

応募作品名	団体名	制作ツール
R (アール)	ゲーム制作研究会	Unity(ver.2018.3.7f1)

## 作品の概要とアピールポイント

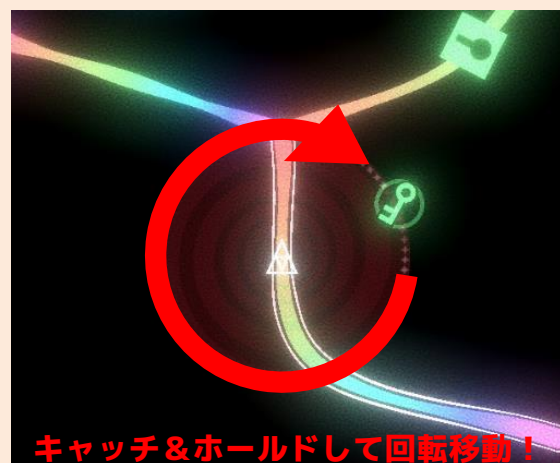
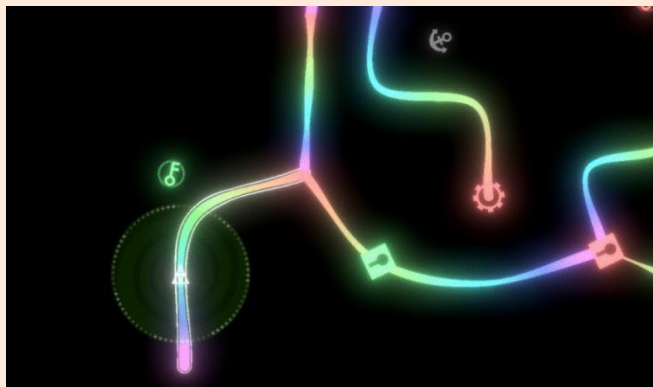
「円の軌道を利用した回転操作」を駆使して、オブジェクトやラインを操りながらゴールを目指すパズルゲームです。

