

企画

円クローズ

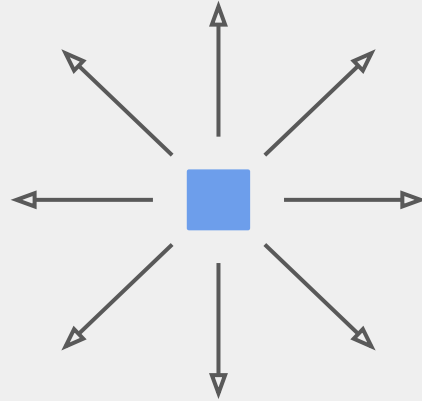
-Enclose-

平面ミニマルアクション

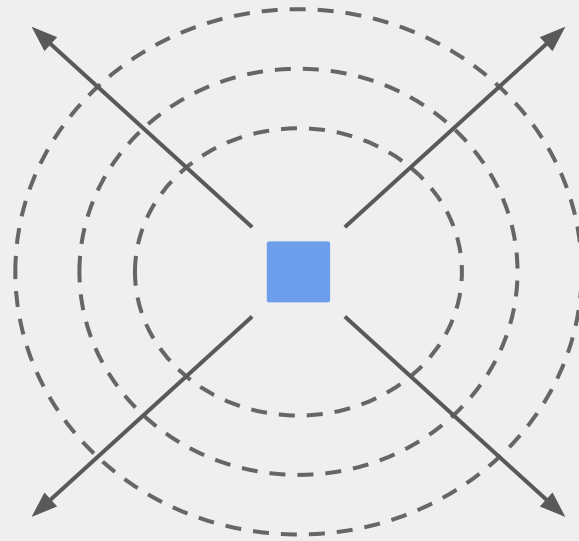
コンセプト

困って倒す爽快ゲーム！

プレイヤーは平面上を自由に移動できる。

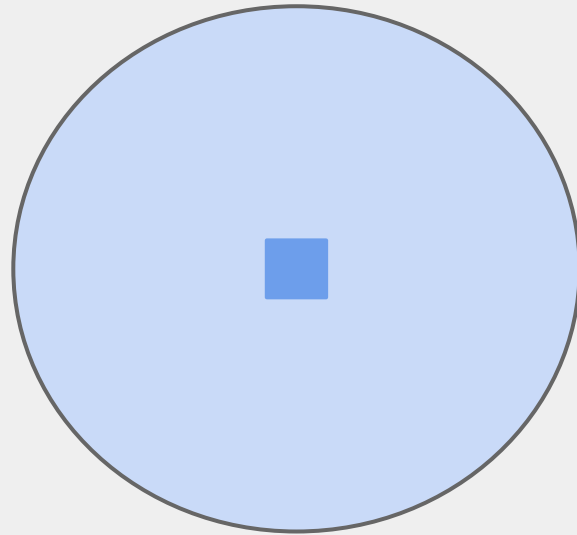


プレイヤーは自身を中心に円を展開できる。



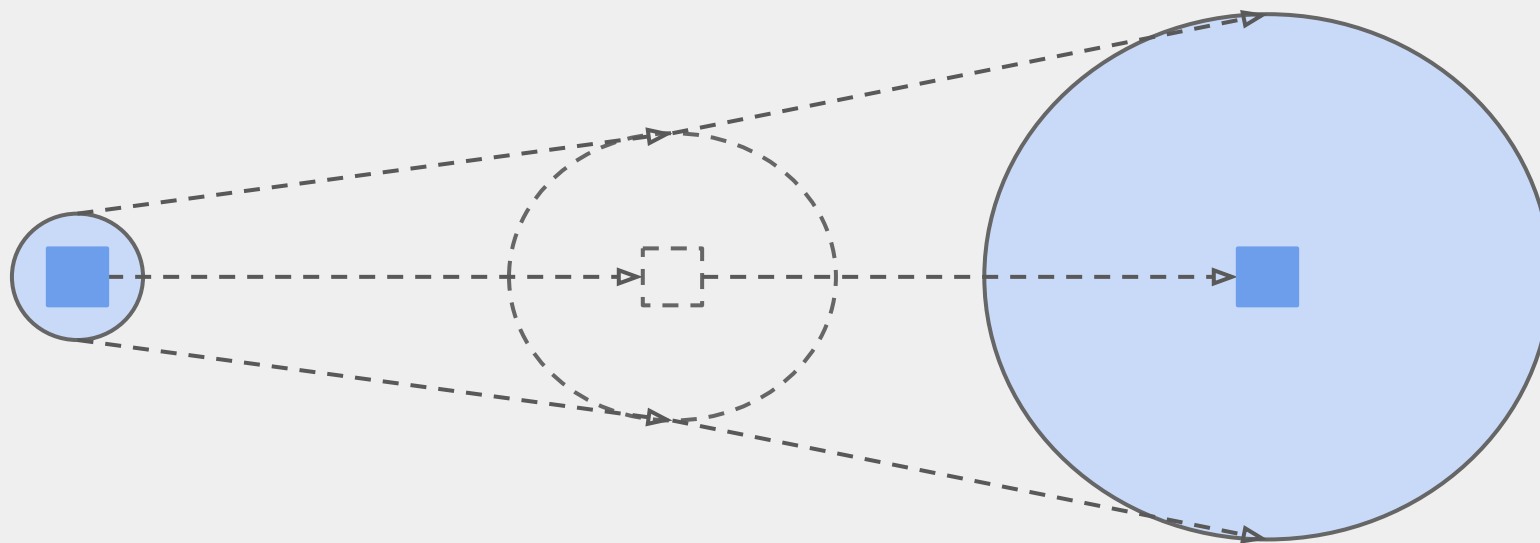
