

# 今作ってるものについて

## 早い話が

所謂、死にゲーといわれるもの。

## なにやるん？

- ・死なない。
- ・クリアポイントに到着する。

## で、なにが目的なの？

戦うの苦手、めんどい、疲れた。  
という人にやってほしい。

## このゲームのおはなし

YMD財団によって造りだされた  
すぐ死ぬ少女の学習能力の確認と向上を目的とした実験。

# ゲームフロー

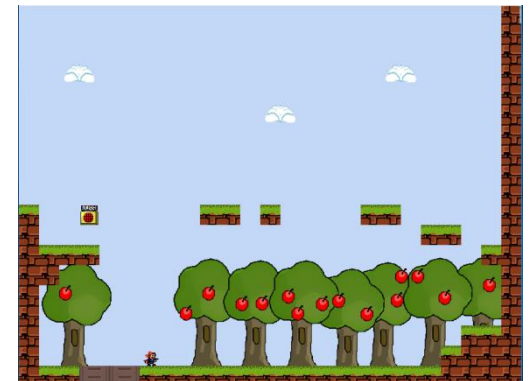
## ゲーム起動画面



## ステージ選択画面



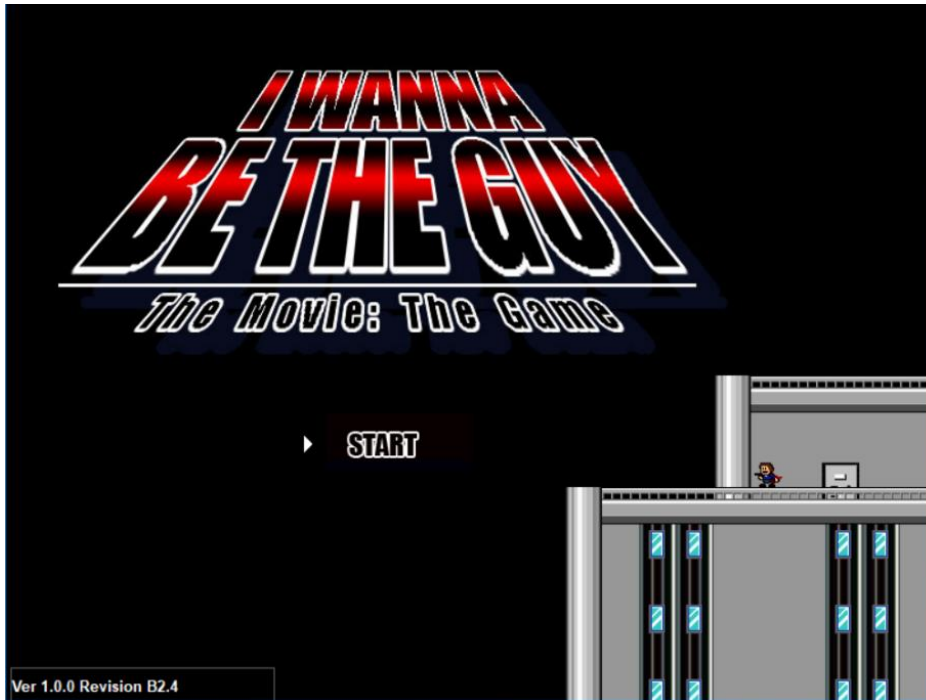
## ゲーム画面



左から右へ



# ゲーム起動画面



.exeを起動したら最初に見ることになる画面。

画面中央のSTARTの文字が  
PUSH\_LShift\_Key になり点滅する。

押すとステージ選択に画面遷移する。

[→ステージ選択画面](#)

# ステージ選択画面



Lshiftを押すと次に見ることになる画面。

ステージを作った人の名前を出してそれをプレイできる。

選択するとゲーム画面に画面遷移する。

[←戻る](#)

