

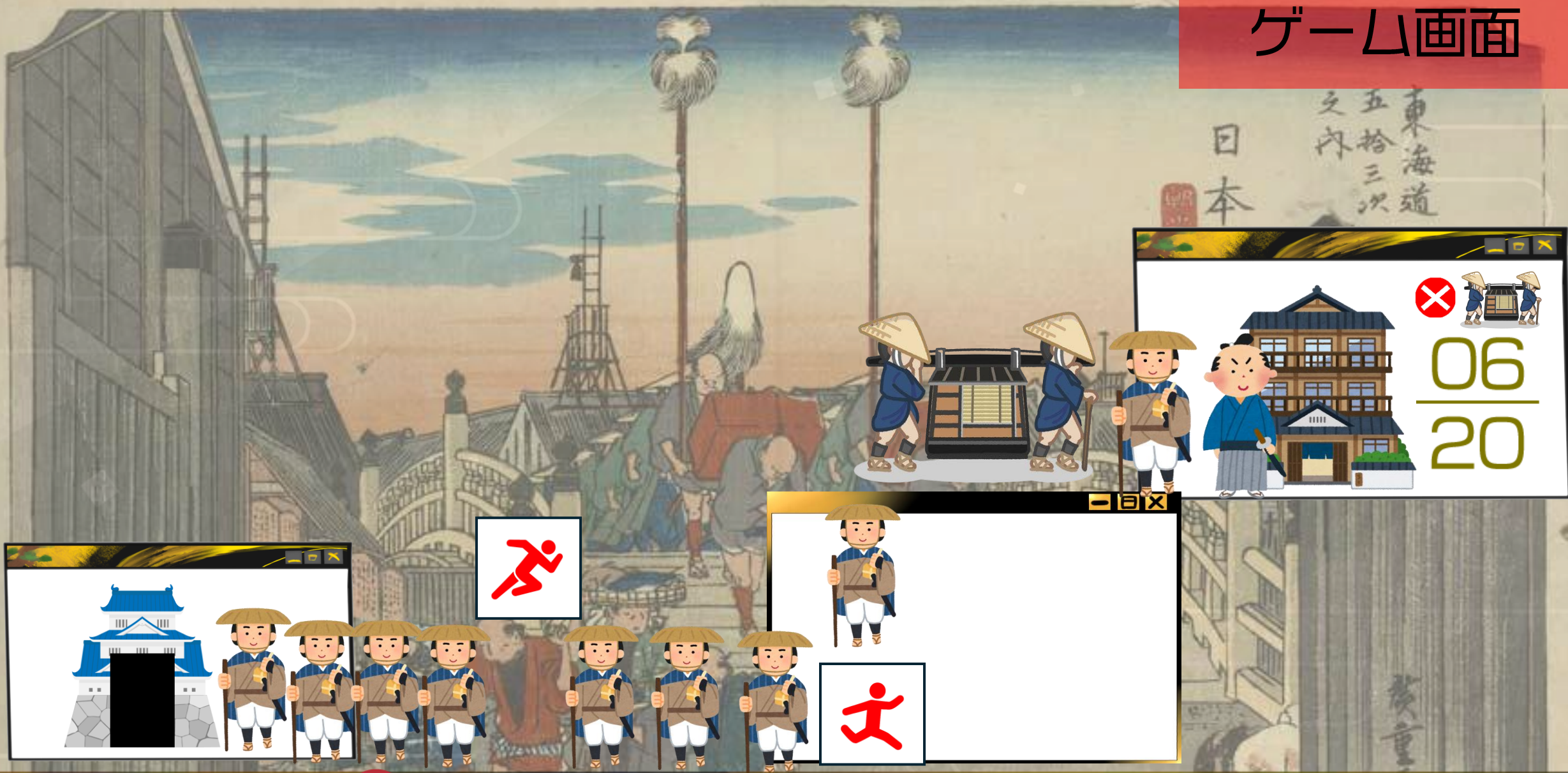
窓の中の江戸



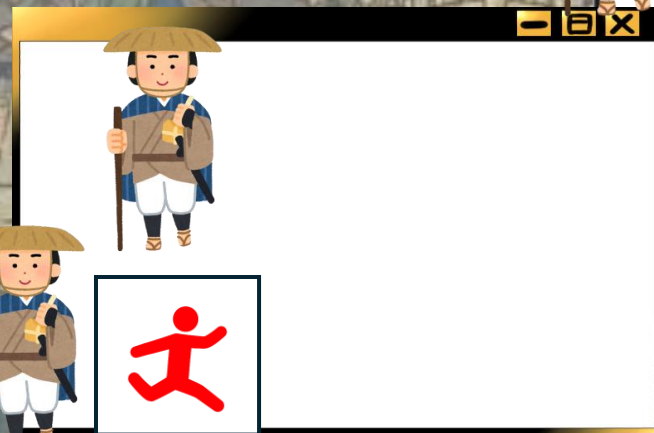
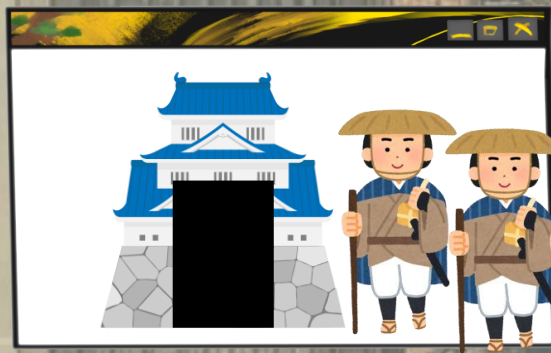
コンセプト 行列を導く

