

# 企画書

- 作成者:塩田矢真人
- プラットフォーム:  
Windows

# あなたとわたしのおにごっこ

- 迷路で鍵を探し、必要な数だけ鍵を取ったらクリアの簡単なゲーム！
- 常に追いかけられるドキドキ感
- 簡単なルールでだれでもできる

# なぜ簡単なルールなのか

- 簡単にすることで難しすぎてあきらめるということを失くしました

## 簡単にすることで発生する問題

- しかしそれだと今度は簡単すぎてつまらないという問題が出来た。  
その対策としていくつか工夫をしてみました
  - 難易度を追加して必要な鍵の数を増やす
  - 鍵を行き止まりに設置しました
  - 鍵を複数必要な難易度では鍵を取るたびにスタート地点に戻らないと鍵が出現しないようにした

# 逃げながらクリアを目指す

- よくホラーとかで追跡者がいてそれにビクビクしながら何かをしてクリアを目指す  
このゲームはそれに少し近いです

追跡者(かすたちゃん)

1. 常に追われている状況で鍵を探す、しかも迷路だからどこからくるかわからない！  
追跡者にも少し工夫がしてあり、足音がするようにしています  
なので近いのか遠いのかわかり、それがさらに焦りなどを感じさせます。
2. 鍵を見つけるために目印があります  
目印は上に光の柱のようなもので、その下に鍵があります。  
周りが高い壁なので目印を見つけるには空を見る必要があります、その間に追跡者が距離を詰めてきます。