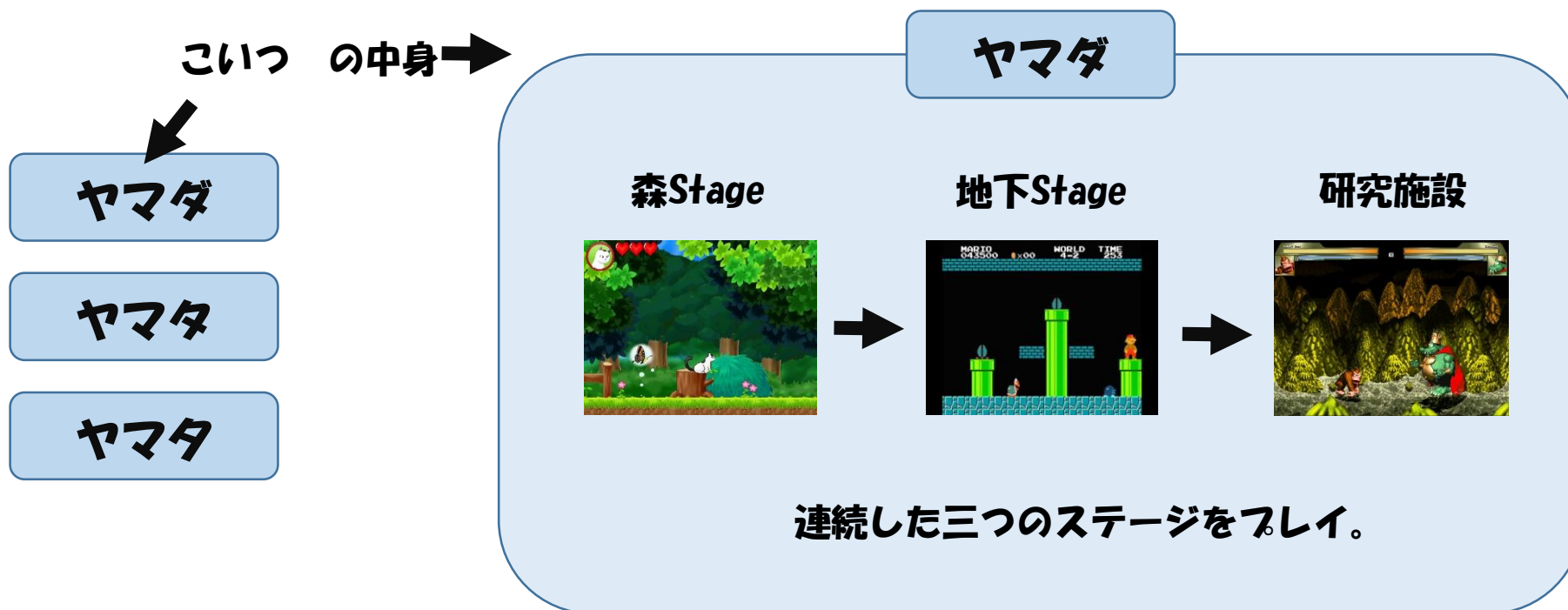
[→ゲーム画面](#)

[→ナニッテンダコイツ](#)

# ナニッテンダコイツ

作った人の名前～

作った人の名前を選択するとそのステージがプレイできる。



# ゲーム画面



**ステージ選択した後に見ることになる画面。  
一番プレイヤーが見ることになる画面。**

**レベル、名前、体力、魔力、  
その他RPG要素はそもそもない。  
又、それらに関するUIもない。**

**ゲームカメラはプレイヤーを追う。  
ステージ全体を見ることはない。**

# もし死んだら



## 死んだor死にそう

ステージ攻略中に  
死んでしまう瞬間の画面。

たまにプレイヤーが  
見ることになる画面。



## リスポーンした

プレイヤーは攻略中の  
ステージの最初の位置に  
戻る。  
復帰する。

ステージの情報（孔明）などはリセットされる

[←戻る](#)

[→ステージ制作](#)

[→えっ？中間地点？](#)

# 中間地点について

短いステージを作るつもりが微妙に長いステージになってしまう。  
ので、中間地点を設置します。  
もちろん、アイワナみたく短いステージでも構いません。



## なにすんのそれ

ステージの一定の場所（例：半分）までくると、  
リスポーンするときにそこから始めることができる。

## どうやったらセーフされんのよ

中間地点となるオブジェクトに触れればセーフされます。



# ステージ制作

## テーマとかあるん？

おはなしが少女の実験なので、最終的に研究施設に帰るようにしたい。

## ステージのテーマを片っ端から書く

- ・ 空
- ・ 海
- ・ 陸
- ・ 森林
- ・ 機械
- ・ 遺跡
- ・ 雪原
- ・ 街

こんくらいしかでらんかった。

# ステージ構成

## 前提があるんだけど

前述したとおり、実験ということで最終ステージが研究施設になる。

## 最後は研究施設だよ

平原→森・機械の混合→研究施設  
森 →地下・機械の混合→研究施設

2ステージ目に研究施設を思わせるものを必ず入れてほしい。  
森が主体なのに機械っぽいのあるとか

## ルート分岐？

やりたい。  
でも今そういう余裕ねえから やらない。

プログラマー様の中に分岐くらい余裕っすよ！  
っていう方がいらっしゃるならやってほしいです。

**タイトル**

**SPACE\_\_INPUT\_\_KEY**

# ステージせんたくがめんだよ

ヤマダ

ヤマタ

ヤマタ

ヤマタ

ヤマタ



キャラクター＝カーソルキーの代わり  
左右キーおしたらその方向向いて歩く

