



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++

- ・ 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

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