参勤交代を導き
大名を江戸まで辿り着かせよう

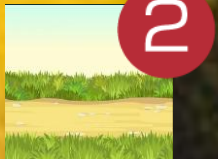
ゲーム画面



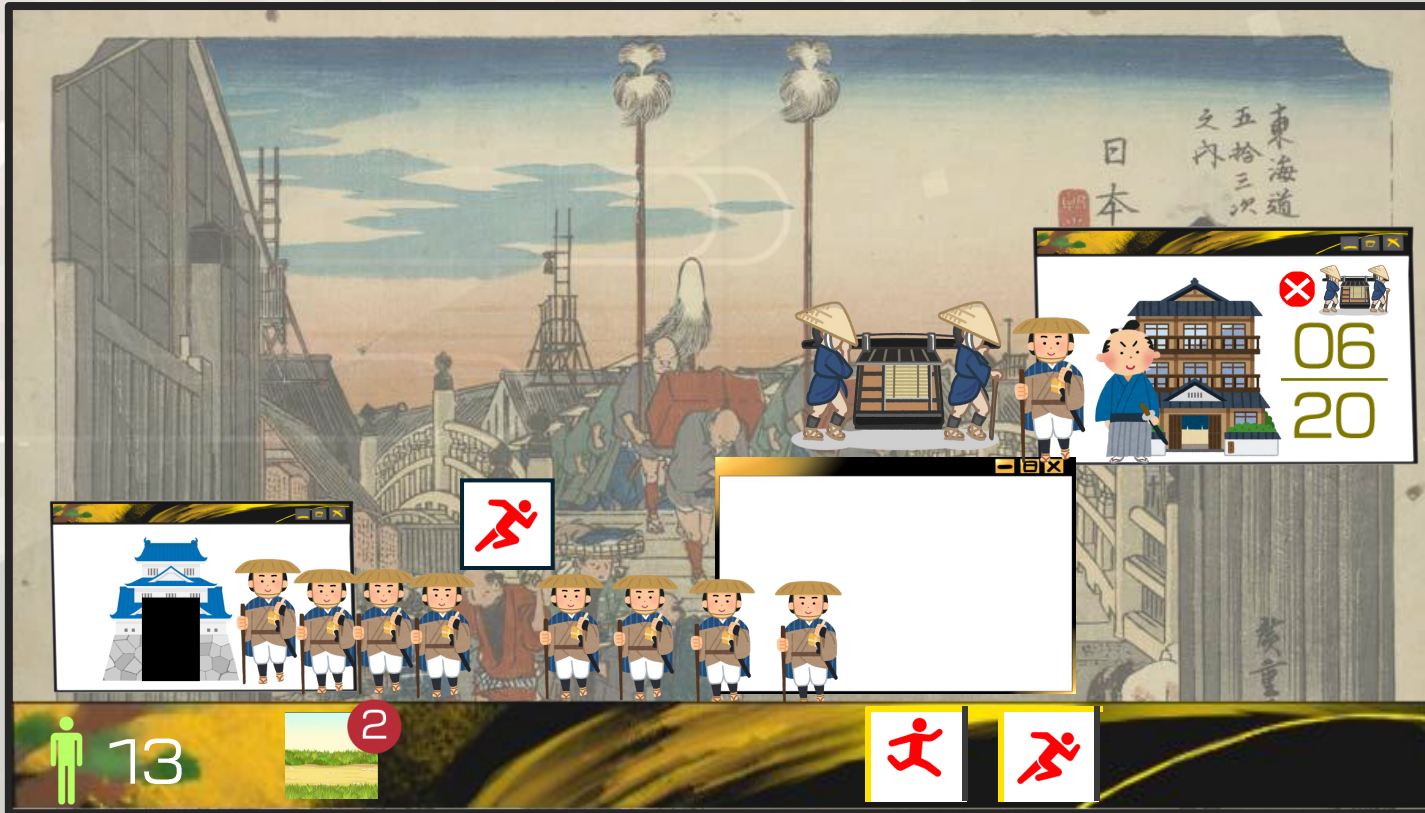
東海道
五拾三
文内
日本



13



ゲームルール



窓を操作すること、指示を設置することの2つを駆使して導く

操作は左クリックのみ！

忙しいゲームではあるが操作での混乱が無い！

クリア条件

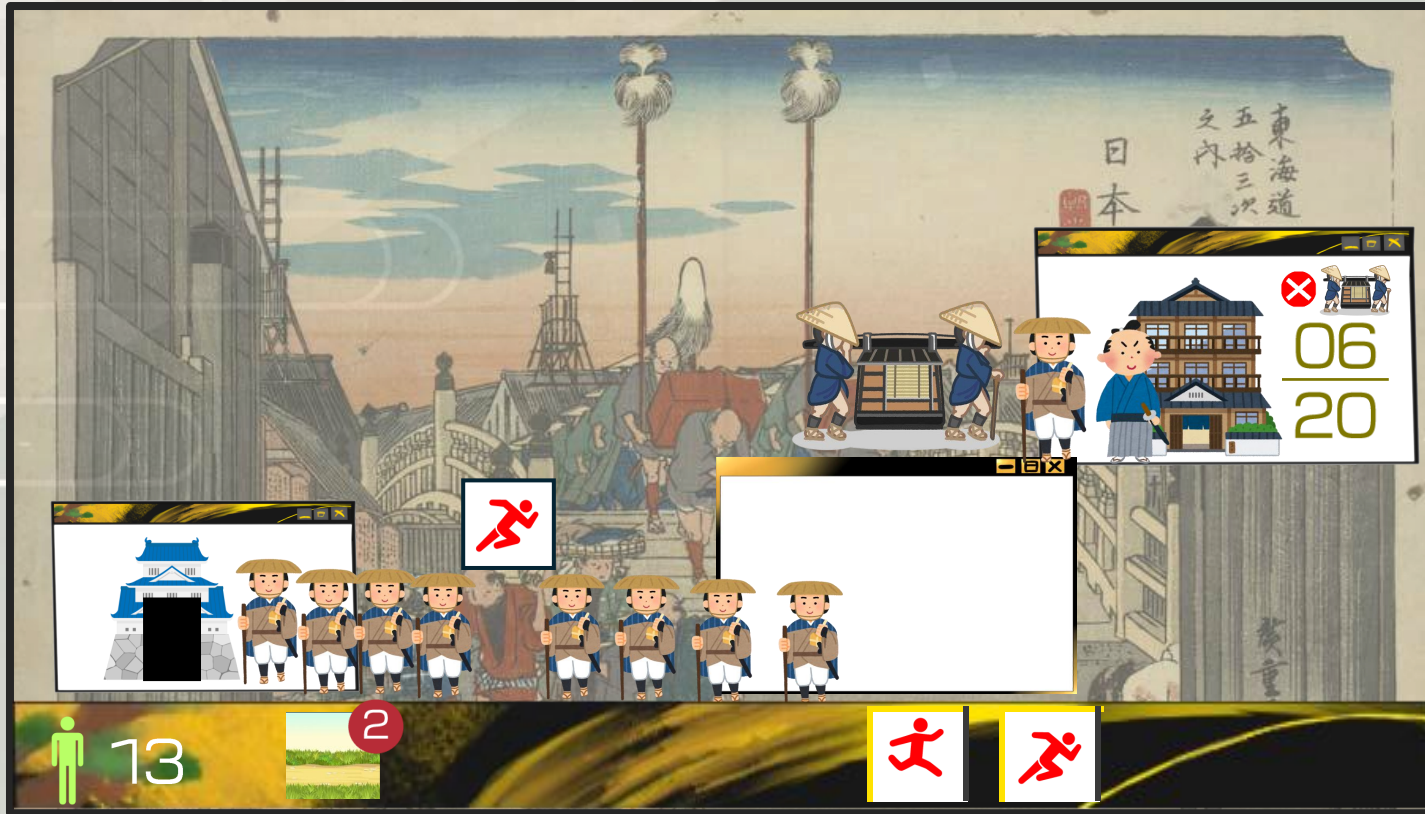


大名とステージごとに決まった
