

Labyrinth_Dungeon 仕様書

・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

ゲームの概要

・コンセプト

マイクロコンピュータと 6 軸加速度センサー、3D プリンタを用いた自作コントローラーでプレイします。
実際に、自作コントローラーを前後左右に傾けて操作する、体感型ゲームの実装です。
2 次元空間と 3 次元空間をリンクさせる、新感覚な体験をユーザー様に提供することです。

・ゲーム全体の世界観、ストーリー

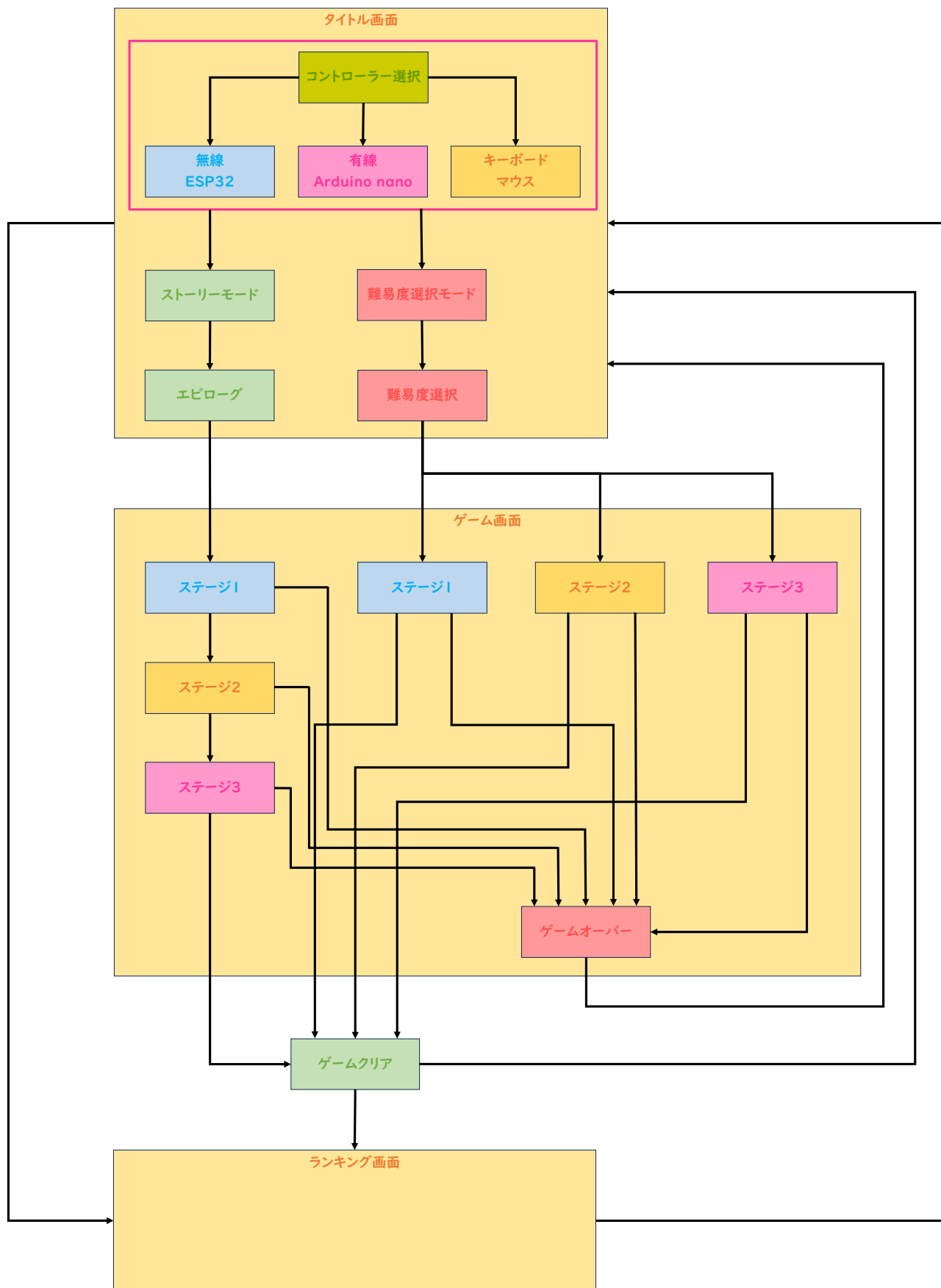
少女の何気ない日常生活。ある晩、彼女は深い眠りに落ちた。
気付くと薄暗い迷宮に迷い込んでいた。
出口を探している途中、宝箱を見付ける。
やっと出口を見付けたと思ったら、またもや迷路の中...。
何度か同じ事を繰り返すうちに、目が覚める。
非日常的な体験に彼女の心は躍っていた。

