

TRI▲CE

速さは力、だが制御は困難。貫け、自分自身を。

目次	•	<u>ゲームの目的と評価</u>	<u>1</u>
	•	<u>コンセプト</u>	<u>2 ~ 7</u>
	•	<u>障害物となる敵</u>	<u>8</u>
	•	<u>敵の倒し方とレベル</u>	<u>9 ~ 11</u>
	•	<u>操作方法</u>	<u>12 ~ 13</u>
	•	<u>潜るという動作</u>	<u>14</u>
	•	<u>ゲームのビジュアル</u>	<u>15</u>
	•	<u>難易度と成長</u>	<u>16 ~ 18</u>

1. ゲームの目的と評価

本作はステージクリア型のスピードアクションゲーム
プレイヤーはタイムとスコアの両面で評価されます。

タイム： どれだけ短時間でステージ
 をクリアしたか

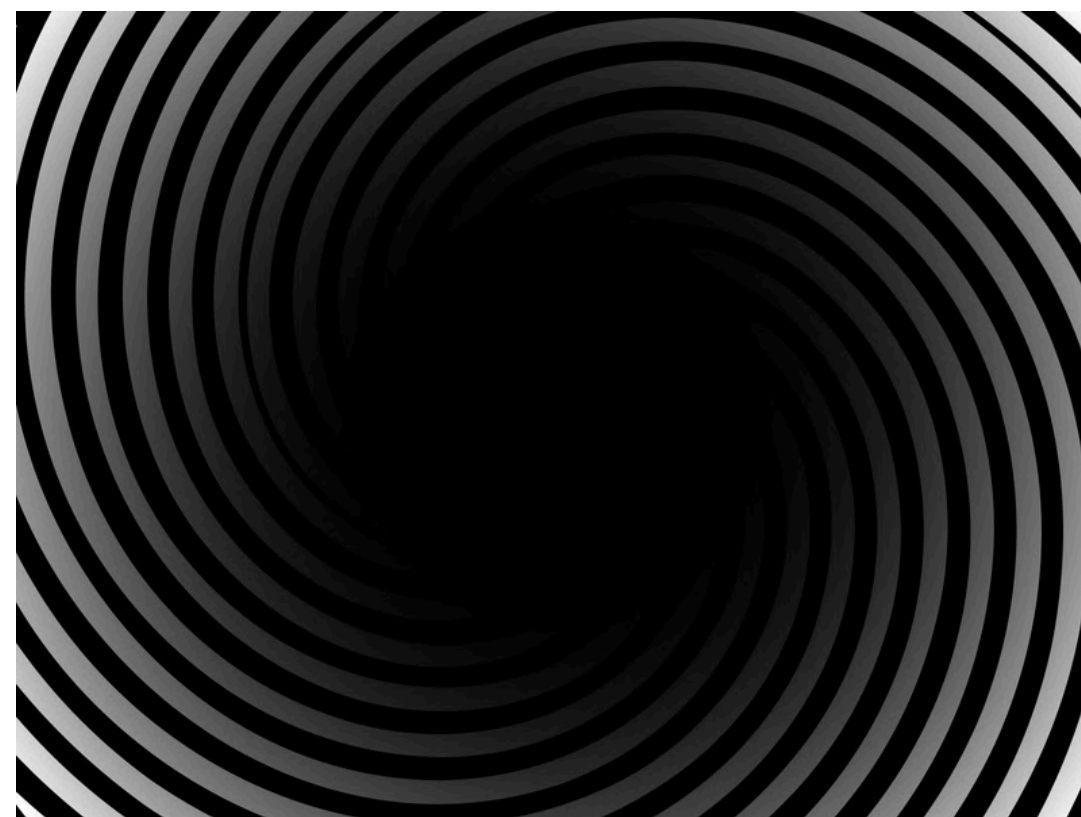
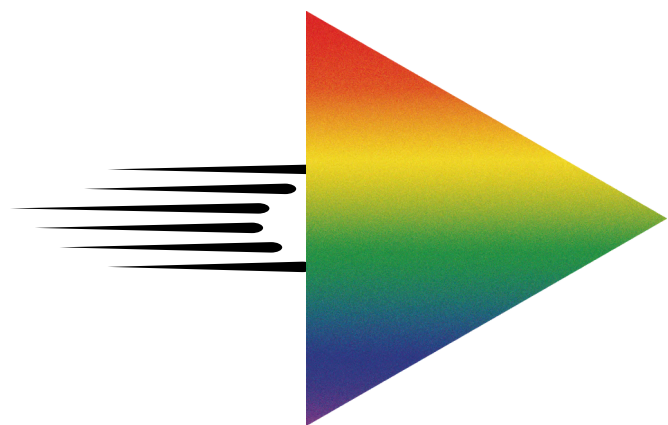


