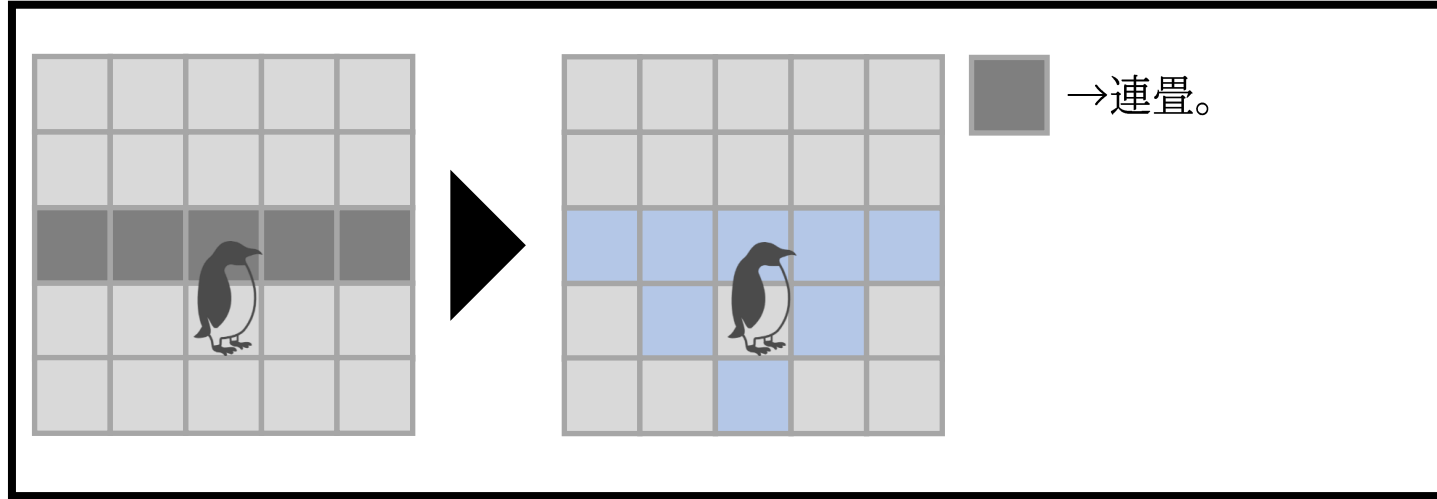
→パタパタタミ



→普通の畳

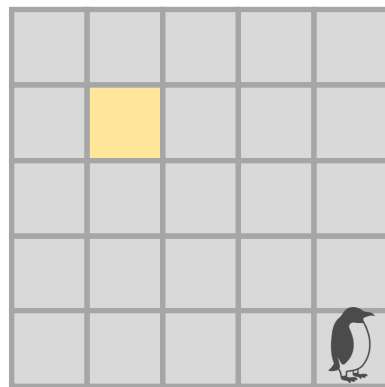
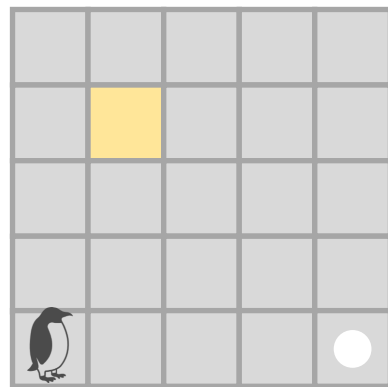
# 連畳(れんだたみ)