人数のNPCを**宿舎**窓に導く

敗北条件

クリア条件が満たすことが
できなくなった場合

ゲームルール



NPC



直進し続け
ぶつかると反対に進む。
人同士はぶつからない。

離脱

NPC3人分の高さから落下すると怪我をし、
列から離脱してしまう。
大名も同じ条件のため扱いには気をつけたい。



ゲームルール



指示

設置した場所をNPCが通過するとその指示に沿ったことをする。



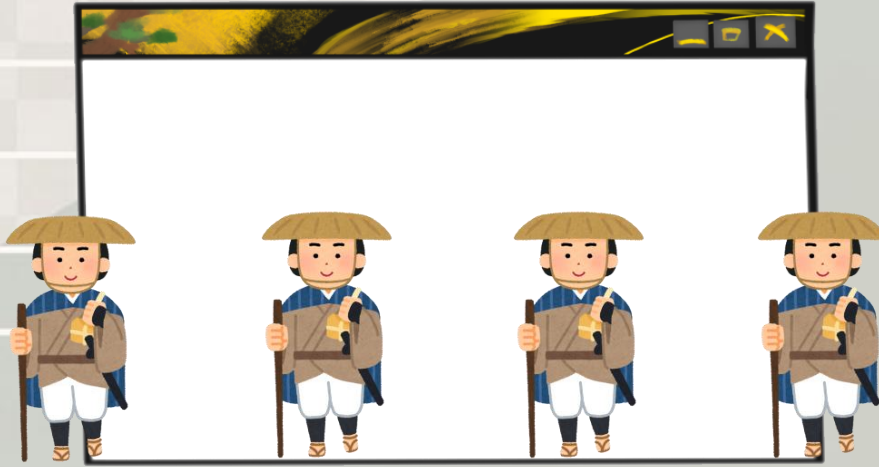
走り出す



