

# Labyrinth Dungeon



abyrinth  
Dungeon



眠る

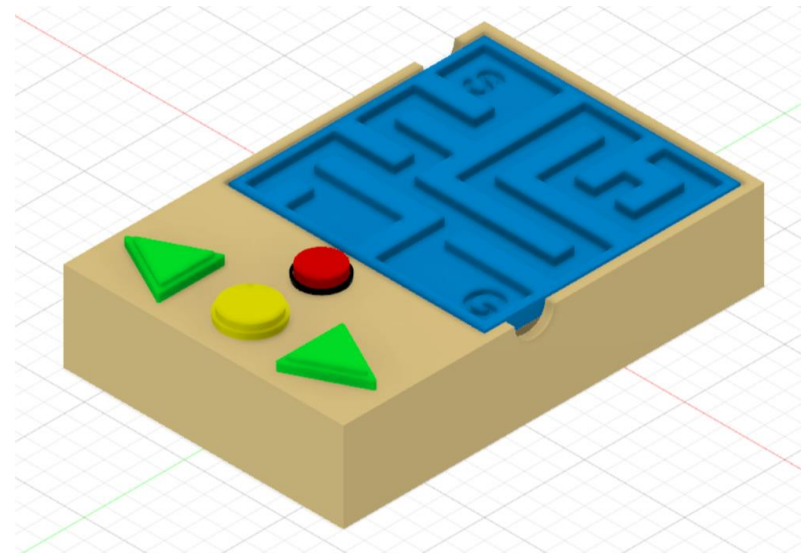
記録回廊

企画者：菅野 玲央

# 【概 要】

## ～『体感』を提供するゲーム～

- ・ プラットフォーム : PC
- ・ ゲームジャンル : 体感型 3 D 迷路
- ・ プレイ人数 : 1 人
- ・ ターゲット : ライトユーザー
- ・ 操作機器 : オリジナルゲームコントローラー



コントローラーのイメージ

# 【コンセプト】

～東京ゲームダンジョン3に出展する～

2023年7月30日開催

- ・オリジナルゲームコントローラーで、ボール転がしの様な体験を提供することです。
- ・ゲーム画面とミニマップをリンクさせ、想像力を広めていただくことです。
- ・プレイヤー目線で、バーチャルな世界観を醸し出すことです。

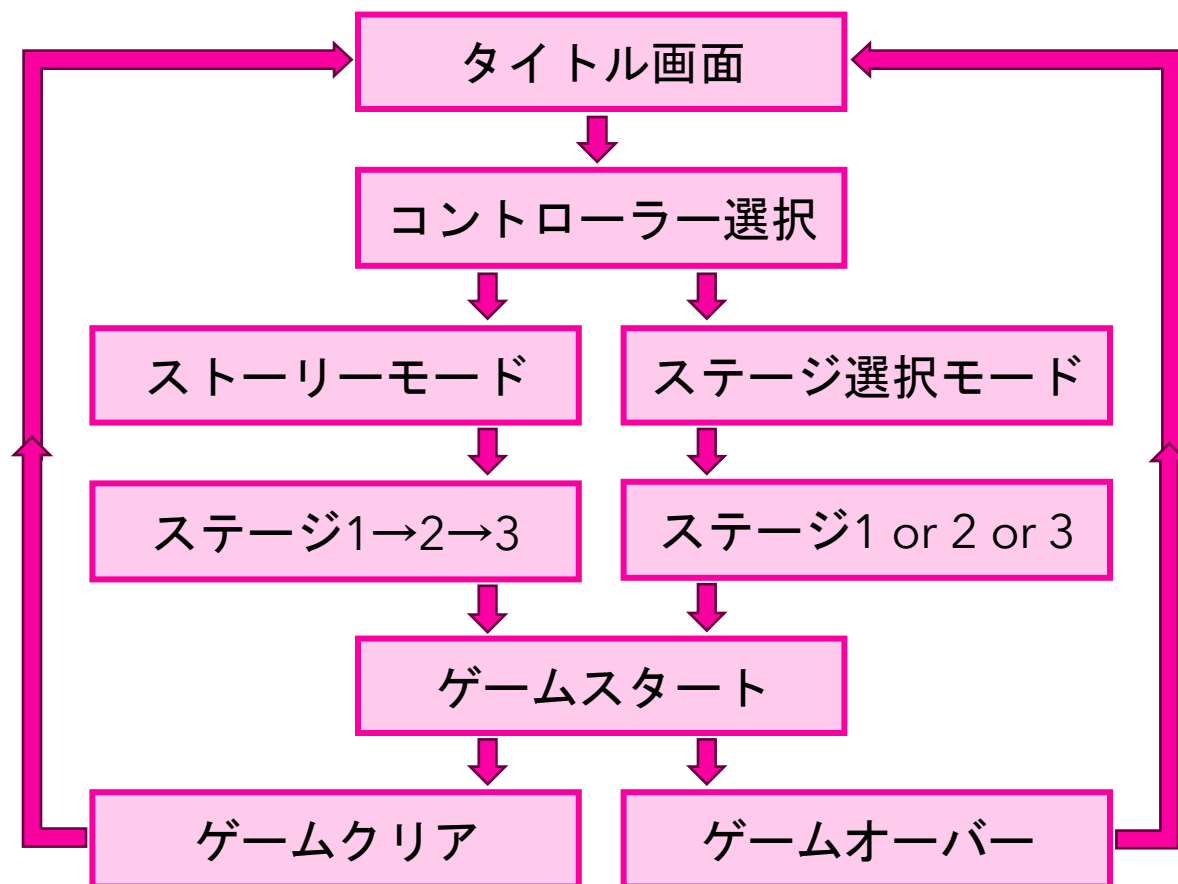


出展用キービジュアル

# 【ゲーム概要】

- ・ 迷路から脱出する「体感型 3 D 迷路ゲーム」です。  
6 軸加速度センサーを用いて、ミニマップを搭載したオリジナルゲームコントローラーを使用します。
- ・ ゲームを進めるには、2次元空間（ゲーム画面）と3次元空間（ミニマップ）を交互に確認する必要がある為、想像力が試されます。