スコア： 敵をどれだけ倒したか



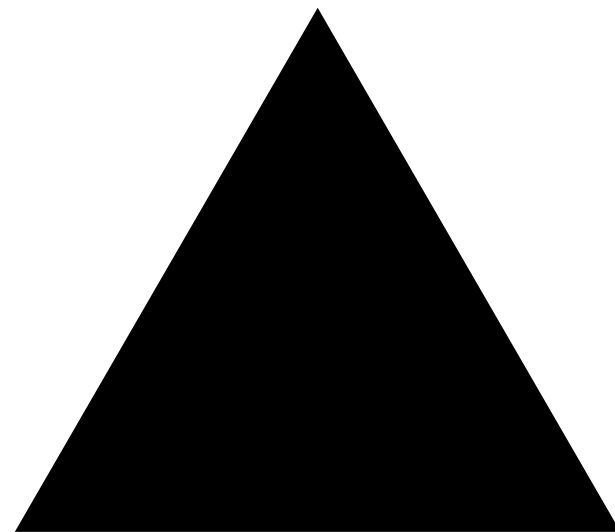
2.コンセプト

ゴールに向かって進む 横スクロール2Dアクション



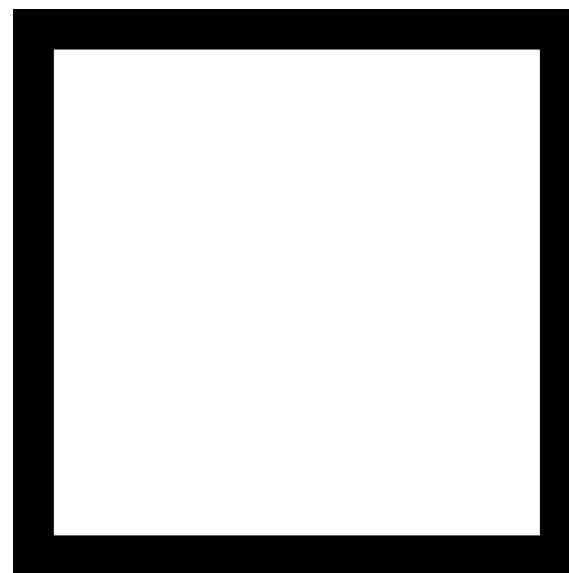
3.コンセプト

プレイヤーが操作するのはこの三角形



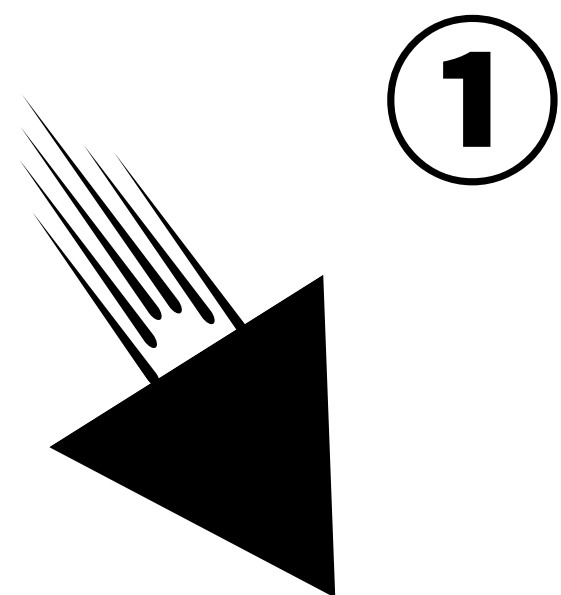
4. コンセプト

これが敵



5.コンセプト

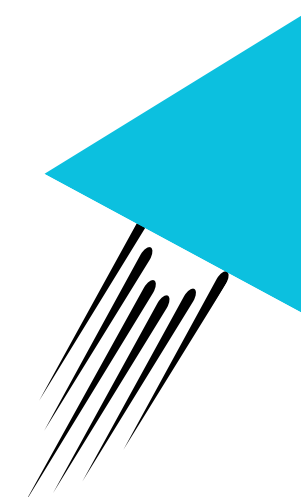
床や天井に**潜**って飛び出す



②



③

