

ジャンル : アクションパズルプレイ人数: 1名動作環境 : PC, Xbox360コントローラー開発環境 : VisualStudio2017

西野

- ・開発環境 Windows10Pro 64bit DirectX 12
- ・使用プログラミング言語 C++

・実行環境

OS :Windows10Pro 64bit CPU : Intel® Core™ i7-10750H

メモリ :16GB

GPU :RTX™2060 / インテル® UHD グラフィックス

画面解像度:1920×1080

DirectX:DirectX 12

• 作成期間

6ヶ月

・所要時間数の概要 企画 1ヵ月 制作 5ヵ月(α版 2ヵ月 β版 3ヵ月)

・開発メンバー数 3人

自身の担当範囲チームリーダー企画の立案, スケジュール調整, タスク管理

メインプログラマー

プレイヤー・ギミックのプログラム,シーン遷移管理 当たり判定,UI,エンディング時の画面移動制御 ゲーム内の全てのテクスチャの制作等

制作意図の解説

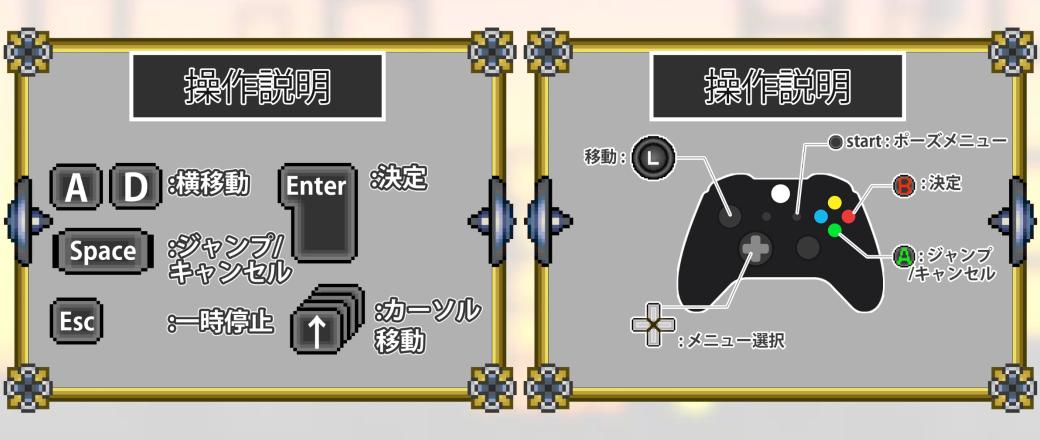
・2021年10月2日に行われた 「日本ゲーム大賞2021アマチュア部門」 に応募するために制作した作品です。

コンセプト



針金に触ってねじり 経路を作って上を目指す

操作方法



※コントローラーを挿すかでゲーム内UIが切り替わります

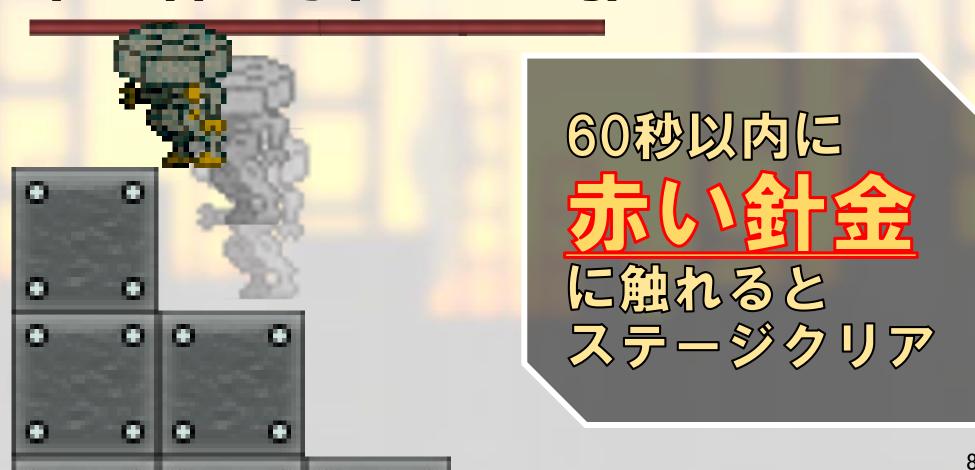
テーマ



通過物にメビウスのねじりを 適用する部品

ゲーム概要

経路を探して駆け上れ



ゲームの特徴

部品を使って道を作れ





セールスポイント

反転による経路と挙動の変化 自分なりの進み方を考えることが できる

制限時間によるはらはら感