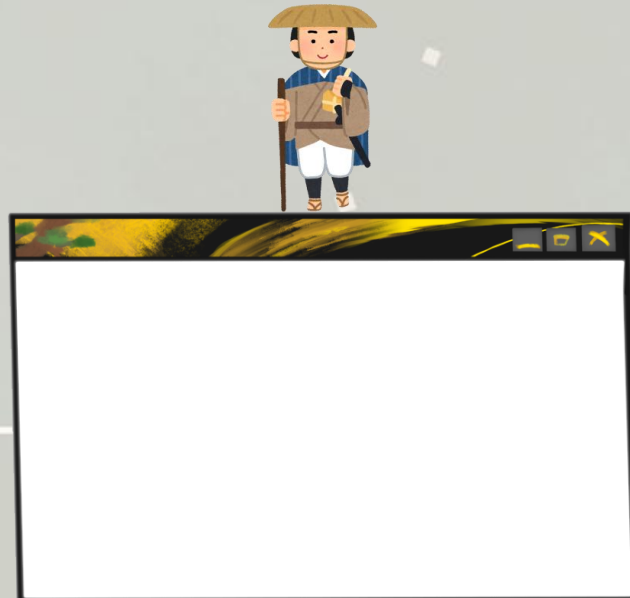
ジャンプする

ステージを進めるごとに指示が増える

窓仕様

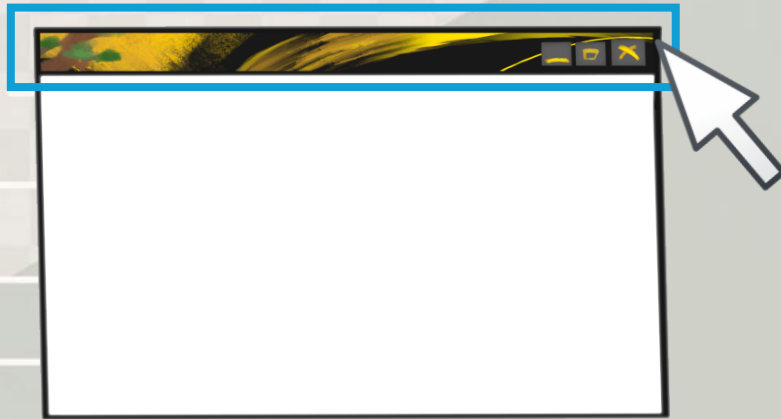


NPCは窓内に横から
出入りすることが
できる



窓の上の部分に
乗ることができ
足場として使用できる

窓仕様

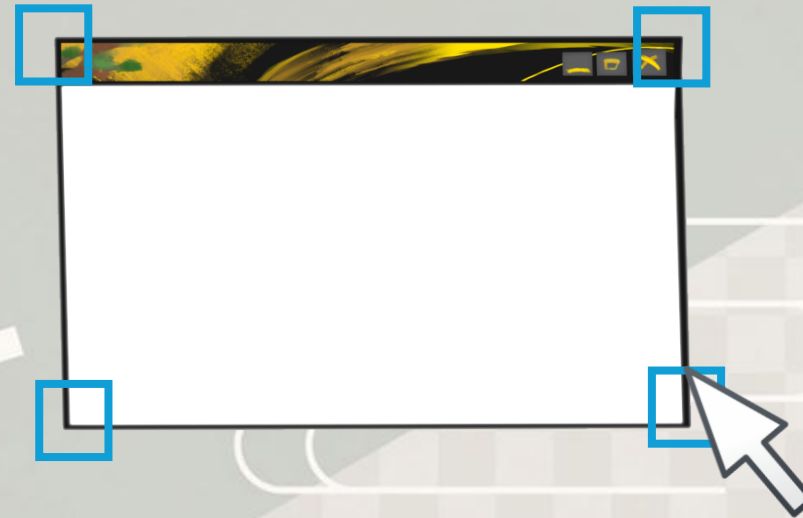


移動

上部をドラッグすることで
窓の位置を動かせる

拡大縮小

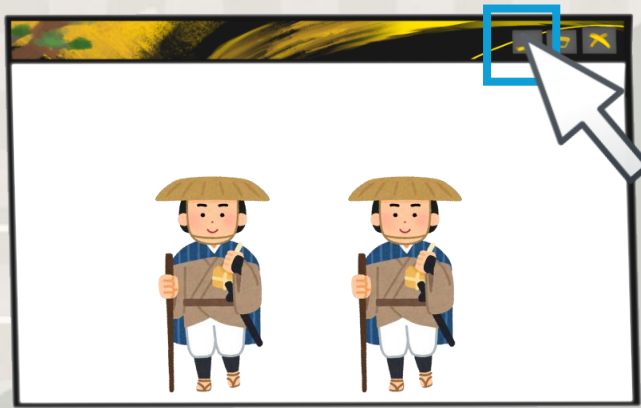