縦もしくは横に2枚以上つながってる畳。



# 南京畳(なんきんじょう)

鍵を取得してないとひっくり返すことができない畳



→南京畳

※鍵を取得した時点でロック解除

↑  
カギゲット

※この仕掛けは1ステージに1つまでしか設置できない

鍵未取得：南京畳の上下左右の畳はひっくり返せる  
南京畳の上下左右の畳から南京畳をひっくり返せない

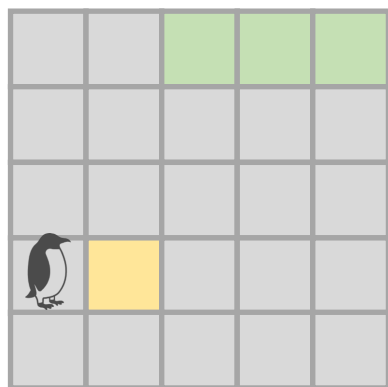
鍵取得済：通常の畳と同じ動きをする

Script：南京畳の位置、鍵の位置

# ゼンマイ

一度の忍術で数回転し、その後ゆっくり逆転する

例：扉が閉まっている→ゼンマイが回転し扉が開く→徐々に扉が閉まっていく



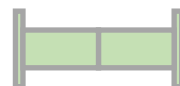
→ゼンマイ



→扉(関門)



左図のような場合、  
上下からひっくり返すことはできない



←扉が閉まっている

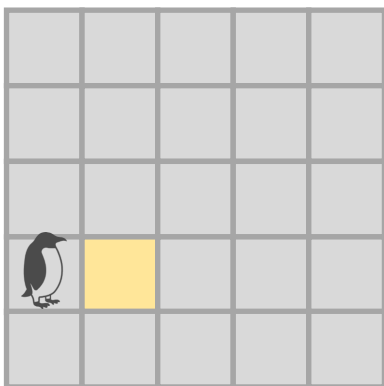


←扉が開いてる

※扉の横は触れるだけで失格

# 光

プレイヤーがライトで照らされてる範囲内に入ると弾を発射してくる  
一回発射したら範囲外に出て再び入るまで発射しない



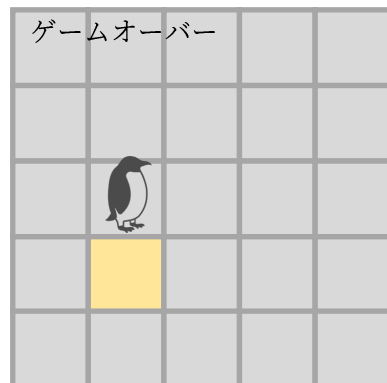
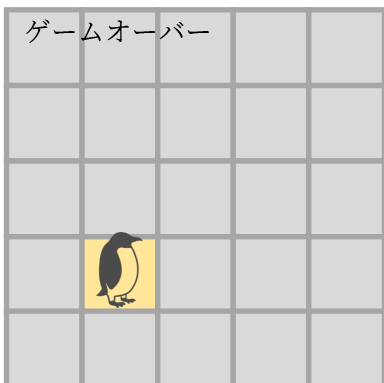
→ライトで照らされてる

プレイヤーが光の中に入ると真上から4つの弾が発射される

弾は岩に当たると消え、プレイヤーに当たるとゲームオーバー  
畳に当たるとその畳の上下左右の畳をひっくり返す

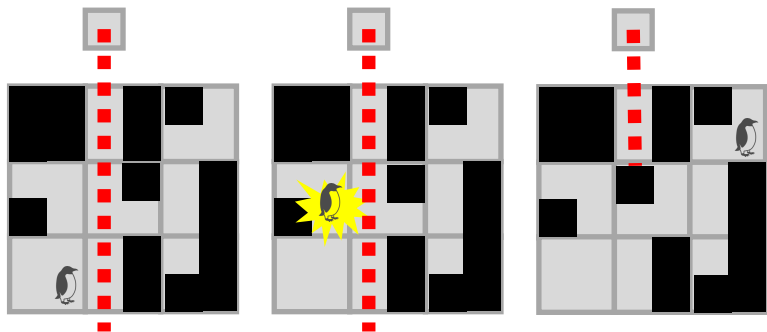
弾の着弾と同時に畳をひっくり返したら弾が消える  
プレイヤーが畳に乗ってるときにひっくり返ったらゲームオーバー

