



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 克海

- 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( $\alpha$ 版 2ヵ月  $\beta$ 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

## 上に登れ

針金に触ってねじり  
経路を作って上を目指す

# 操作方法

## 操作説明



## 操作説明



※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

メビウスの輪



# ねじり反転

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



60秒以内に

**赤い針金**

に触れると  
ステージクリア



# ゲームの特徴

## 部品を使って道を作れ



ギミック

を意識して  
先に進め

# 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