ボタンを押し続けていると半径が拡大される。

押していたボタンを離すと、



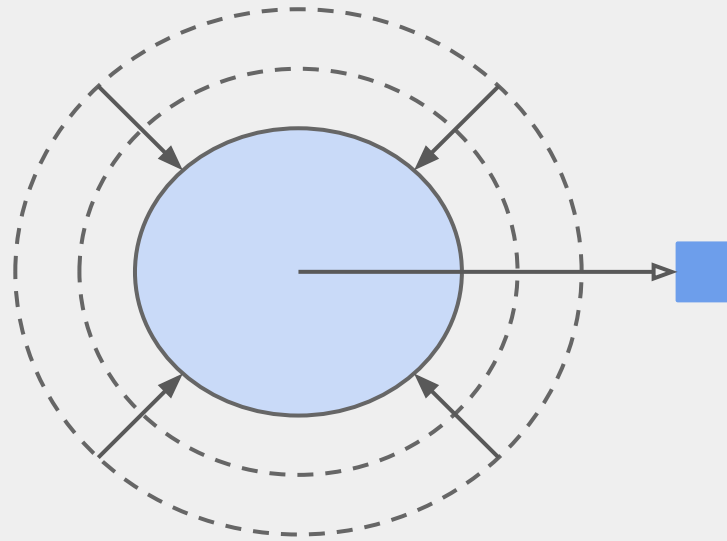
押していた分の大きさの円が自身を中心に生成される。

円は、ボタンを離さない限り、



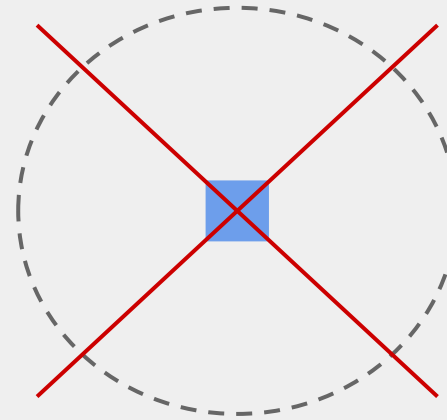
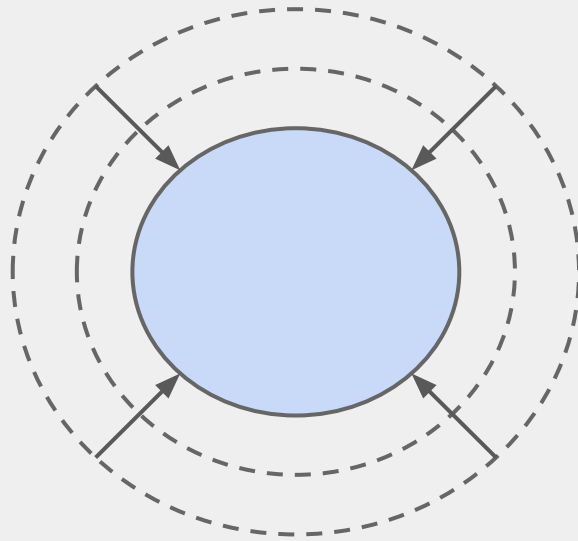
プレイヤーとともに移動しつつ拡大する。