・ステージ数

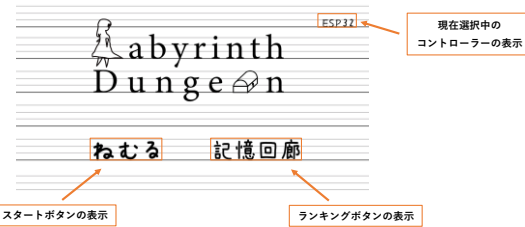
3 つのステージ（ストーリーモード：難易度上昇型 / 選択モード：難易度別）
※ストーリーモード（難易度上昇型）は、「ステージ 1」クリアすると「ステージ 2」に突入する。
※選択モード（難易度別）は、好きな「ステージ」を選択することができる。

・遊び方

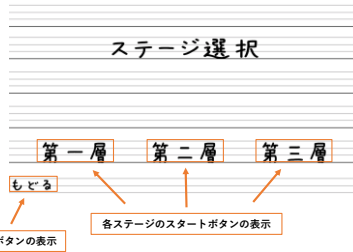
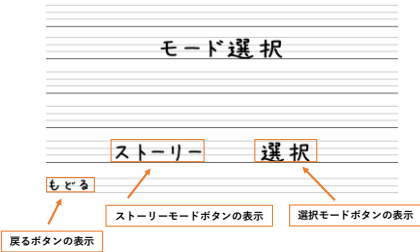
コントローラーを前後左右に傾けてプレイヤーを操作する。
各ステージに設置してある 3 種類の宝箱を集め、「ステージ」を進める。
コントローラーのステージマップを差し替えると同時にステージが自動的に切り替わる。
ファイヤーが放出されており一度でも触れた場合、ゲームオーバーとなる。
ストーリーモードの場合は、3 つの「ステージ」を全て突破したらゲームクリアになる。
難易度選択モードの場合は、選択した「ステージ」を突破するとゲームクリアになる。



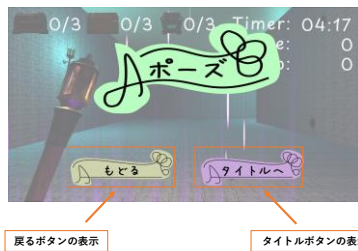
タイトル画面のUI配置



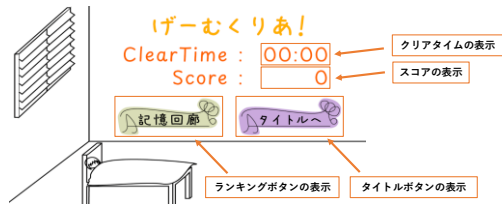
モード&ステージ選択画面のUI配置



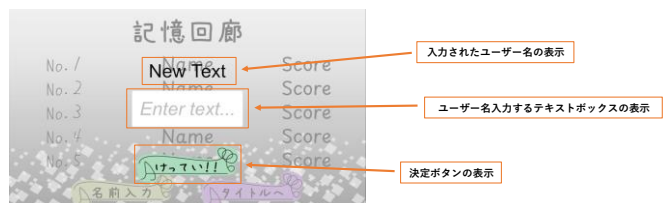
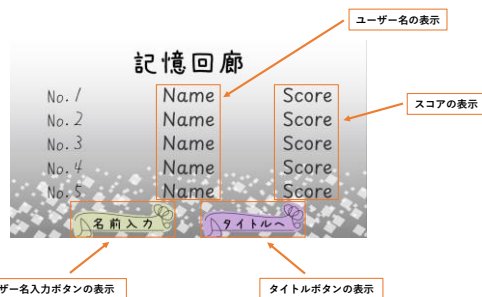
ゲーム画面のUI配置



