

電脳王



[チーム名]	HASHIMOTO
[リーダー]	小林 匠
[プログラマー]	林 宏俊
	安島 秀之
	水野 智史
	水気 尚也
[グラフィック]	浜谷 旭
	菅原 裕登

■ 概要 ■

ブロック崩し型のパズルゲームです。システムをできるだけ単純にし、「パズルを解く楽しさ」に力を入れ、制作しました。このゲームはボールを砲台から発射し、特定のブロック「E」を消していきます。画面上のブロック「E」をすべて消すことがこのゲームの目的です。ブロック「E」のほかにも多様なブロックがボールの進行を妨げ、時には活用して攻略していきます。また、ステージを自由に選択させることにより、純粋にパズルゲームを解く楽しさを体感してもらえるようにしました。

■ 特徴 ■

＜純粹にパズルを楽しんでもらうために！＞

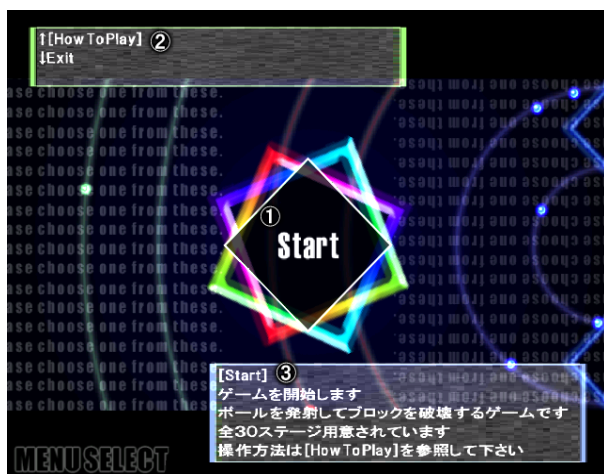
ゲームの流れをできるだけ単純化し、ステージ選択画面から任意のステージ(30 ステージ)を自由に選ぶだけになっています。同じステージを何度も繰り返したり、他のステージに変更したりすることもできます。ゲームオーバーもありません。それだけ聞くと、緊張感のないゲームだと思われるかもしれませんが、しかし、そういったペナルティを取り除くことによって熟考が可能となり、プレイする上で、より深く「考える」ことができるようになります。

＜単純な動きを複雑に読む＞

発射されたボールは操作することができません。そのため玉の跳ね返り方やブロックの性質を考えて慎重に玉の発射角度を決定しなければなりません。

■ ゲームシステム ■

[メニュー画面]



- ① 画面中央
Enter を押すと選択項目に飛びます
Start = ステージセレクト
How to play = ゲーム説明画面
Option = 設定画面
Exit = ゲーム終了
- ② 画面左上
この画面の説明です
- ③ 画面右下
選択項目の説明です

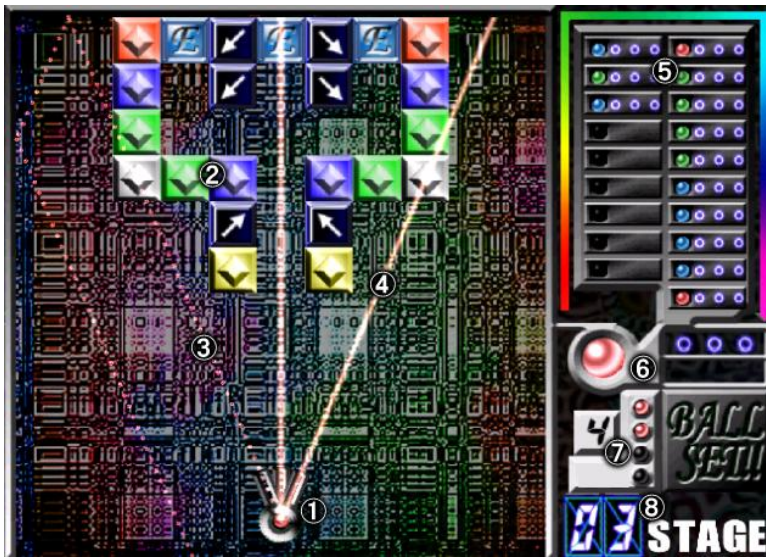
[ステージセレクト画面]



- ① 選択している場所を表します。
- ② 選択場所がどのステージなのかを表示します。

この画面では、上下左右のカーソルキーでステージを選択します。

[ゲーム画面]



- ① 砲台です。ここからボールを発射します。ボールには色があり、また、反射回数が決まっています。
- ② ブロックです。[E]ブロックを破壊することでクリアとなります。
ブロックはボールを破壊できます。しかしブロックによって条件があります。
[赤][青][緑]—同じ色のボール、もしくは銀色ボールをぶつけることで破壊できます。
[銀][E]—何色のボールでも破壊できます。
[金][矢印]—何色のボールでも破壊できません。
- ③ ライン決定線です。ラインの方向を決めます。
- ④ ライン発射線です。発射状態にあるボールの発射方向を示しています。このラインの方向にボールは飛びます。
- ⑤ アイテム欄です。ここにあるボールを使い切る前に、画面上にある[E]ブロックを全て破壊してください。ボールの色や反射回数が表示されています。
- ⑥ 現在操作しているアイテムです。ボールの色と反射回数が表示されています。
- ⑦ プレイヤーアイテム欄です。ここにボールを格納します。
横にある数字の数だけ格納でき、限界まで格納された後、発射されます。
- ⑧ 現在 play しているステージ No です。

<操作方法>

←：ラインを左に動かします。

→：ラインを右に動かします。

↑：ボールをアイテム欄から、プレイヤーアイテム欄に格納し、限界まで格納されたら、発射します。

↓：格納したボールをキャンセルします。

z：ラインの動きが遅くなります。

x：ラインを中央（初期位置）にあわせます。

Enter キー：メニューを表示します。

Space キー：クリア、ミス、ステージの表示をスキップできます。