

氏名 山下陽子 加藤翔太 藤山裕太 吉田直也
 Name Yamashita Yoko Kato Shota Fujiyama Yuta Yoshida Naoya

Escape Groupについて / About Escape Group

当初は、“脱出”をコンセプトとしたゲームを考案したため、このグループ名になった。しかし、何度もアイデアを出していくうちに少しずつ形が変わっていった。結果として、“立体的”をコンセプトとしたゲームを製作した。

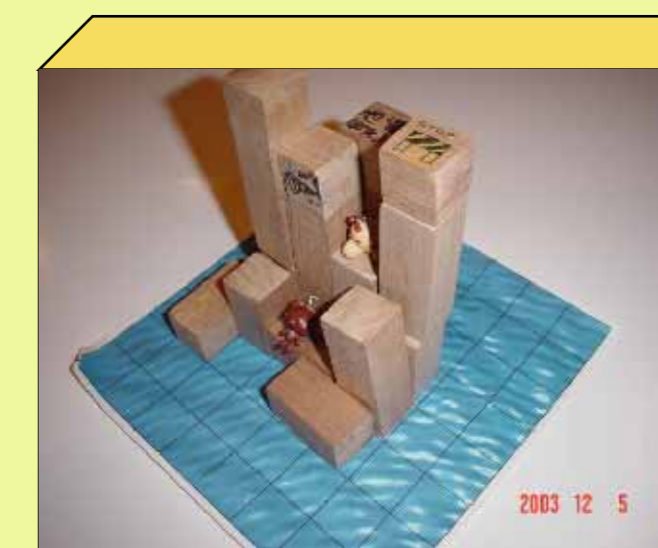
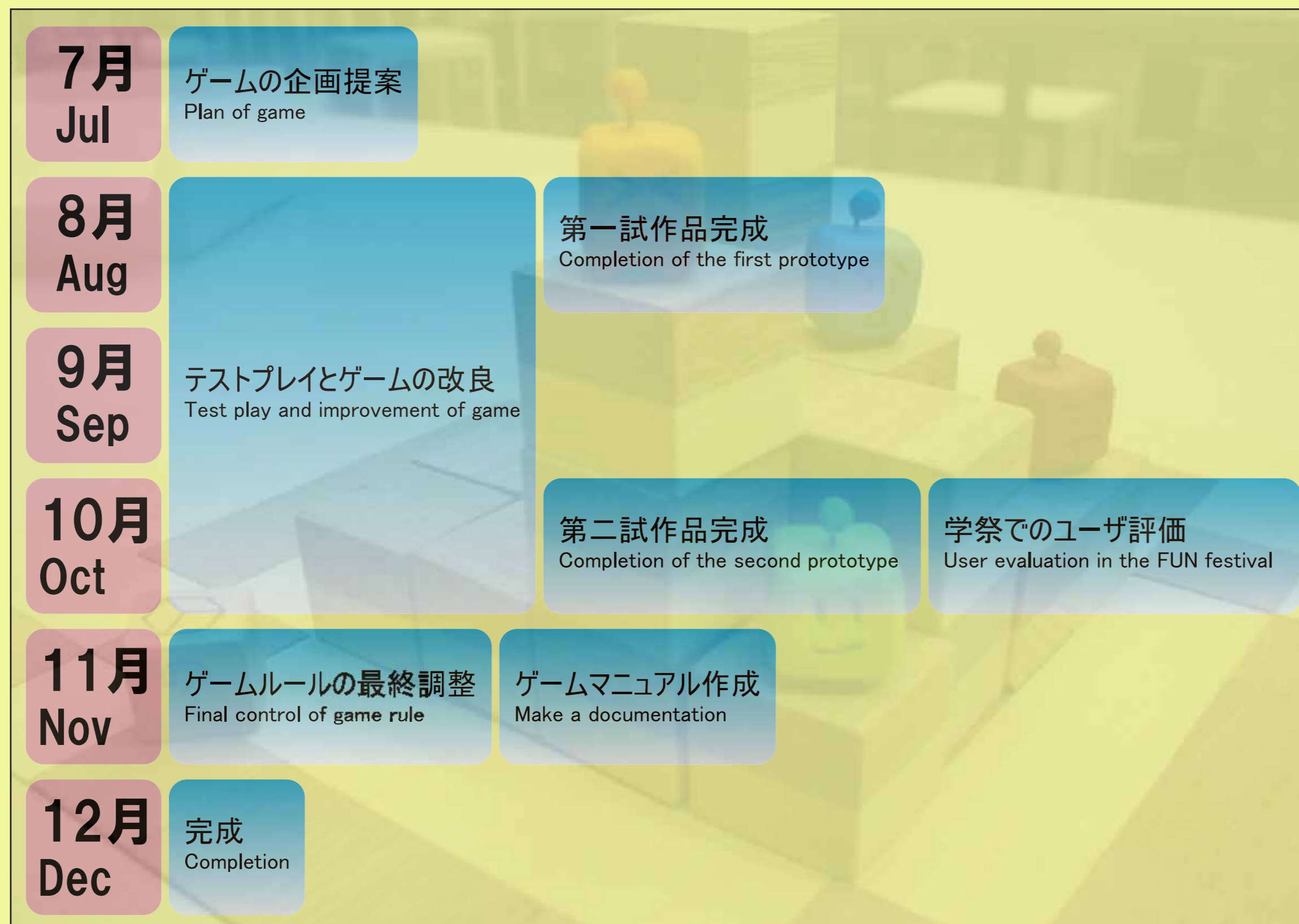
Because we devise game that concept "escape", so group name is this. However, we proposed ideas, the form of this game changed gradually. As a result, we produced the game which made the cubic target the concept.