# 【ゲーム全体フロー】



# 【ゲーム説明】

## ～難易度が異なる 3 ステージ～

宝箱を回収しながらゴールを目指す



規定数（必要な宝箱の種類と個数）の宝箱を回収



規定数に満たさない場合、再度宝箱を探す必要有

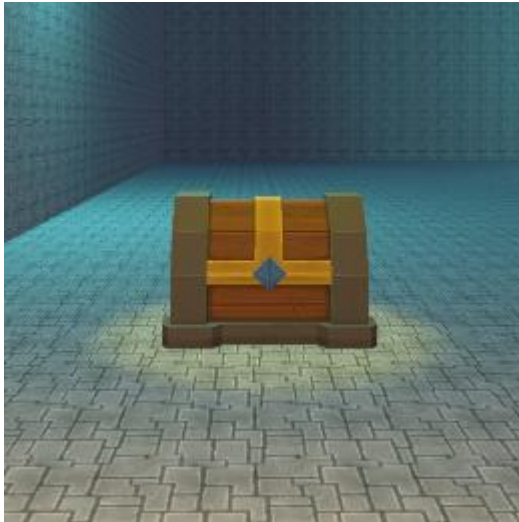
ワームホール（ゴールポイント）が展開される



次のステージのミニマップに差し替える

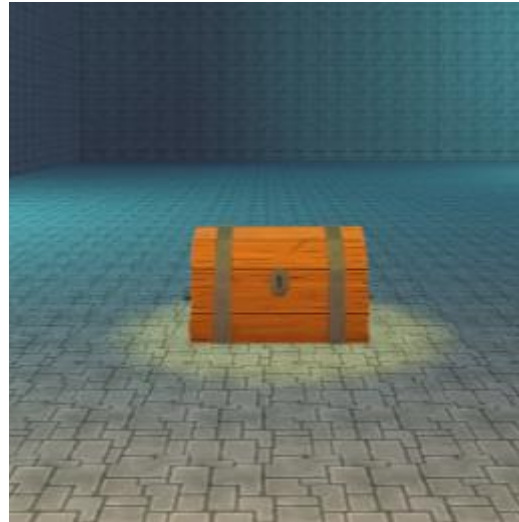
# ～ 3 種類の宝箱～

スコアBOX



スコアを獲得する  
ことができる

タイムBOX



タイムを伸ばす  
ことができる

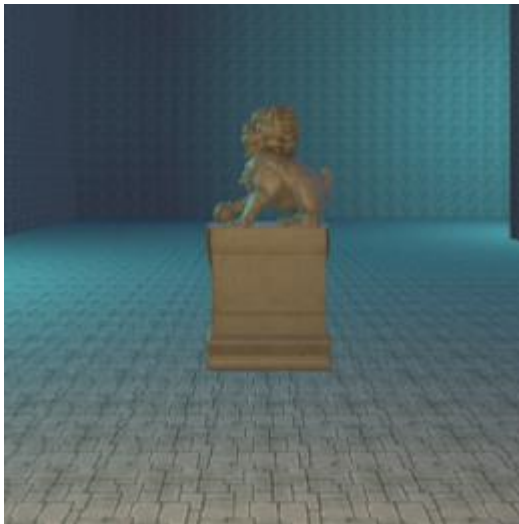
キーBOX



規定数獲得しないと  
ワームホールが  
展開しない

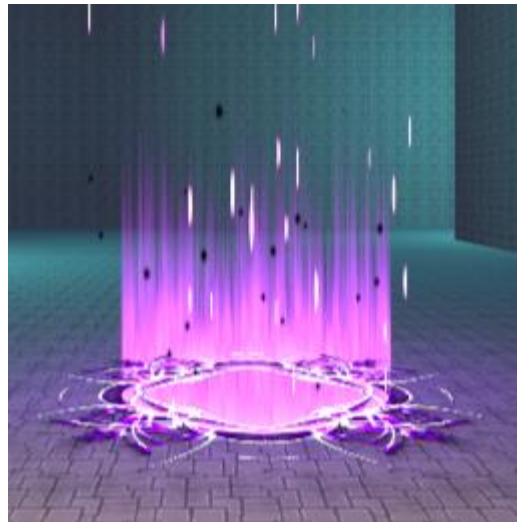
# ～ギミック～

## ファイアトラップ



炎に一度でも当たると  
ゲームオーバーになる

## ワームホール



※モード選択により  
仕様が変更

※

①ストーリーモード

次のステージへ進む

or

3ステージ目の場合は、クリア

②選択モード

ゲームクリア



# ～ストーリー～

少女の何気ない日常生活。

ある晩、彼女は深い眠りに落ちた。

気付くと薄暗い迷宮に迷い込んでいた。

出口を探している途中、宝箱を見付ける。

やっと出口を見つけたと思ったら、またもや迷路の中...

何度か同じ事を繰り返しているうちに、目が覚める。

非日常的な体験に彼女の心は躍っていた。