弾の影響でひっくり返る畳が既に回転中だった場合ひっくり返さない



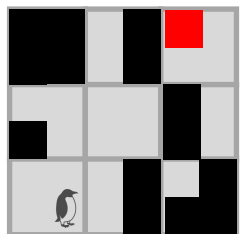


触れたらゲームオーバー、岩を貫通することはない。  
場外に独立して設置されている



# クリア条件「からくり」

ゴールへたどり着く

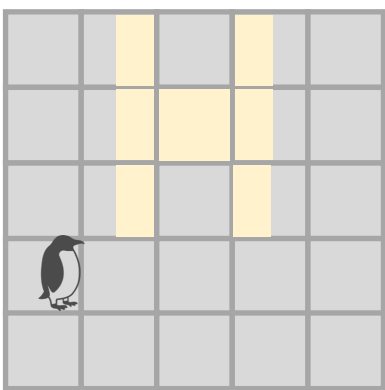
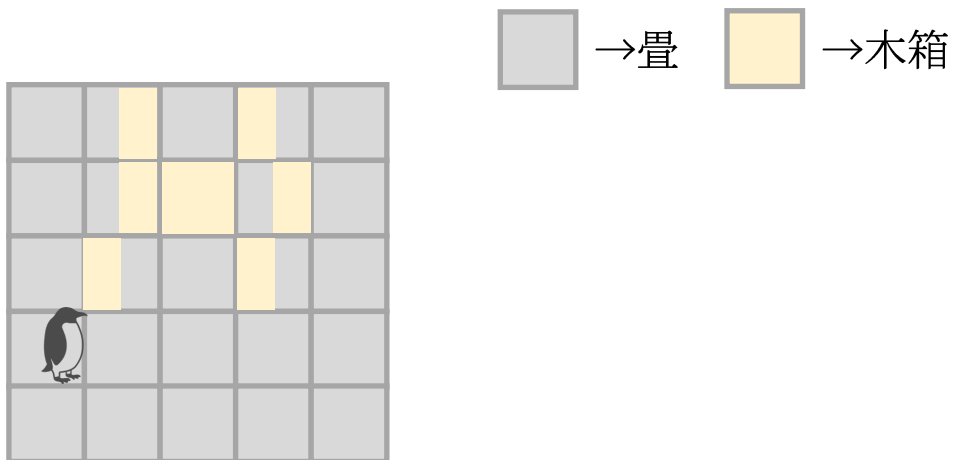


■ →ゴール



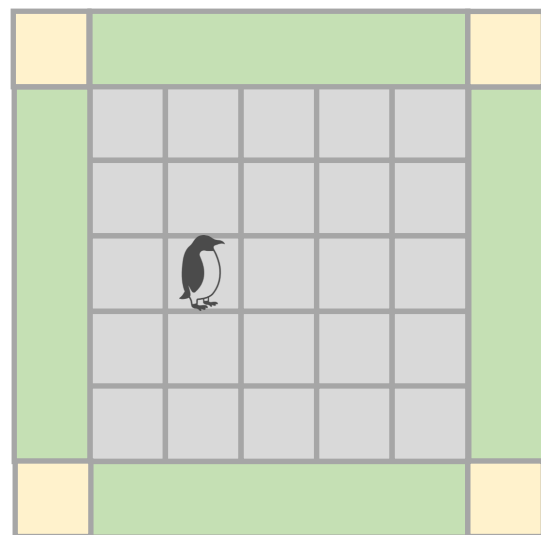
# クリア条件「形を合わせる」

お手本と同じ配置になるよう畳を回転していく



# クリア条件「敵を倒す」

フィールドの外を動き回ってる敵を倒す  
敵の姿は竹で出来た馬



→ 畳 (Gray square)  
→ 敵攻撃場所 (Yellow square)  
→ 敵徘徊場所 (Green square)

左上の攻撃場所で「攻撃」からスタート、  
その後、右まで[XXXf]かけてゆっくり移動。  
右上の攻撃場所までついたら再び「攻撃」、  
プレイヤーが4回「反撃」するまでこれを続ける

攻撃：弾を3つ、それぞれ違う場所に投げってくる  
弾が畳に当たると上下左右が回転、弾はその場に残る。

反撃：畳上に残った弾を敵のいる方向に飛ばす。

※3つのうちどれか1つが敵に当たると残りの弾が消え、  
敵攻撃場所まで速やかに移動する。