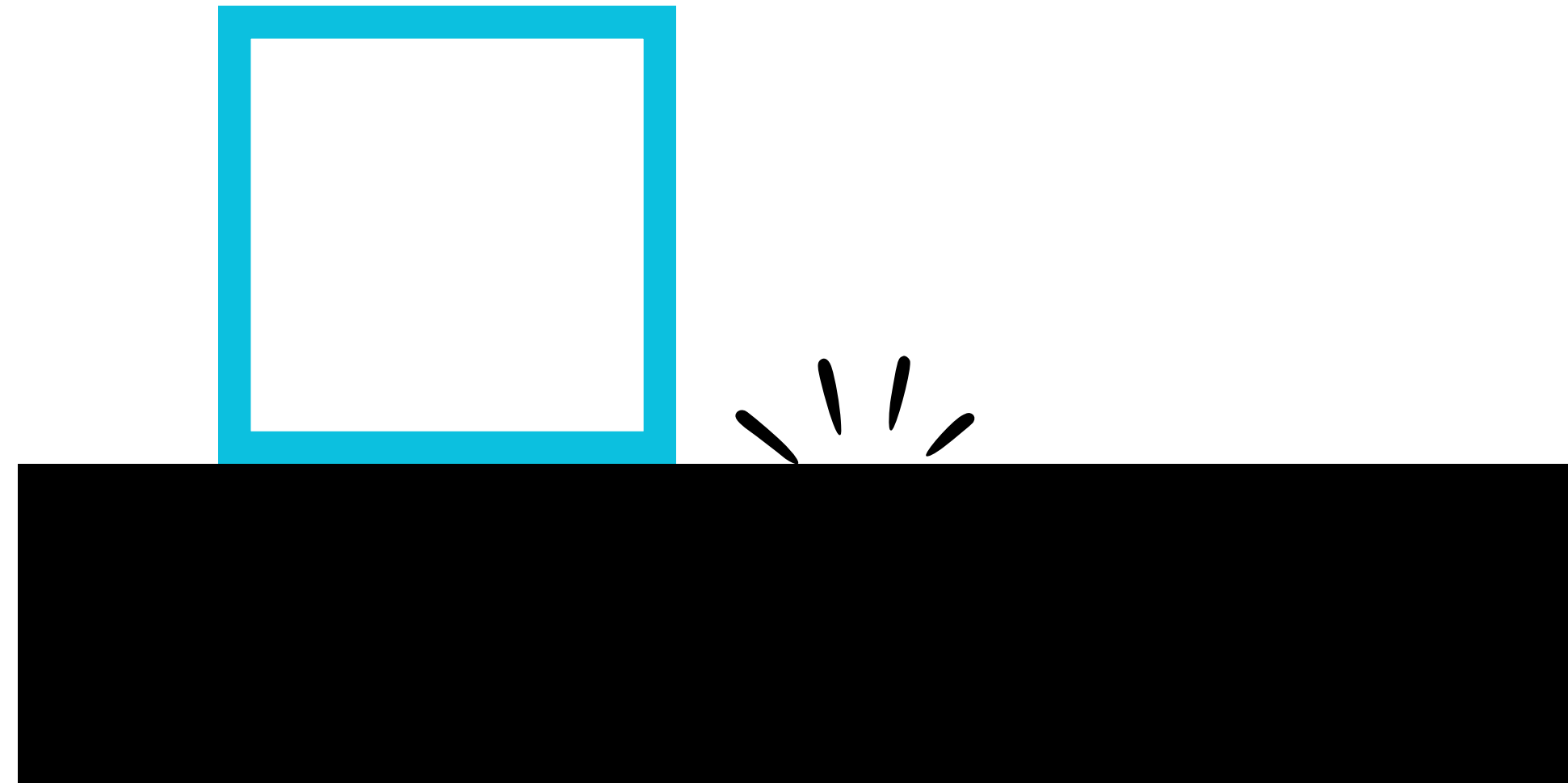


6.コンセプト

飛び出して**倒す**か

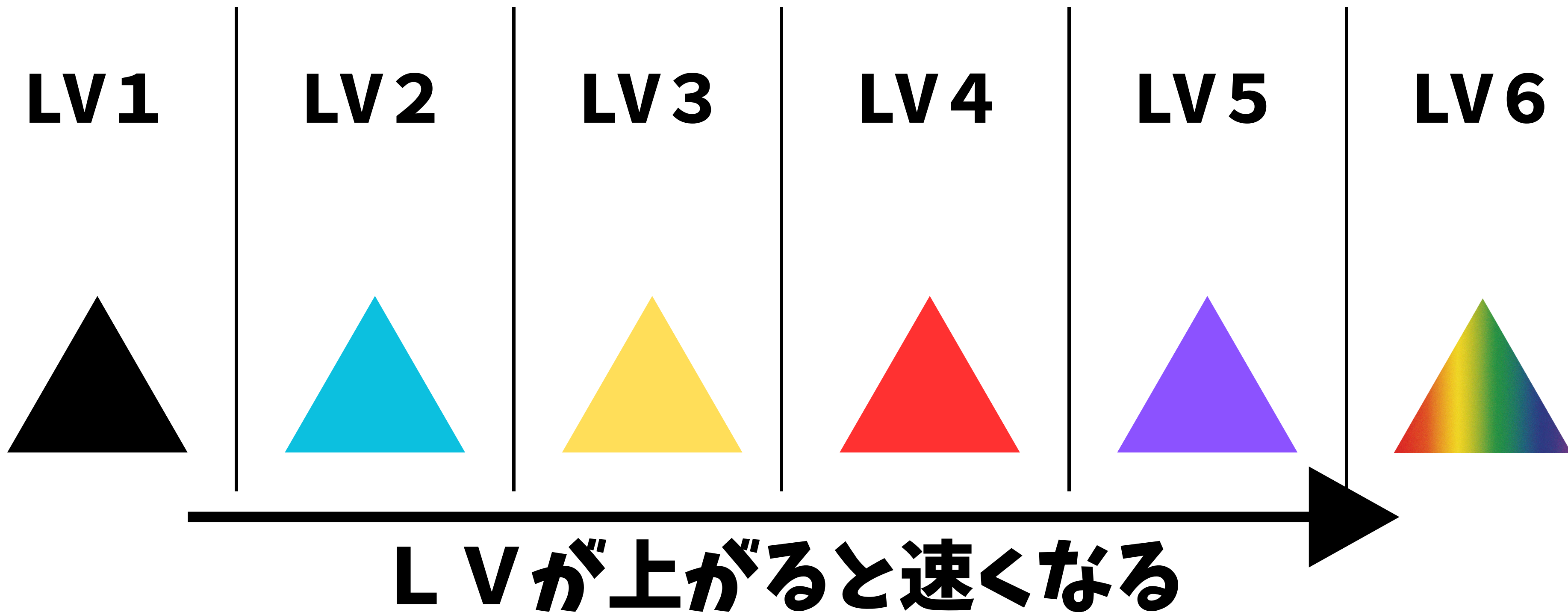


潜って**避ける**か

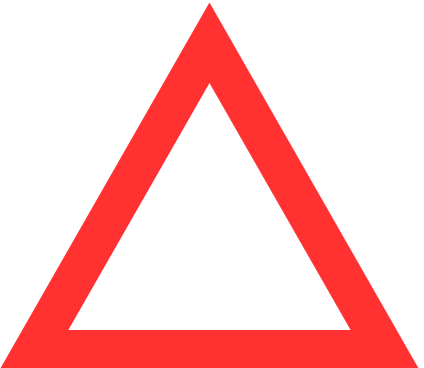
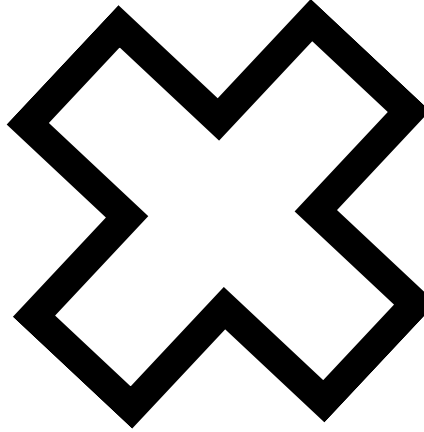
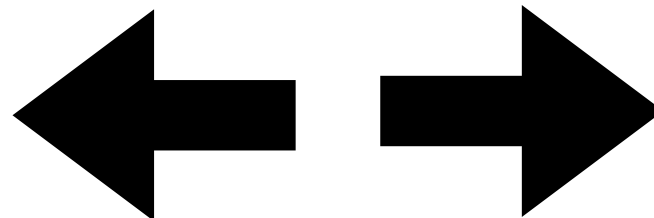
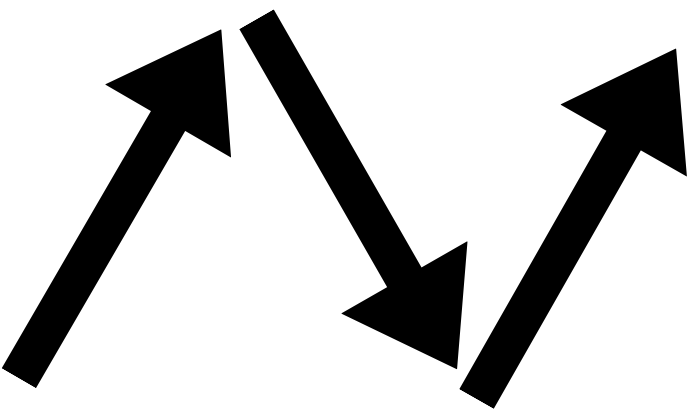
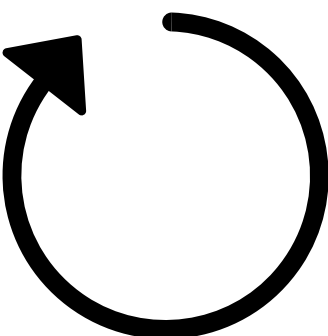