ボタンを離すと、円はすぐに縮小を始める。



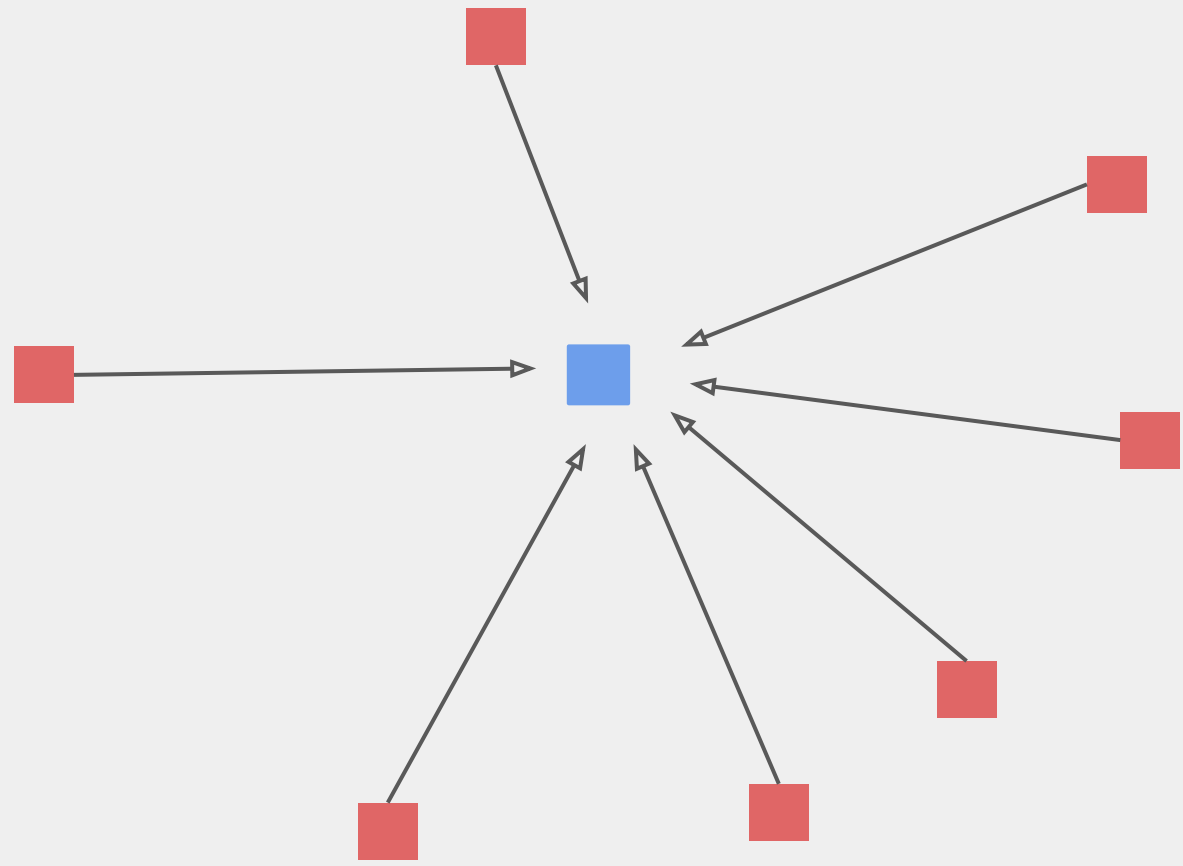
縮小のタイミングで円とプレイヤーは独立する。

同時に展開できる円はひとつまで。

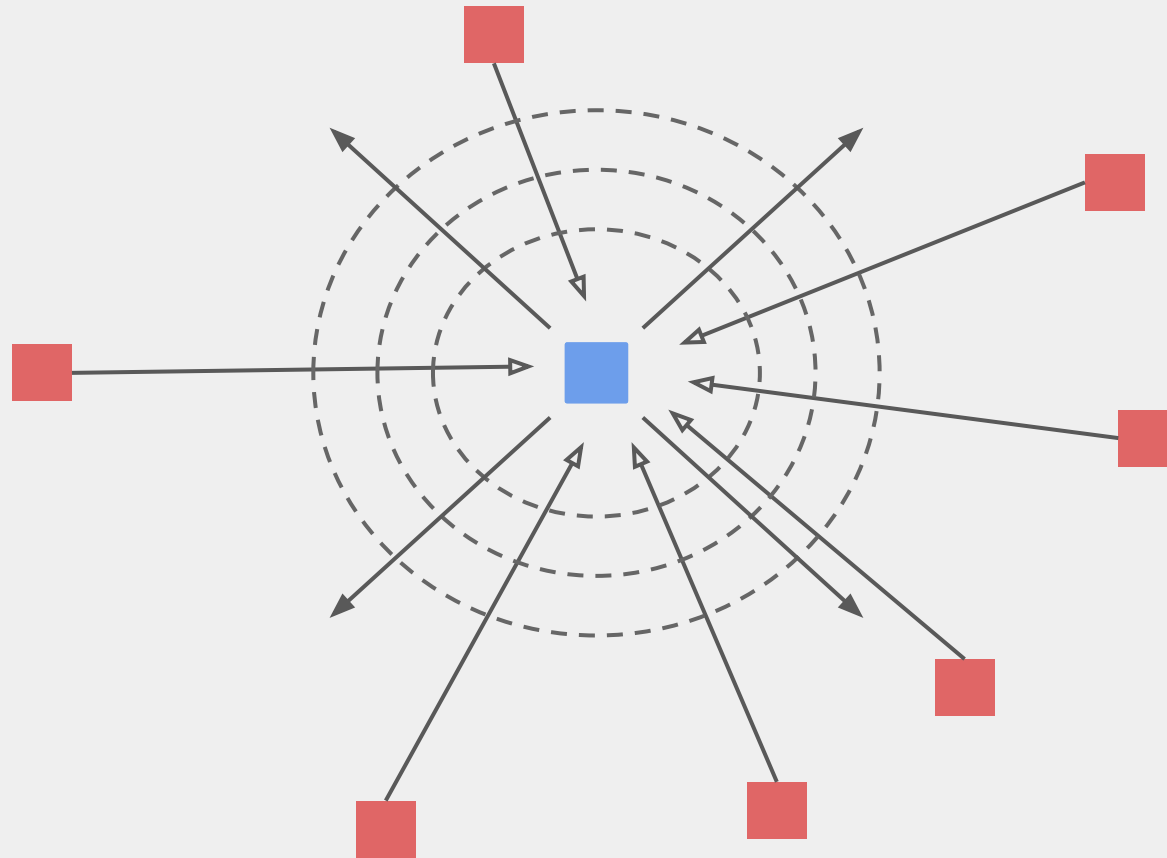


縮小し終わるまでは次の円を生成できない。

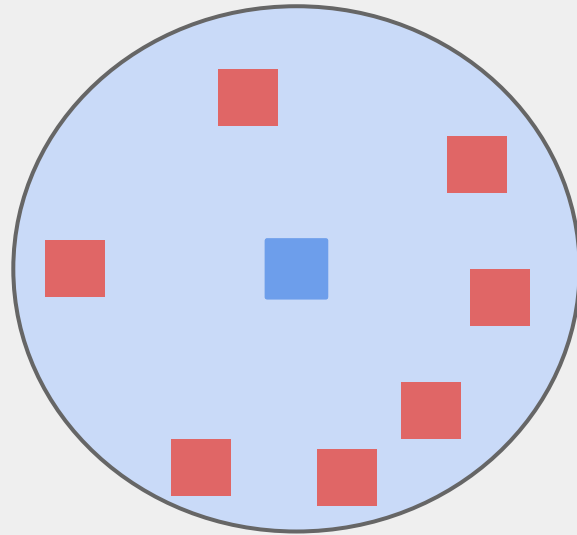
敵はプレイヤーを追尾する。



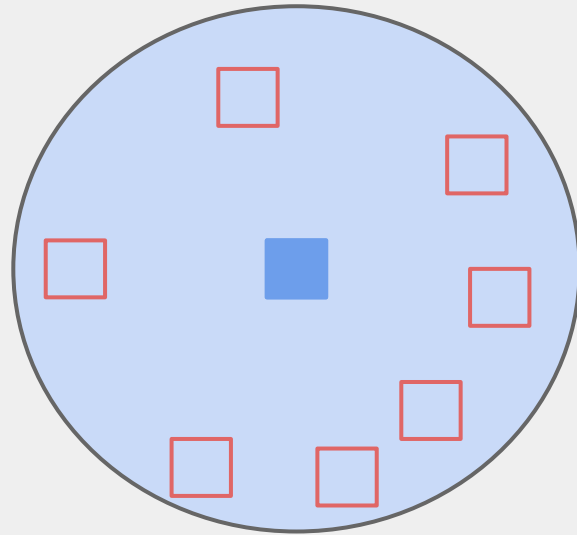
