

# 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3D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 : 自作コントローラー

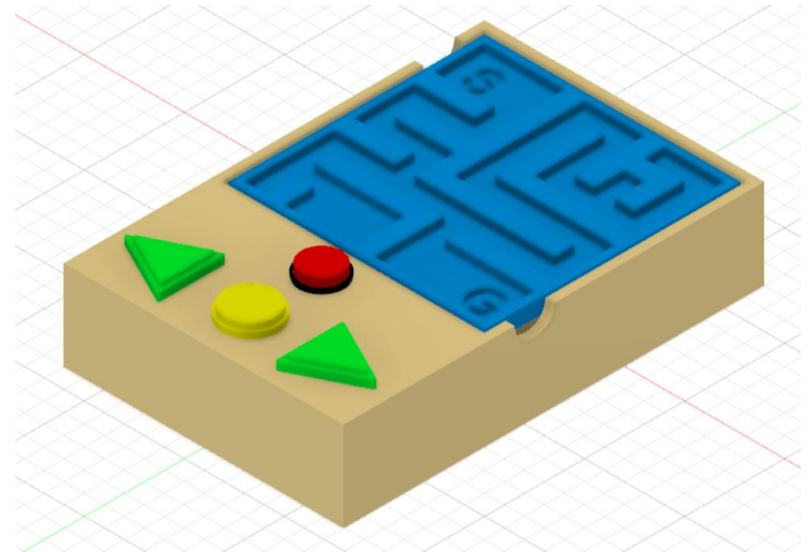


図1. コンローラーのイメージ

# 【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

- ・コントローラーを操作しながら、操作感のあるゲームで「体感」を実感してもらうことです。
- ・2次元空間と3次元空間をリンクさせる新感覚な体験を提供することです。

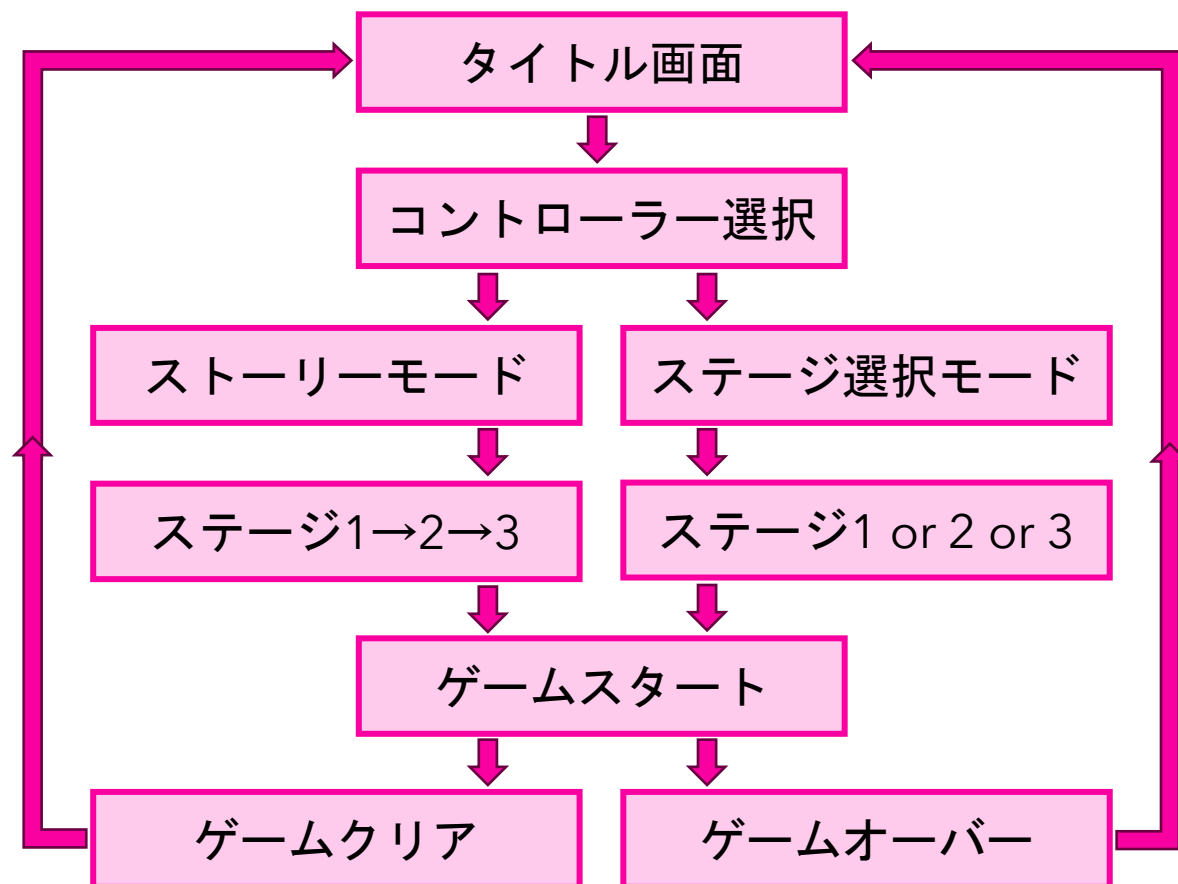


図2. 出展用キービジュアル

# 【ゲーム概要】

- ・ 迷路から脱出する「体感型3D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  
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