7.コンセプト

飛び出す時に**LVを上げる**ことが出来る

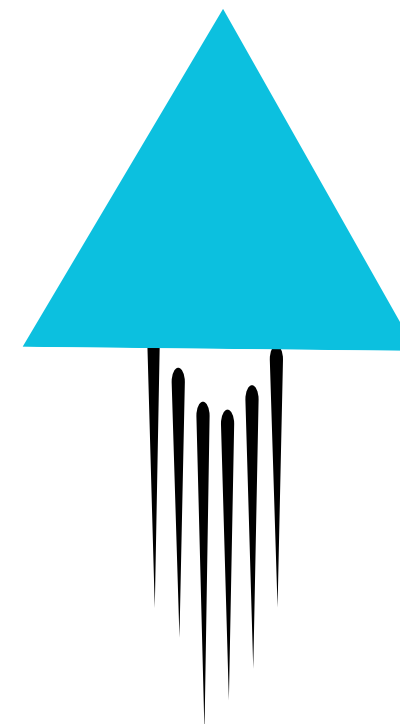
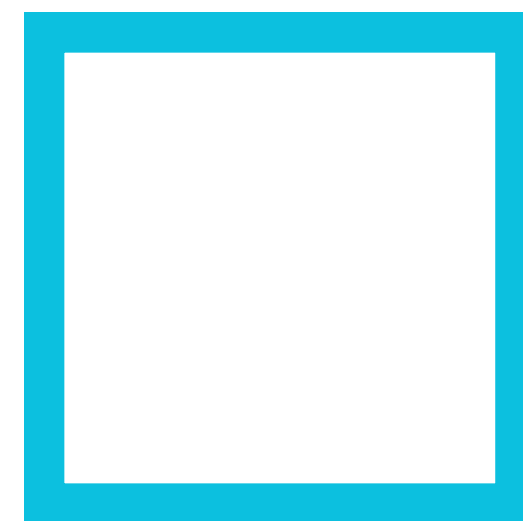


8.障害物となる敵 (一部)