円を広げつつ敵を射程に入れて、



円のなかにおさめよう。

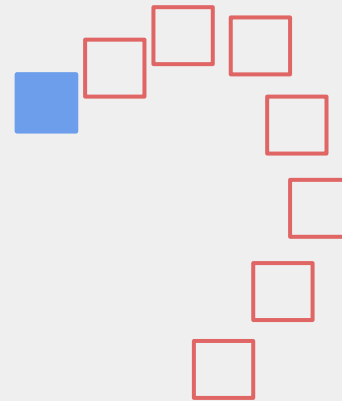


生成した瞬間に敵が円の中にいれば、



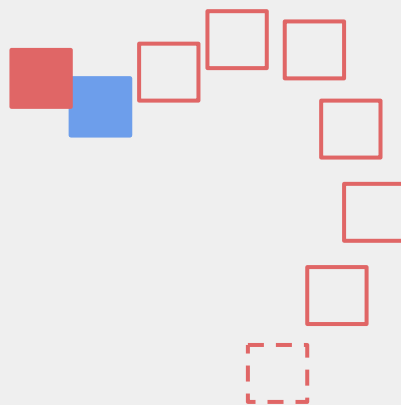
敵を倒せる。

倒した敵はプレイヤーのもとに集まり、追従をはじめめる。



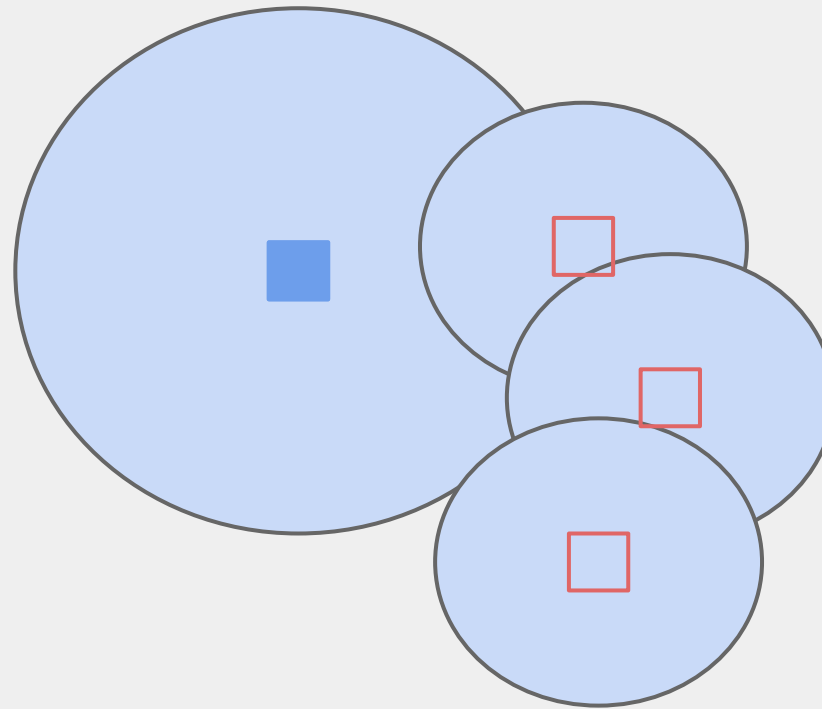
これがプレイヤーの体力となる。当たり判定もある。

