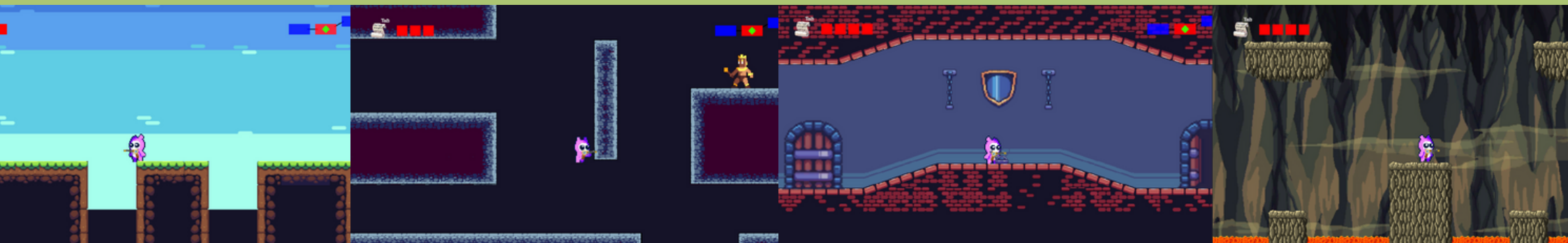


タイム・カセドラル

時を操るアクションゲーム



1.タイトル

2.概要

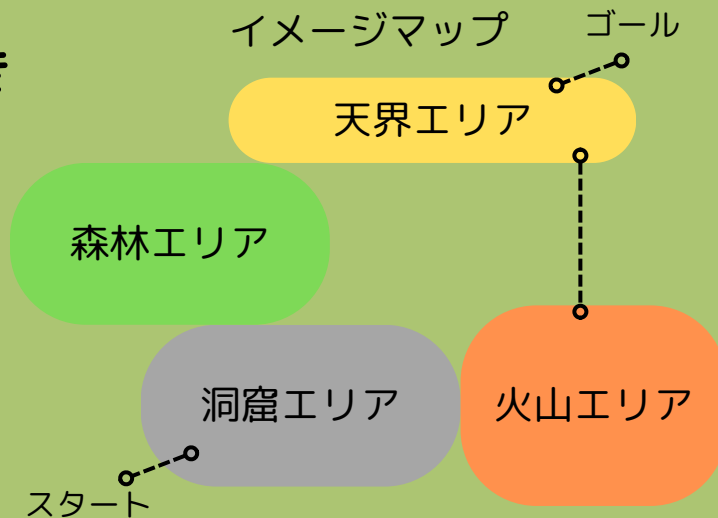
3.アクション

4.ゲーム画面

時を操るアクションゲーム

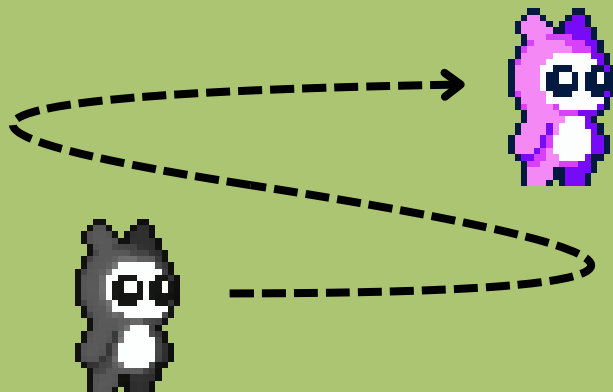
広大な2Dのマップを探索するアクションゲーム
プレイヤーは徐々に時間に関する“アクション”を解放していき
探索範囲を広げながら
時にボスと戦い、時に謎解きをし、進めていく

時間に関するアクションは様々
“遅延” “加速” “逆行”等のアクションがある



遅延!!

過去の自分と連鎖攻撃!!

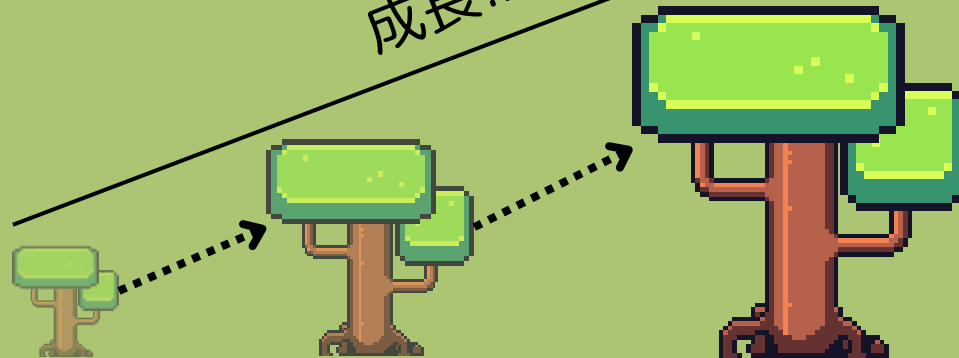


加速!!

木を成長させ足場に!!



成長!!



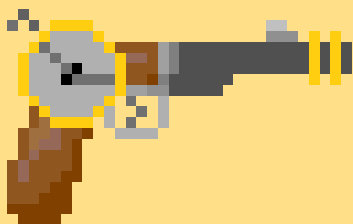
1. タイトル
2. 概要
3. アクション
4. ゲーム画面

“時間”アクション

“戦闘”“移動”などに使える革新的なアクションたち

時の銃

撃ち抜いた相手の時間を
操る銃



加速モードと逆行モード

加速モードでは
撃った相手の動きを**加速**させ
逆行モードでは
撃った相手の動きを**巻き戻す**

残響の影

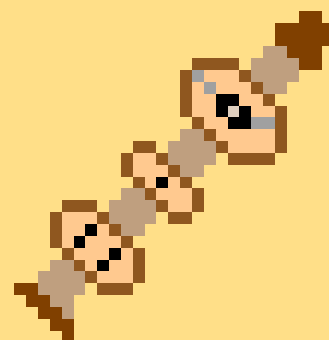
自分の動きを模倣する
影を生み出す



自分と同じ動きを
少し遅れて**模倣する影**を召喚する
ゲームを進めると使える応用では
影と、自分の位置を
入れ替えられるようになる

静寂の笛

動きを止める音波を
生み出す笛



動きを止める音波を奏でる
笛を召喚できる
これにより新天地や
危機的状況を回避できる

この3つのアクションは最初から使えるわけではなく、徐々に解放される
他にも“二段ジャンプ”や“壁キック”など普通のゲームでも見かけるとようなアクションも
解放されていく

1. タイトル
2. 概要
3. アクション
4. ゲーム画面

ゲーム画面

メニュー・HP

HPは数値ではなく
被弾数

成長する木・つた

時の銃の加速モードで
成長させ足場や登る
ことができる

プレイヤー

二段ジャンプや壁キック
剣攻撃や、銃なども使える

ミニマップ

現在いるエリアは
緑色の四角がでくる

敵

触れたり、攻撃に当たると
HPが入る

時の銃 標準

時の銃とその標準
標準はマウスカーソルに付いていく
右クリック or Kで発射



使用エンジンはUnity 時間アクションの一部などはアセットagamottoを使用して実装予定
使用サイト様(敬称略): [CraftPix](#) [イラストAC](#) [Canva](#)

1. タイトル
2. 概要
3. アクション
4. ゲーム画面