

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++
- ・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

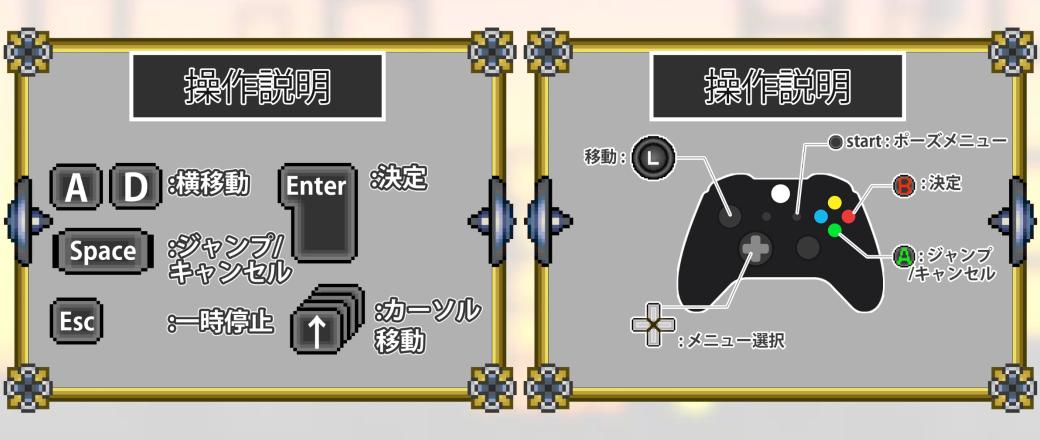
・2021年10月2日に行われた 「日本ゲーム大賞2021アマチュア部門」 に応募するために制作した作品です。

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