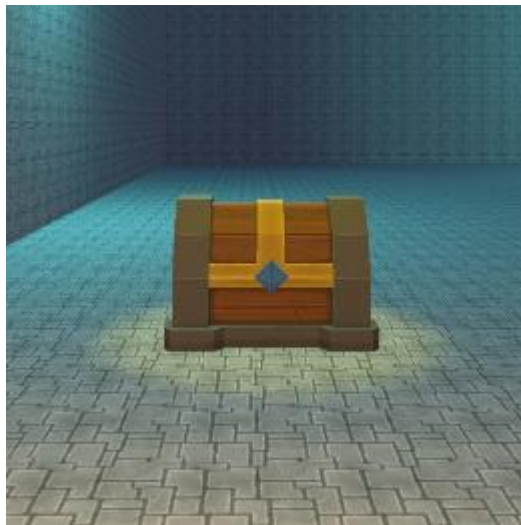
ワームホール（ゴールポイント）が展開される



次のステージのミニマップに差し替える

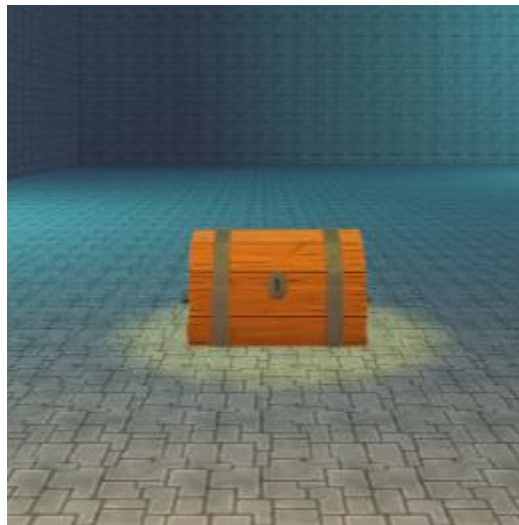
# ～3種類の宝箱～

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

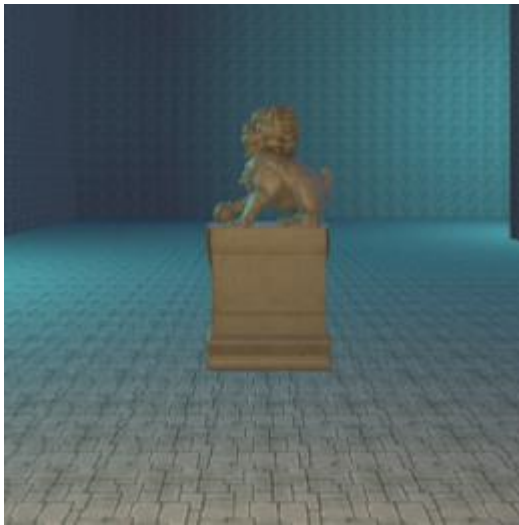
キーBOX



規定数獲得しないと  
ワームホールが  
展開しない

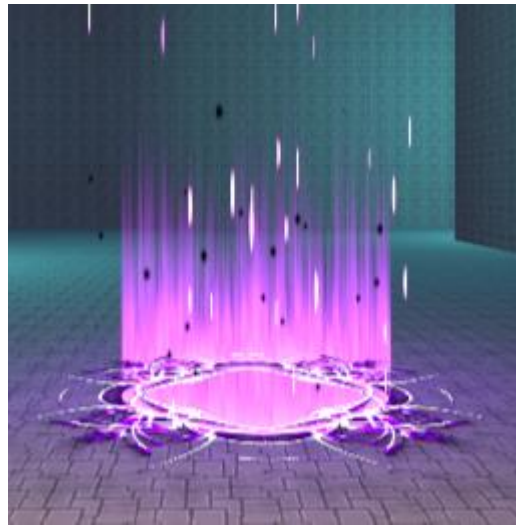
# ～ギミック～

## ファイヤートラップ



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。



図3. ゲームのイメージ図