形				
説明	通常の敵 左右に動 く	プレイヤーと同 じように 潜って 飛び出す	当たると 即死	回転しな がら 追尾
動き				

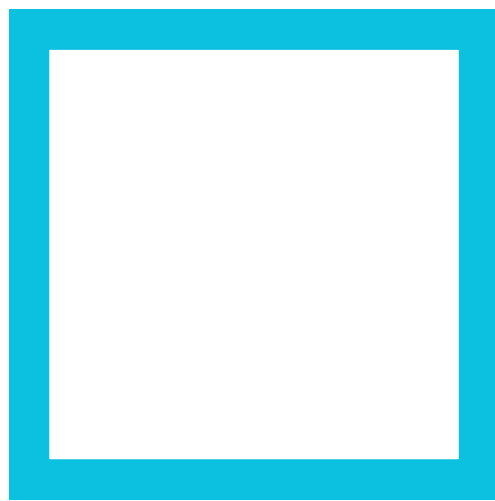
9.敵の倒し方とレベル

自機の正面から
ぶつかるところで倒
せる

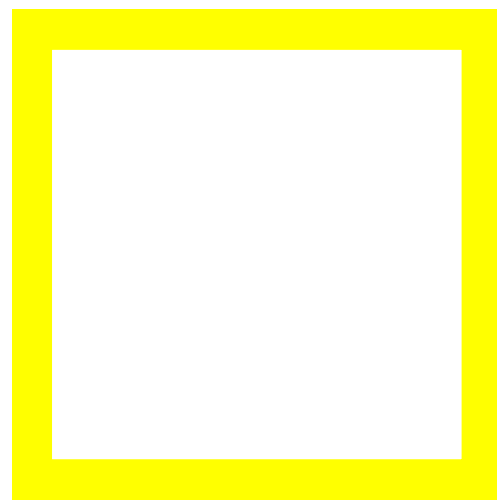


10.敵の倒し方とレベル

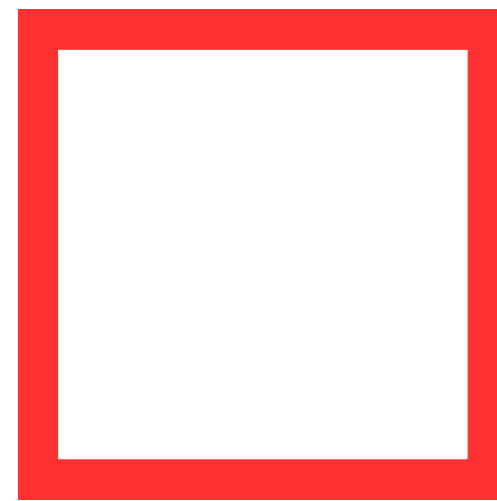
敵にも色とレベルが存在



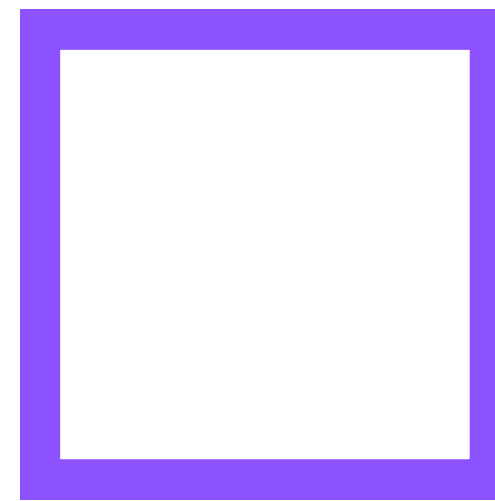
LV 2



LV 3



LV 4



LV 5

11.敵の倒し方とレベル

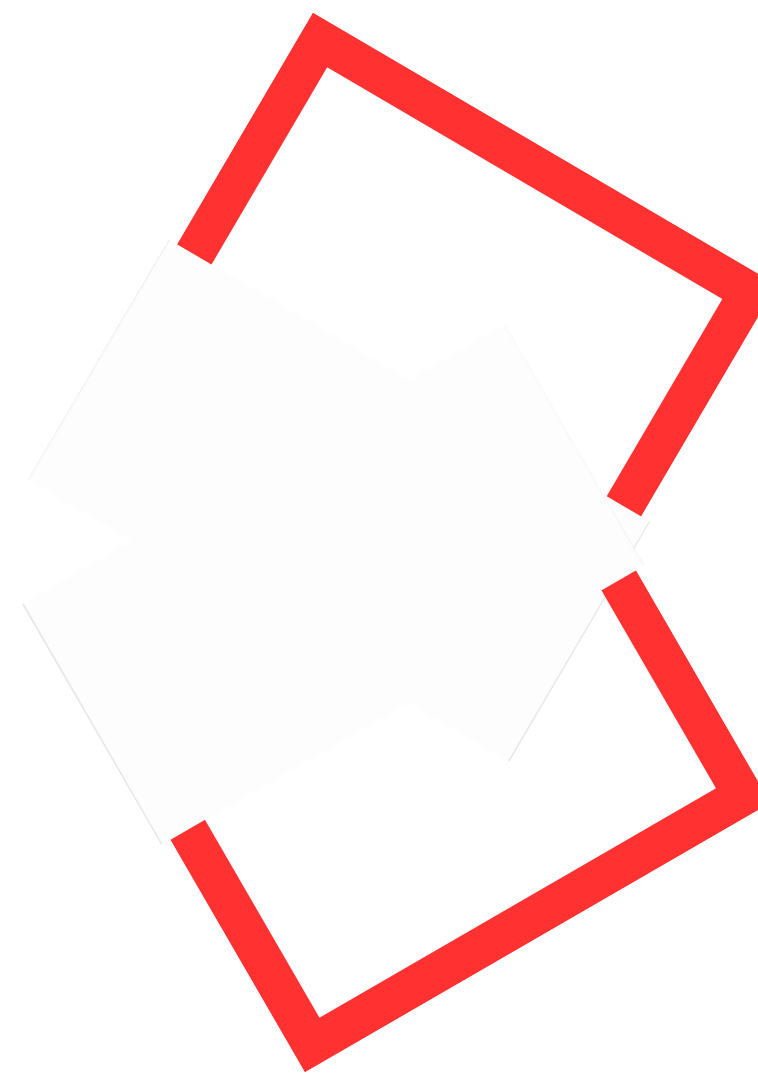
自分の**レベル以下**なら倒せる！