四隅をドラッグすることで
窓のサイズを大きくしたり
小さくしたりできる



窓仕様

最小化

NPCが中にいる状態で
窓を最小化するとNPCを保持できる

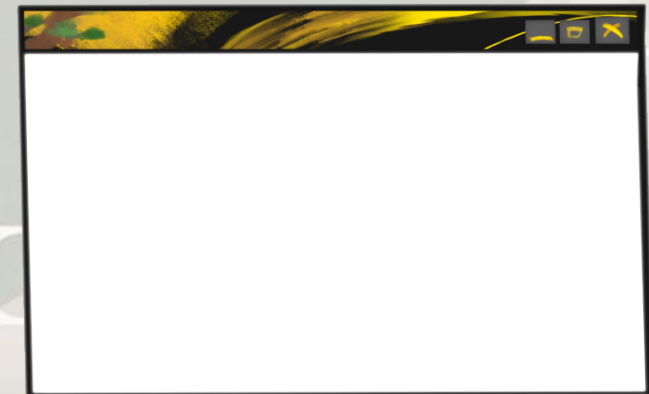


NPCは常に動き続けているため
最小化で余裕を持たせれる

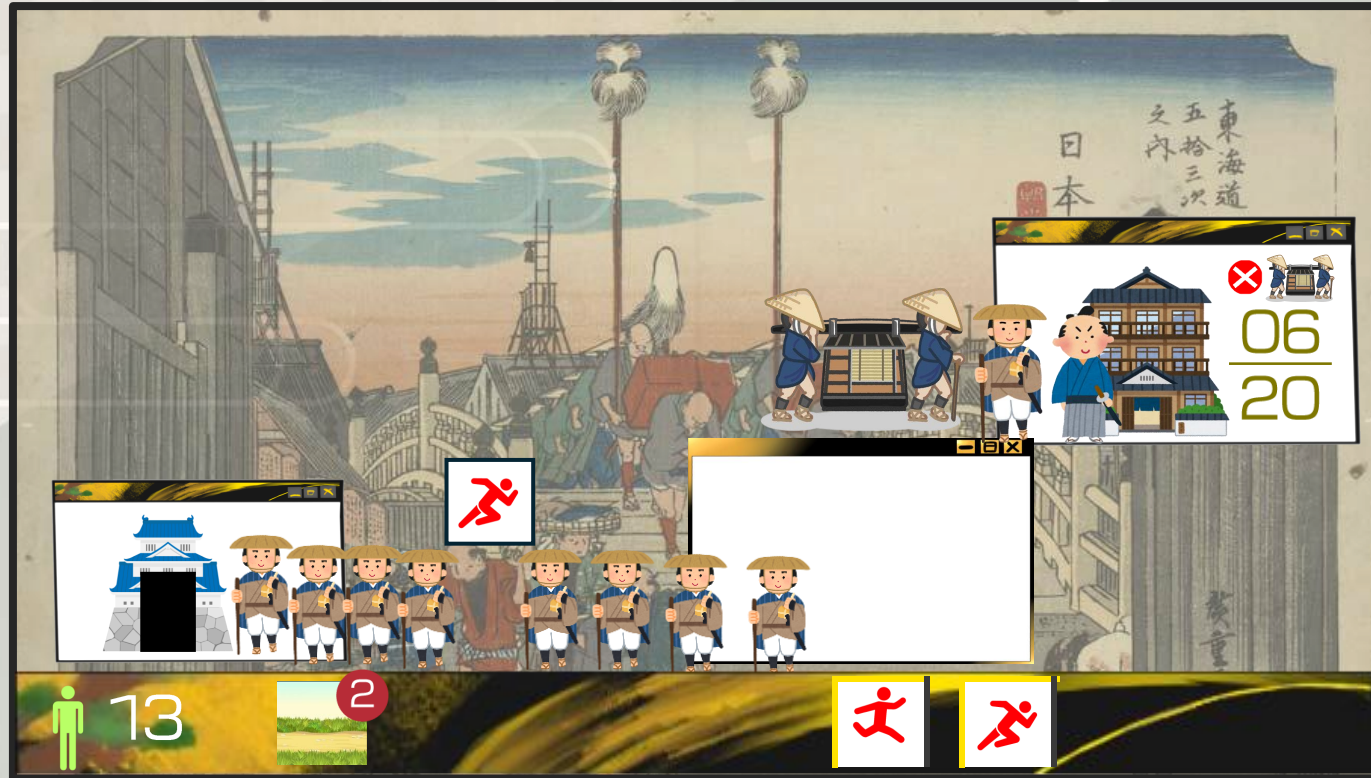


最大化

窓の種類によっては特殊な窓があり、
それを最大化することで他の窓にも
その能力が適用される



窓種類



開始窓

