

# 未定

ジャンル:アドベンチャー

プラットフォーム：pc

開発環境：unity

人数：1

# プレイヤー

明るさ調整はプレイヤーの任意 { (明るい → 暗い) のみ }  
{  
    基本軸；明るい  
    変更したデメリット：任意の時間暗くなる  
}

時間制限での明るさの変更

# 明るい場合に来ること

- アイテム・宝さがし
- 出口の探求
- 目印をつけたりをする

# 暗い時の場合

- ゴール目指す

# 明るいときメリット

プレイヤー阻害系のギミックなし  
障害物がみえる  
壁が見える

# 明るいときデメリット

出口が正確にわからない

## 暗いときのメリット

出口が見つかる → クリアできる  
アイテムが拾える  
一部壁が通れるようになる

## 暗いときのデメリット

障害ギミックが発動する  
壁がみえない

# 設定

- 場所：迷宮
- マップ配置しない（自分でたどる方向で作成）

- フェーズ

- 

昼

プレイヤーが探索する



夜

ゴールする



# 案 (20190913)

- 月の光（夜に光あてる）→ 昼／夜
- 蛍光塗料等を明るいうちに塗って、暗いとき動きやすくする。

# 大事な部分

- マップ
- ヒントの作成（謎解き）
- アイテムの配置

# 元ネタ案

- プレイヤーの明るさ調整
  - 隠れられる機能
  - 昼→鏡 夜→透明
- 
- 夜に敵が全的範囲でプレイヤーを探す。
  - 昼は常識な範囲