クリア&ゲームオーバー画面のUI配置



ランキング画面のUI配置



各ステージマップ

S：スタート位置

G：ゴール位置(ワームホール)

ス：スコアトレジャーボックス

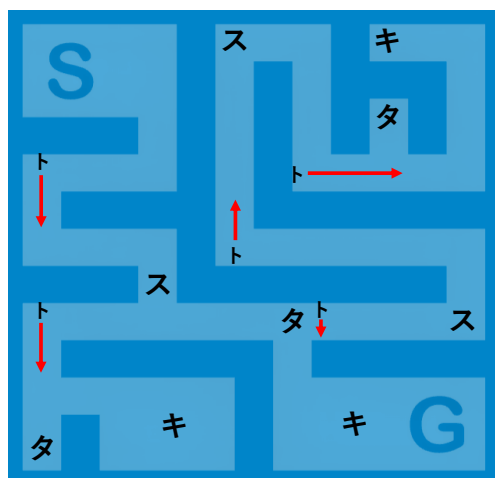
タ：タイムトレジャーボックス

キ：キートレジャーボックス

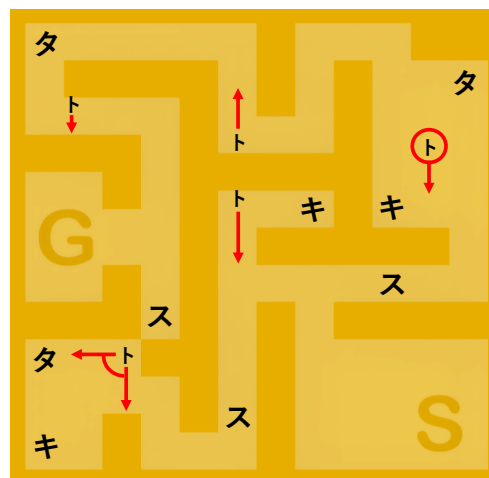
ト：トラップ

→：ファイヤーの向き & 長さ

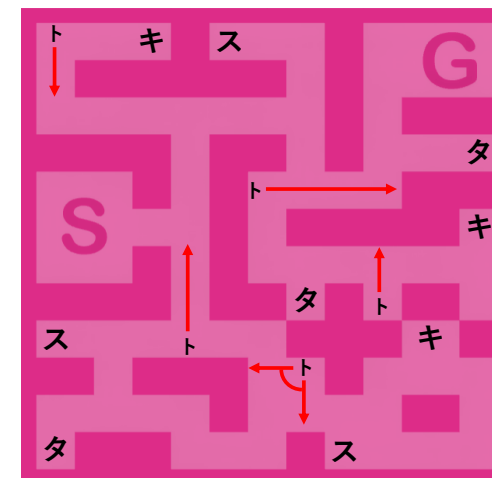
ステージ1



ステージ2

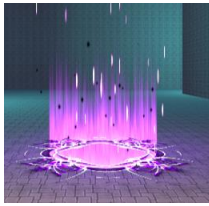


ステージ3



ギミック

ワームホール

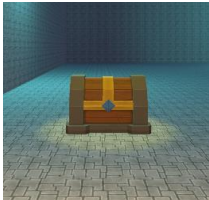


名称：ワームホール

効力：ステージ移動ができる

その他：スタート位置とゴール位置に配置してある

スコアトレジャーボックス



名称：スコアトレジャーボックス

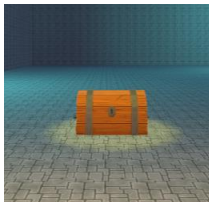
効力：スコアが加算される

その他：スコアコンボボーナスがある。

コンボボーナス条件は、**連続で**スコアトレジャーボックスを取得すること。

ex) 1コンボ→×1.0倍(等倍)、2コンボ→×1.2倍、3コンボ→×1.5倍

タイムトレジャーボックス



名称：タイムトレジャーボックス

効力：タイムが加算される

その他：特になし

キートレジャーボックス



名称：キートレジャーボックス

効力：キーを取得することができる

各ステージ内で全てのキーを取得すると、ゴール位置にワームホールが出現する

その他：特になし

ファイヤートラップ(固定式)