この窓からNPCが出てくる。ステージによって見た目が異なる

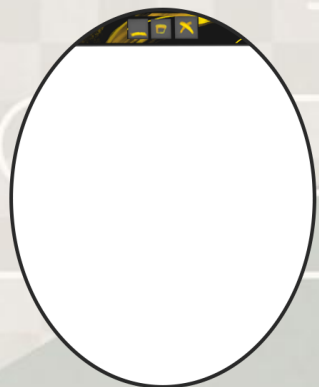


宿舎窓

この窓にNPCを導けばクリア。

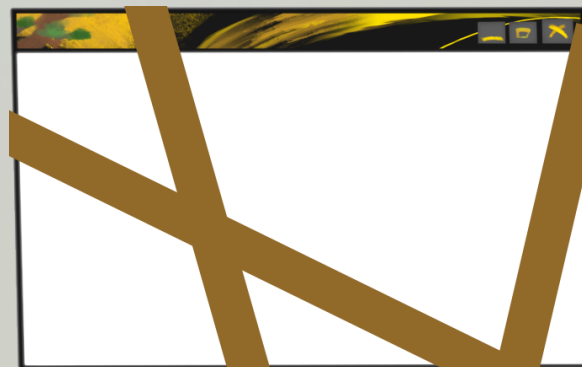
形・ギミック

窓種類



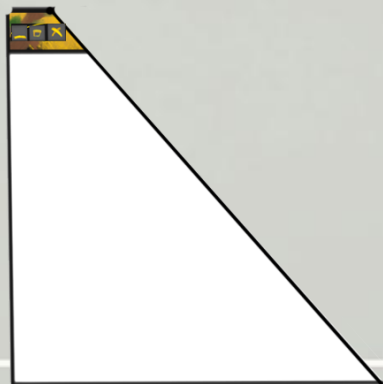
楕円窓

触れていない限り
上に浮き上がってしまう



老朽窓

NPCが乗りすぎると
壊れてしまう



三角窓

斜面が滑り台のように機能
しNPCが乗ると滑るが、
