

▽ゲームタイトル (コンセプトとルール案を出した後にゲーム内容にあった名称を考案したほうが効率が良いです)

# メンコラビリンス

▽ゲームコンセプト (ゲームプレイするお客さんにさせたい体験目的を一言で表すとなんですか?)

## 迷路のもどかしさを「叩きつける」動作で解消する

### ▽ゲーム概要

#### 必要情報①：核となるルール案

(コンセプトの体験をどのようなルールで表現するつもり?)

#### 必要情報②：ゲームボリュームどう作る?

(30分以上遊べるルールになってます?)

#### 必要情報③：簡単な画面イメージ

(そのゲームで一番楽しいシーンを作しましょう)

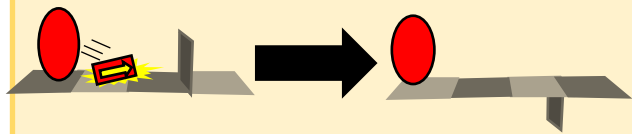
このゲームの「こだわり」を一言で説明して!

進み方に様々なパターンがある

### 目標：迷路を進み、ゴールを目指す

#### メンコ

ステージはマス目になっていて  
メンコを投げつけると  
種類によって周りの床が回転する

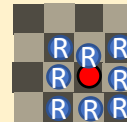


#### メンコの種類

・▲メンコ  
正面+左右の3か所

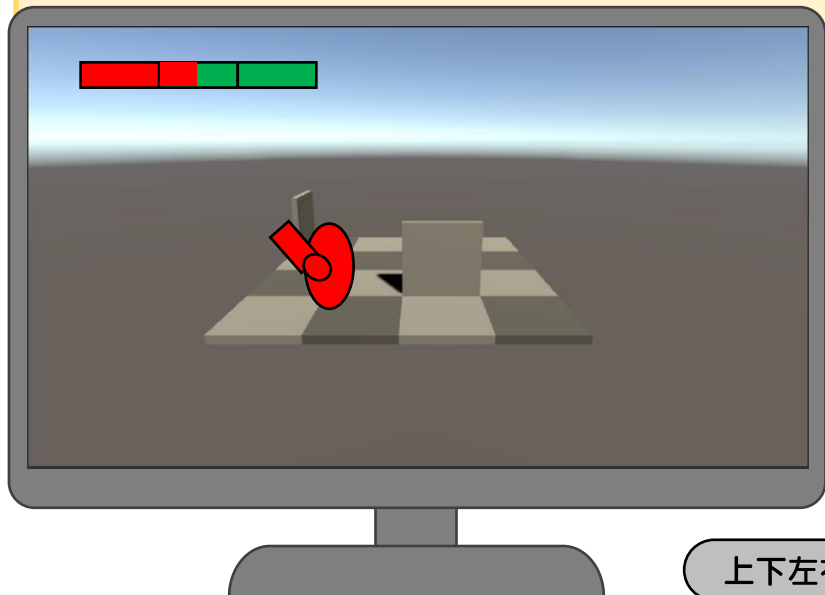
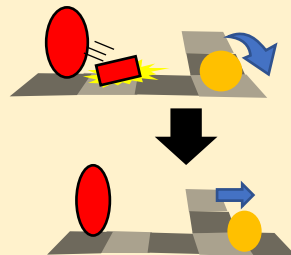
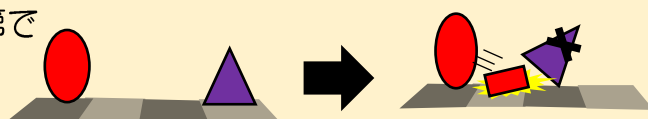


・■メンコ  
3×3の周囲8マス



#### めくる以外のアクション

メンコを投げつけるタイミング次第で  
敵を倒したりギミックを  
動かしたりすることもできる。



上下左右：移動

↑：メンコ構え  
↓：メンコ叩きつけ