概要 / Outline

複数のメンバーでグループを結成し、ゲームの企画提案から完成までのプロセスを全て自分たちで調整して行い、ゲームをデザインする。

Form a group by a number of member, we do anything the process to completion from plan of game, design a game.

製作スケジュール / Process



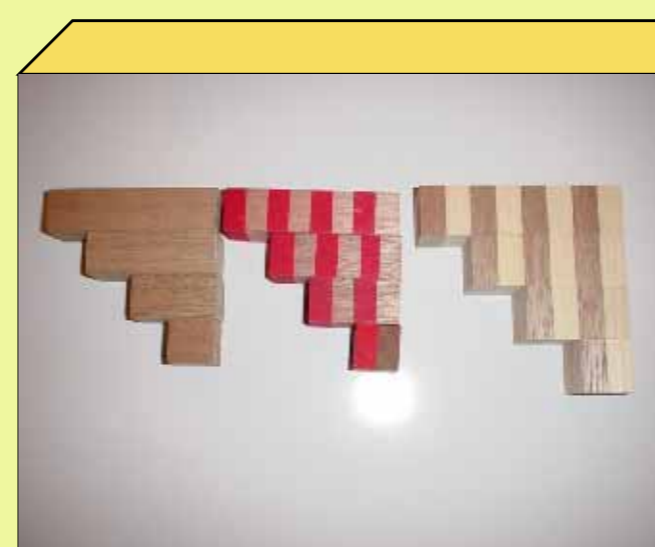
第一試作品。基本ルールはできたので、とりあえず簡単に作ってみました。
 This is the first prototype. Because we made a game rule, so we make prototype easy.



第二試作品。ゲームに使用するブロックや盤面は、機械で加工しました。コマは紙粘土で作成しました。徐々に形になってきました。
 This is the second prototype. Block and board was manufacture in machine. Game Was finishing gradually.



イメージキャラクターキューブくんたちです。ゲームのコマとして使います。
 The character of this game, Cube-kun. They are use as the piece of this game.



左から順番に、新しいブロックになります。見た目と使いやすさを考えた結果、このようになりました。
 It becomes upgrade in an order from the left. The improvement of appearance and good user interface progressed this game.

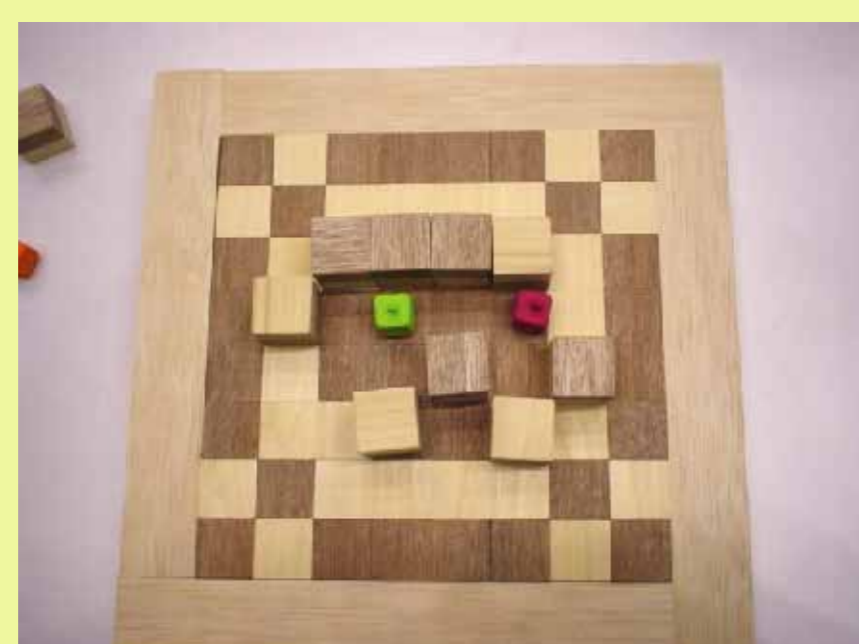


ブロックの配色も、色々試しました。
 We made the pattern of the color of many blocks as experiment.

最終成果物 / Product

立体的をコンセプトに作った。名前は“Cubic Route”。立方体キャラクターのキューブくん達がキューブの頂点を目指すための闘う道という意味でこの名がつけた。

The concept is 'Cubic'. This game's name is 'Cubic Route'! The origin of this game is the route to fight for cube-kun of cubic characters aiming at the pinnacle of the CUBE.



2人用と4人用があります。右が4人用、左が2人用です。特徴としては、自分で新しいルールをつくる事ができることです。

There is 2Player rule and 4Player rule in this game. The right is 2Player rule, the left is 4Player rule. Trait is you can make a new your rule.

