*(んのひきこも)脱出ゲーム

ジャンルプトターゲット

2D横スクロールアクション 精神力増強トレーニングゲーム・改 メンタルトレーニングをした()人



一通の手紙、旅立ちの合図。新たな世界へ躍り込む。

2031/9/30(火)

起きたら手紙おいてあったからウッキウキで 読み始めたんやけで、えっぐいこと書いてあった。

「もついい年なんだからこれからは自分ででつにかしなさい」

朝から最悪や、これからざうしたらええの? 今までアイツにいるいるやってもるてたから自分じゃざうもで きんで...

先に言っといてくれたらがんばったのになぁ... とりあえずあした



ずっと耐えてきたけども う限界です。

もういい年なんだから これからは自分で どうにかしなさい。



操作方法



Esc ポーズ

D右移動

Wジャンプーズームイン

A 左移動 O ズームアウト

Jアクション 決定や、ギミックを起動する チェックポイントに戻る Spc 戻る ※ゲーム内からもポーズメニューを開くことで操作方法を確認できます。

ゲームシステム

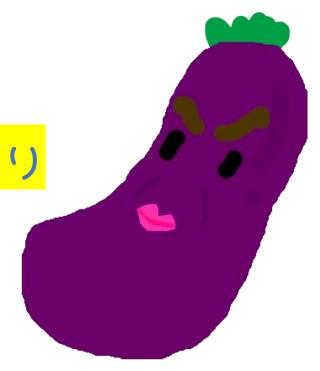
ステージは選択制で全三話 進むにつれて難易度が上がって()(ため 序盤のうちに適応できるかがカギ

妨害されながら

アスレチックのように足場を飛び越えたり

障害物を乗り越えたりすることで

精神力増強を図る。



ギミック・障害物紹介

・ナス

ナス科の親。

常に**●**を監視して()て一定時間止まると 操作が左右反転してしまう。

・ニンジン

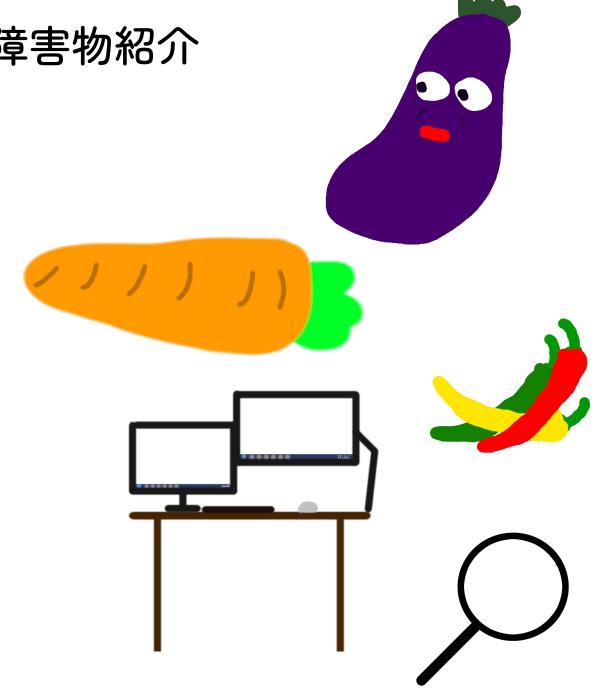
何回か踏むと壊れてしまう。

●が死ぬと復活する。

・トウガラシ触れると全身が痺れ、死んでしまう。

・パソコン チェックポイント。

・カメラのズームイン/アウト死角になる情報を収集する。または、位置の調節用。



難しいゲームの定義

- ・むずかし()
- ・キャラ操作力が必要
- →ジャンプのタイミング 空中操作がシビア キーの同時押し
 - ・敵が多()

これらの条件を満たすゲームが精神力増強できる

