名前：HEXAZERO

ゲーム概要

　数値の書かれたパネル同士を合わせて、数値を0にする

　ステージは『10ステージ』

デザイン

背景

　ハニカム構造を使った近未来感のある不思議な空間（イメージ、ハンターハンターの四次元マンション、ワンパンマンの進化の家の阿修羅カブト戦、など）

BGM、SE

メカニックなイメージ

必要BGM

タイトル

ゲームセレクト

ゲーム画面

クリア

必要SE

ボタンクリック

駒持ち

駒離し

数字変わる

フォント

The\_2K12

タイトル仕様

　＊ボタン

　・ゲーム　　→ステージ選択画面に飛ぶ

　・操作説明　→説明画面に飛ぶ

　・終了ボタン→ゲームを閉じる

ステージ選択画面仕様

　＊ボタン

　・ステージ1～10→選んだゲーム画面に飛ぶ

　・タイトルに戻る→タイトルに飛ぶ

ゲーム

システム仕様

フィールドのパネルと手駒のパネルが重なると数値が変動

プレイヤー仕様

手駒を取ってフィールドに重ねることができる。

1度置いた手駒を上から取ることもできる。(保留)

手駒を60度回転させれる

やり直しとしてリセットと1つ戻るができる。

手駒仕様

フィールドに重なると数値が足され変動

フィールドから離れると元に戻る(保留)

数字が変わる時、置いた場所のパネルを回転させて変わる

フィールド仕様

手駒と重なると、フィールドに書かれてある数値を手駒に足す

手駒が置けない場所もある

内容仕様

1から少しずつ難易度を上げていく

使える数字は-9～9まで

ステージ1

チュートリアル代わり、ゲームの意図を伝える、2マス、使用数1～5、手駒1個

ステージ2

チュートリアル代わり、マイナスの数字を出す、5マス、使用数-3～5、手駒２個

　　ステージ3

　　　チュートリアル代わり、マイナスの数字を出す、7マス、使用数-5～5(0以外)、手駒、３個

ステージ4

チュートリアル代わり、重ねておく要素、5マス、使用数1～5、手駒3個

ステージ５

少し考えさせる、1～4に出てきた要素を使う、7マス、使用数-5～5(0以外)、手駒４個

ステージ6

チュートリアル代わり(難易度は4.5くらい)、回転を出す(「回転できるようになりました」と通知)、7マス、使用数-5～7(0以外)、手駒４個

ステージ7

少し考えさせる、置けないマス、置けないマス含め9マス、使用数―7～7(0以外)、手駒5個

ステージ8

少し考えさせる、0を使う、9マス、使用数-7～7、手駒8個

ステージ9

少し考えさせる、置けないマス、0を使う、置けないマス含め12マス、使用数-9～9、手駒9個

ステージ10

今まで出てきた要素すべて使ったステージ、置けないマス含め14マス、手駒10個

余談：２月の制作発表ではEXステージを出すのもいいかも、20マス以上

用語

　　駒

　自分が置くことができるパネル

　　フィールド

　プレイヤーが駒を置くことができる場所