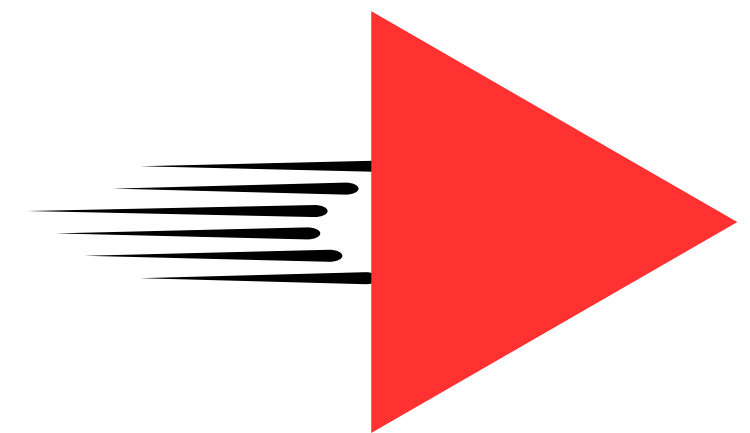
LV2



LV3



LV4



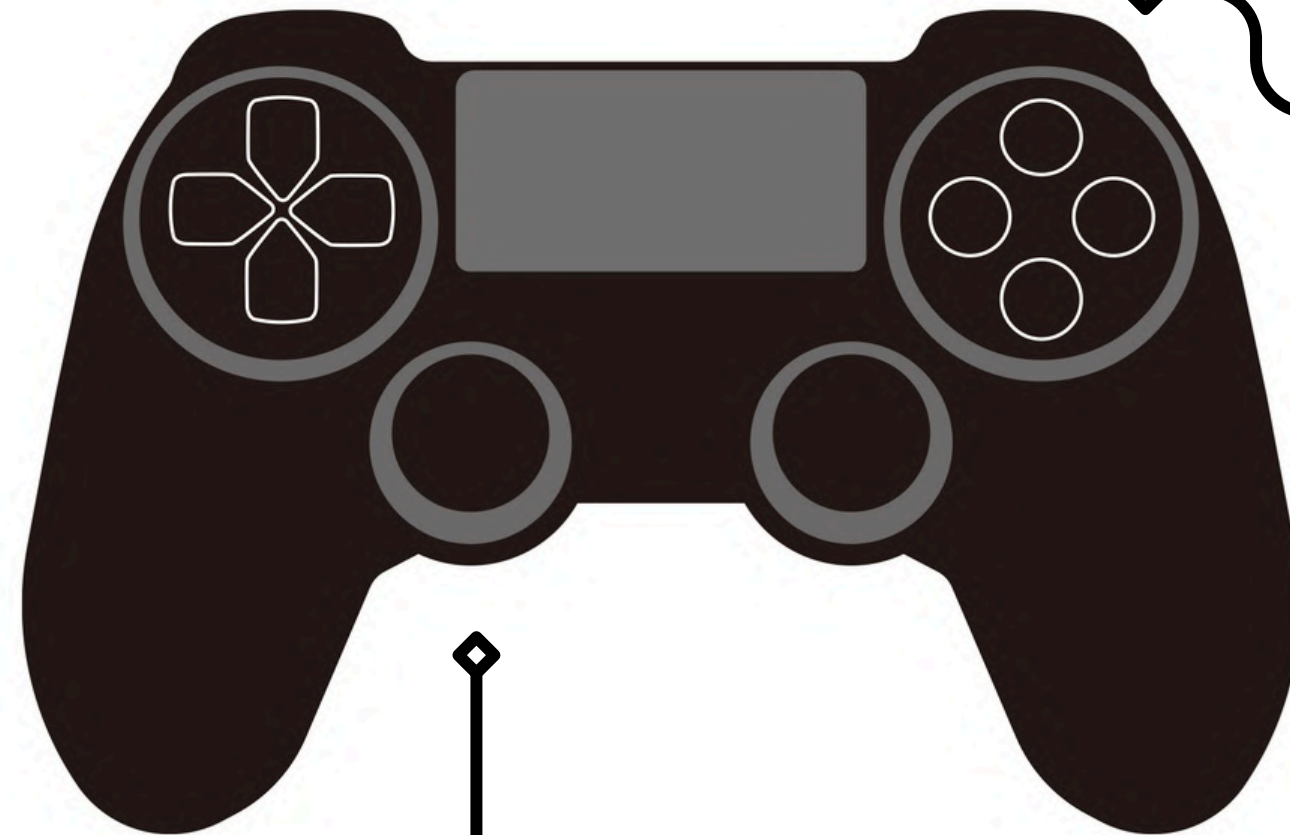
LV4

12.操作方法

L2でレベルを下げて飛び出す

R1でレベルを変えずに飛び出す

R2でレベルを
上げて飛び出す

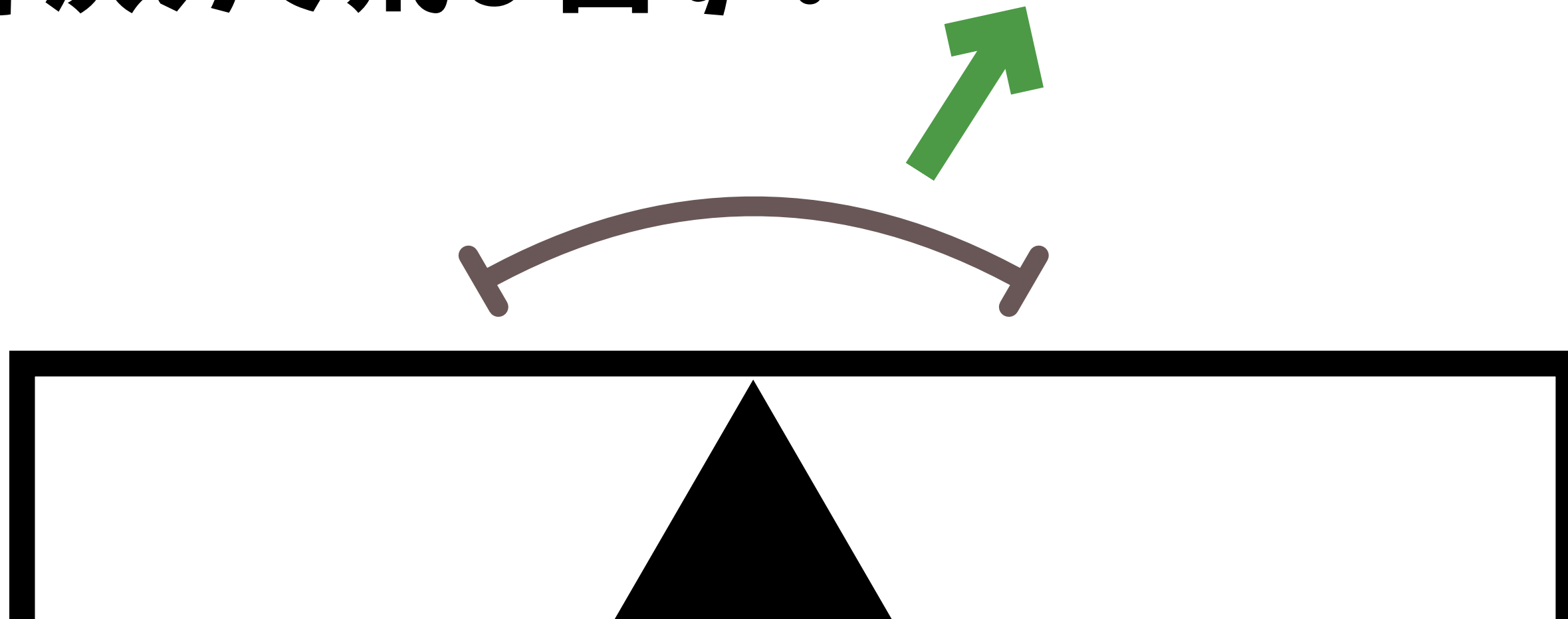


飛び出す方向を調整

13.操作方法

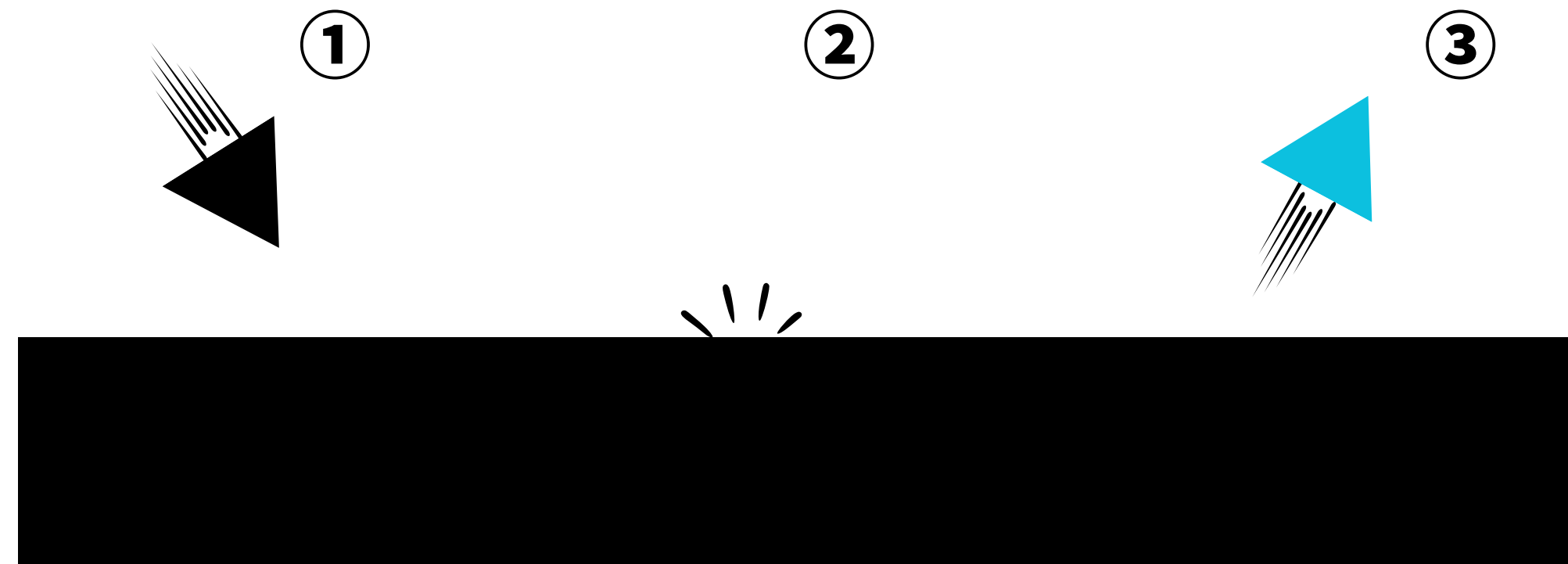
飛び出すと、壁や天井に当たって潜るまで
方向も速度も操作できない。

方向を決めて飛び出す！

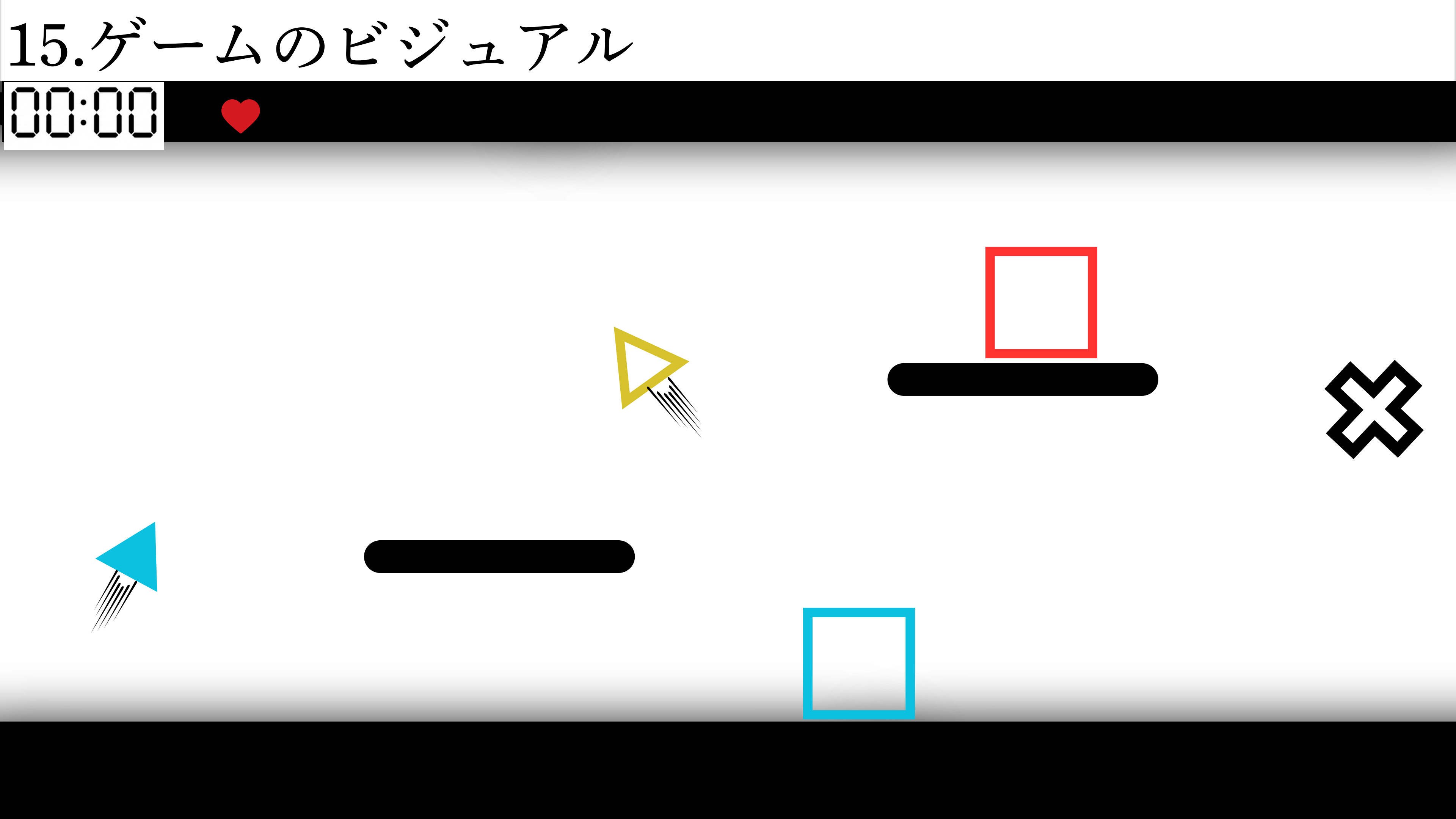


14.潜るという動作

“潜る”という**一拍を挟む**動作