名称：ファイヤートラップ(固定式)

効力：センサーに触れたら、ファイヤーが放出される

その他：一定時間放出したら、一旦止める。再度、放出する。(周期的に)

ex) 放出→消す→放出→消す→放出→消す→…

ファイヤートラップ(可変式)



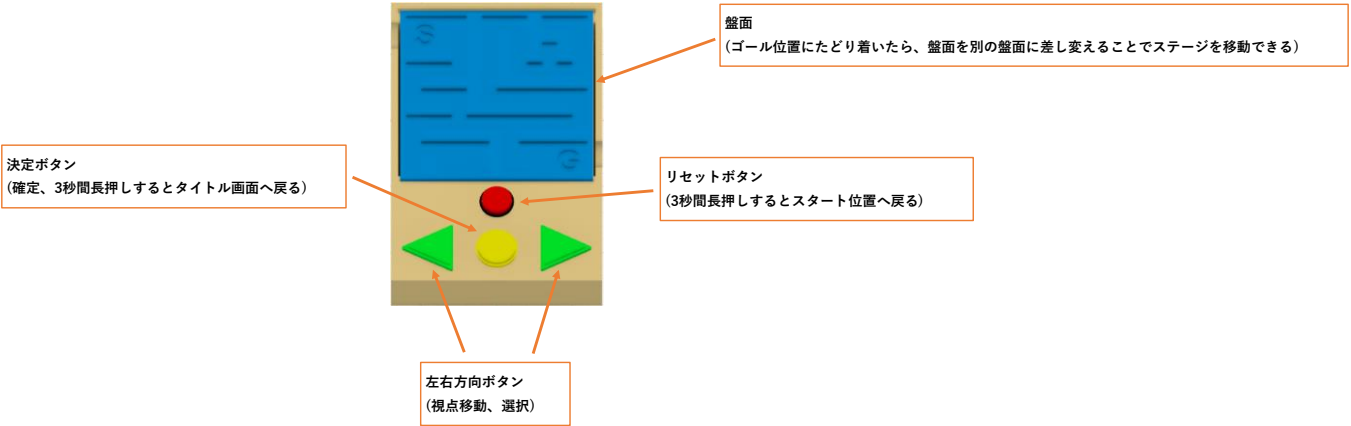
名称：ファイヤートラップ(可変式)

効力：センサーに触れたら、ファイヤーが放出される

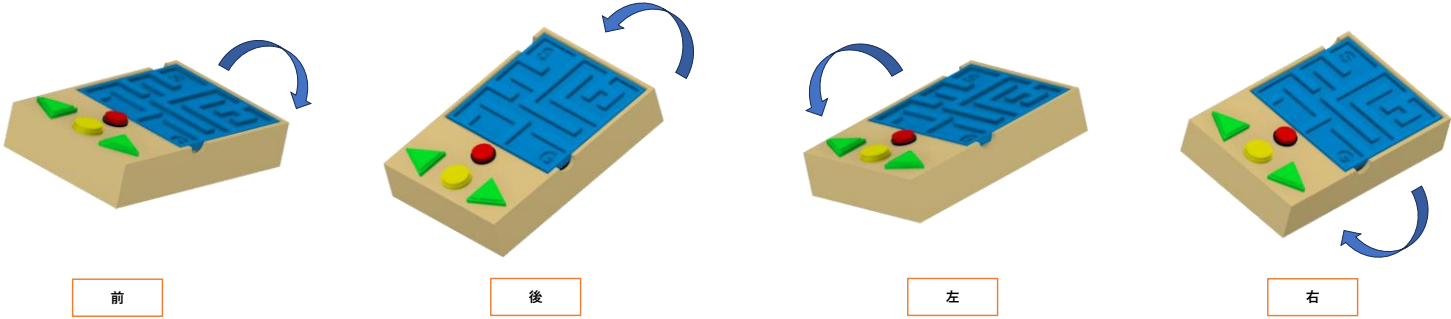
周期的に90°回転や360°回転する

その他：一度ONになったら、OFFになることはない。

コントローラーの仕様



傾ける (移動)



盤面変更 (ステージ変更)