自機または体力に当たると、追従していた体力がひとつ消える。



体力がない状態で敵に当たるとゲームオーバー。

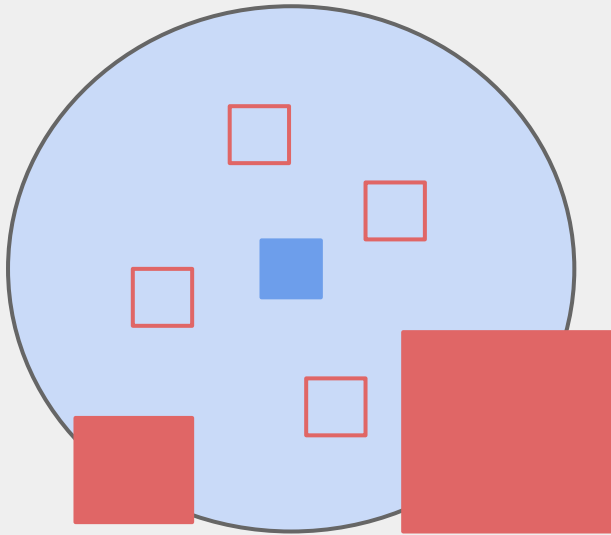
追従している体力からも小さな円が生成される。



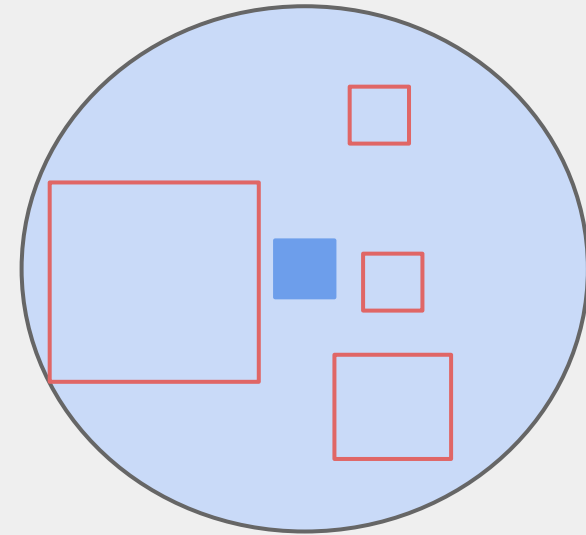
敵は3種類。



倒せる範囲が敵の大きさによって異なる。

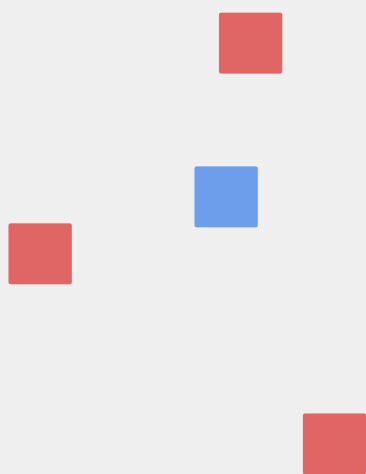


囲めていない

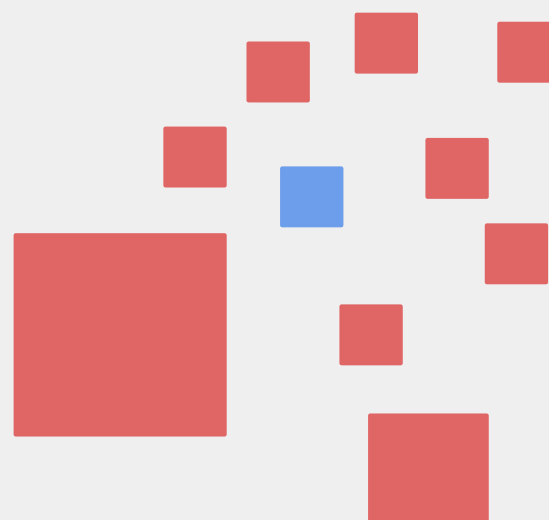