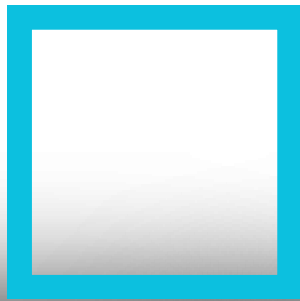
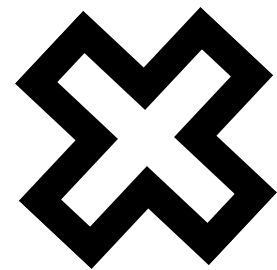
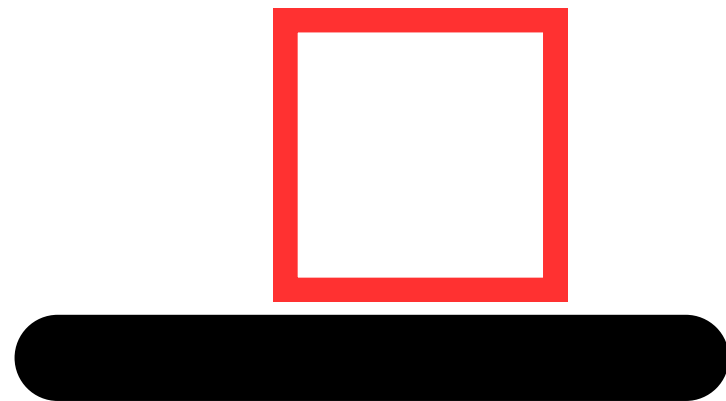
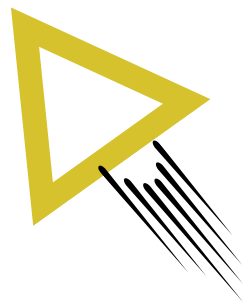


「止まる → 考える → 飛び出す」
その連続が**リズムと緊張感**を生み出す。



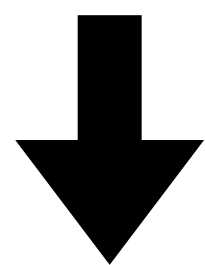
15.ゲームのビジュアル

00:00



16. 難易度と成長

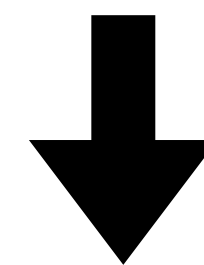
低レベル**低**速度



安定

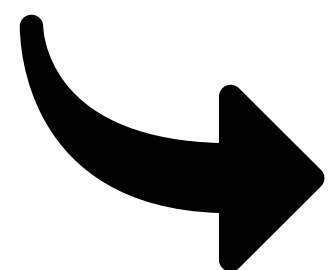
低リスク低リターン