特定のオブジェクトを使用して回転操作することで、ラインの形状や角度が激しく変化し、絵を描いているような楽しさがあります。

光をテーマに、記号的で美しいグラフィックを目指しました。



ラインがより栄えるように画面効果やデザイン、音楽にもこだわりました。

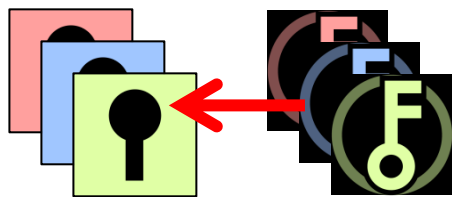
BGMなどの音楽は自作し、ゲームの雰囲気づくりを大切にしました。





## ゲームの遊び方

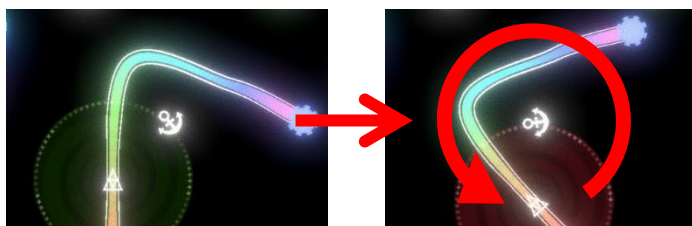
### ■オブジェクトを破壊

 を同じ色の  にぶつけると破壊できる




### ■ラインごと回転させる！

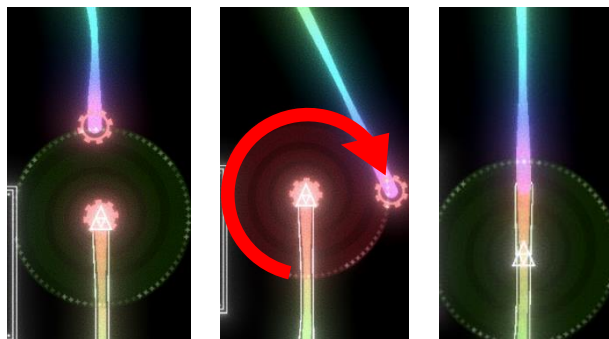
 をつかんで回すと、 を軸にして、自分の乗っているラインごと回転可能！



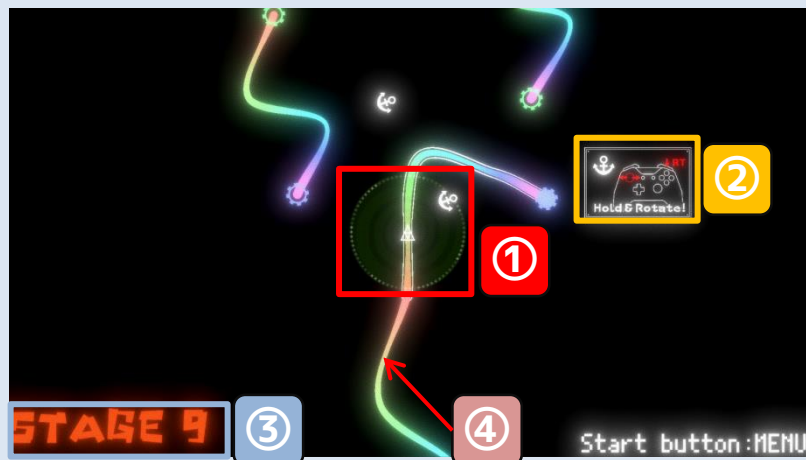
### ■ラインを動かして接続！

 をつかんで動かすと、ラインを自由に変形できる！

同じ色の  同士をつなげて、新しい道も作り出せる！



## 画面説明



### ①プレイヤー

プレイヤーの周囲には、オブジェクトをつかめる範囲が表示される。

### ②操作説明ボード

ゲームの操作説明が、マップ内に配置されていることがある。

### ③ステージ名

現在のステージ名を表示。

### ④ライン

プレイヤーが移動するためのライン。プレイヤーが乗っているラインにはふち線が表示される。

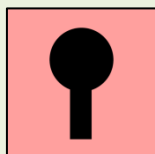
## 登場オブジェクト一覧

### ★ カギ



プレイヤーがつかむことができ、ぶつけた**同じ色のボックス**を破壊することができる。

### ★ ボックス



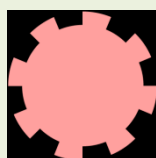
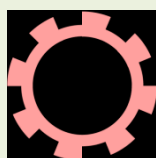
ゴールまでの行く先を遮っている**障害物**オブジェクト。同じ色のカギをぶつけると破壊できる。

### ★ トゲ



**通行不可**オブジェクト。プレイヤーはこのオブジェクトの上を通れない。

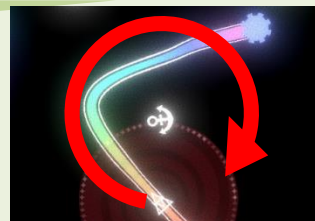
### ★ ギア



プレイヤーが乗っているライン上のギアは穴が閉じ、つかむことができない。

つかんで動かすと、**ラインを変形**させることができる。また、同じ色のギア同士をぶつけると、**ラインをつなげる**ことができる。

### ★ イカリ



つかんで回すと、このオブジェクトを中心にして**プレイヤーが乗っているラインが回転**する。この回転にあわせて**つながっているラインを変形**させることができる。

**全15ステージ  
全ステージクリアを目指そう！**

## 作品操作方法



### タイトル・メニュー・ステージセレクト

ボタン	操作内容
<b>1</b> Bボタン	決定
<b>2</b> Startボタン	メニューを開く

### メインゲーム

ボタン	操作内容
<b>2</b> Startボタン	メニューを開く
<b>3</b> 左レバー	プレイヤーの移動（上下） イカリの回転（左右）
<b>4</b> Rトリガー	ホールドでオブジェクトをつかむ （つかんでいるオブジェクトは運ぶことができる）
<b>5</b> 右レバー	つかんだオブジェクトの回転

※F4キーでいつでも終了可能です

推奨動作環境

ScreenResolution : 1920x1080      GraphicsQuality : High以上  
Windowedのチェックを外し、フルスクリーンで起動してください