


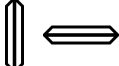


このゲームについて

本サークル入会 n 年目にして初めてのゲーム作品です。こあを操作して、目的の形にぴとをつなげ、目的の場所に当てはめるといふ、非リアルタイムのステージクリア型パズルゲームです。

キャラクターの紹介

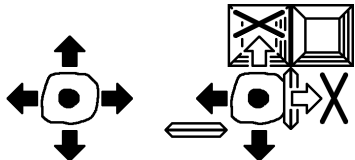
このゲームにはいろいろなものが出てきます。

-  **ぴと**：何かの塊です。互いにぴとぴとくっつきます。
-  **こあ**：プレイヤーが動かせる特別なぴとです。
-  **いし**：ぴとの邪魔をします。ぴとを通しません。
-  **かべ**：ぴとの動きを邪魔したり、ぴとを切り離したりします。

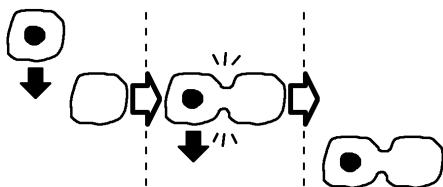
他にも何か違うものが出てくるかも知れません。

ルール

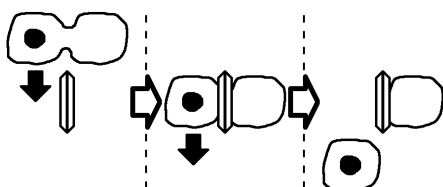
- i) こあは上下左右に1マスずつ動かせます。いしやかべがある方向には動かさせません。



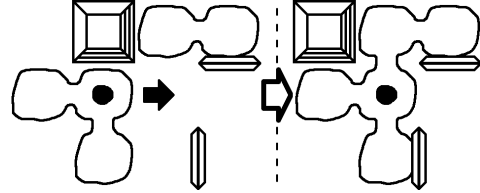
- ii)ぴと同士はくっつきます。こあにくっついたぴとは、一緒に動きます。



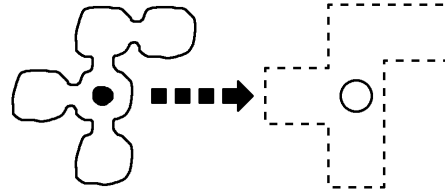
- iii) くっついたぴとはかべで切り離せます。



- iv) 動けなくなることもあります。ステージの始めからやり直してください。



- v)ぴとをくっつけ、こあの位置も含めてゴールに当てはめたらステージクリアです。



進行状況とか

本ゲームのアイディアは、某ライトノベルのタイトルのみから構築されています。そのアイディアを基にして、サークルの合宿でプロトタイプを製作し、サークルの人に見てもらったところ、良い反応を得ることができました。それならばと言うことで、現在は調布祭向けに新たにプログラムを書き直している最中です。

本当はデザインとかにもこだわりたいのですが、きっとそこまでしてる時間はありません。プログラムが一応できたとしても、今度はステージ構成を考えなければなりません。そのためのステージエディタも作りたいし…。やることは山積みです。どこまでできるか、ある意味自分との勝負です。

免責事項

- 本ゲームはC# + DirectXによって実装されています。実行にはMicrosoft .NET Framework 2.0とDirectX 9.0エンドユーザーランタイムが必要となり、敷居が高めです。
- 本ゲームは現在開発中です。ルール、名称など展示時に変更がある可能性があります。
- 本ページに出てくるぴとなどのイメージは、ルール説明用に作られたものです。実際のものとは異なります。
- 調布祭において本ゲームで遊べなかったら、ごめんなさい。