高レベル**高**速度



挑戦

高リスク高リターン



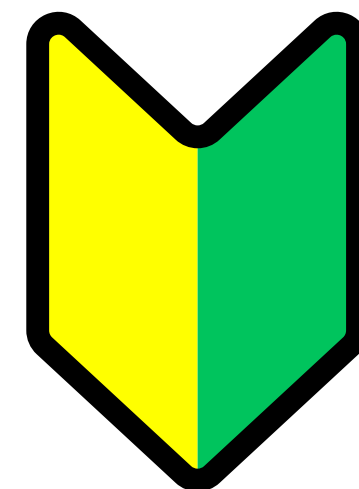
倒せない敵が現れ

自然と挑戦（LVアップ）へと誘導される。

17.難易度と成長

最初は慎重に。

LVを低く保ち、**敵を避けて安全に進む**。



だが、それでは高得点は狙えない。

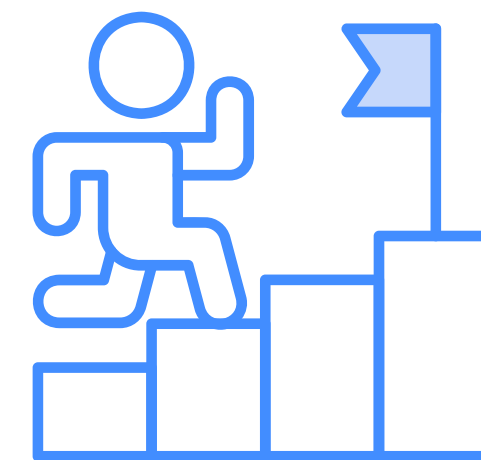
倒せない敵が多く、**速くクリア**もできない。



18.難易度と成長

挑戦が始まる。

「LV2でいったなら、次はLV3！」 「今度こそLV4で…」



そして…

スピードに慣れた時、プレイヤーは“**成長**”を実感する。



TRI▲CE

潜って、考え、飛び出す。

世界を切り裂くその三角形に、あなたの選択が
宿る。

ご覧いただきありがとうございました