全て囲めている

ステージ制で進むごとに敵の総数が増える。

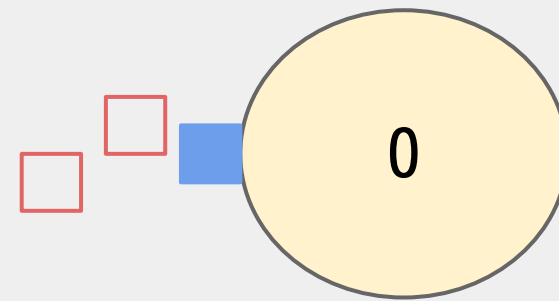
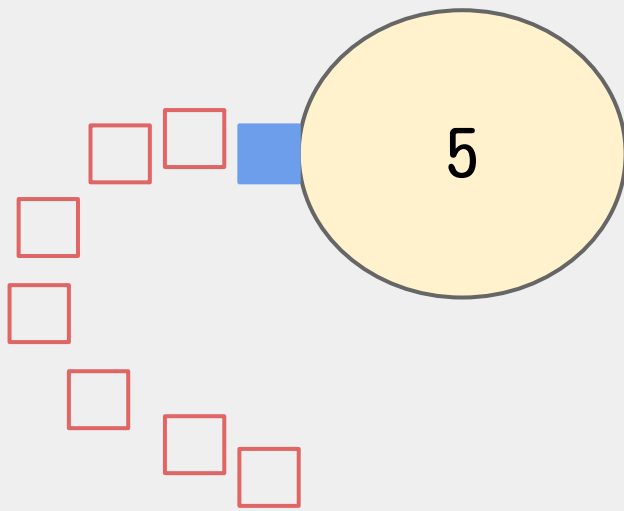


ステージ 1



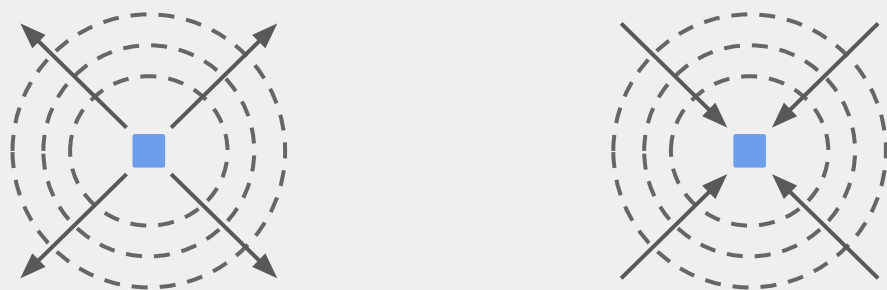
ステージ 5

ゴール地点に指定個数敵を届けたらステージクリア。



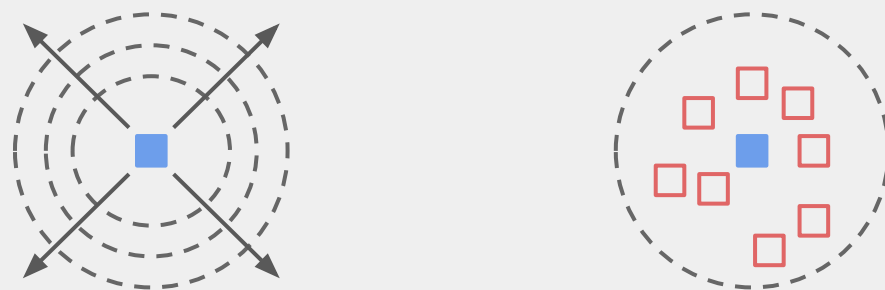
ゴールに触れると体力が1つずつ減り、ゴールカウントも同じように減っていく。

リスク



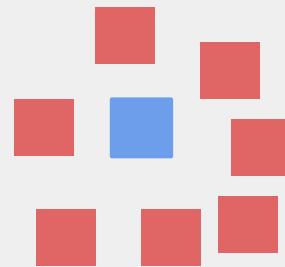
円を広げすぎると、
縮小までの間、無防備な時間が増える

リターン



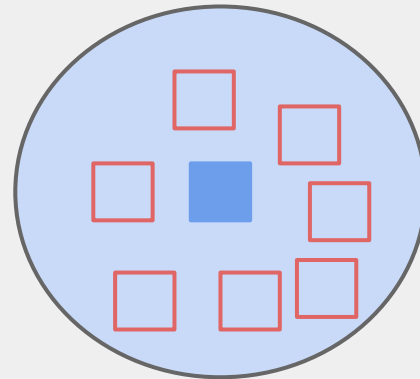
円を広げると、
一度に多くの敵を巻き込めてお得

コツ



敵を出来るだけひきつけて……

コツ



最小の円で最大のリターンを得よう。

セールスポイント

敵すらも利用してしまおう！