落下のダメージを防げる



柔軟窓

伸縮性があり
NPCが上に乗ると飛ぶ、
ジャンプの指示で乗ると
更に飛ぶ

窓の中

窓種類



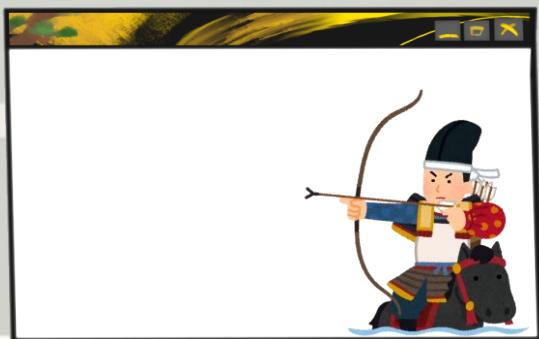
階段

中を経由して
上に乗ることができる



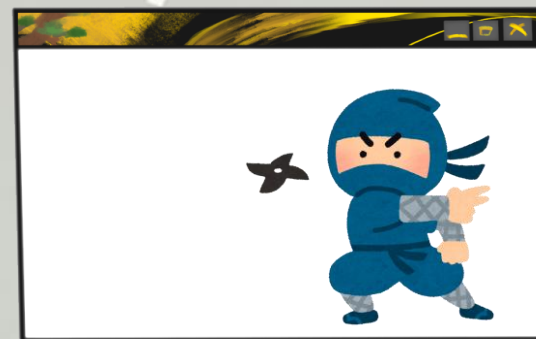
茶屋

大名をここに導くと
NPCを数人増やせる



敵(弓矢)

窓の外に矢が
打ち出されるため
意識の外から攻撃される



敵(忍者)

普通の窓に見えるが
通ると忍者が現れ
不意打ちされる