



チーム名：35

作品タイトル「UpSideDown」



ターゲット

パズルゲーム好きプレイヤー

プレイ人数

一人

ゲームの目的

ギミック解けて、ゴールに到着



ゲームクリア・勝利条件

ゴールに到着するとゲームクリア



ゲームオーバー条件

トラップに当たったらHP減らす、HPが0にするとゲームオーバー



開発進捗

ステージは4つ完成

備考・注意点

開発時間が足りないので、ステージは4つしか完成しておらず。



操作説明

※足りない場合は、ご自身で操作説明のページを追加してください。

W/↑ - 上移動 / テレポートドアに入る

S/↓ - 下移動

A/← - 左移動

D/→ - 右移動

Space - ジャンプ

Left Ctrl - ピックアップ



スタッフリスト欄

※足りない場合は、ご自身でページを追加してください。

①職種、②担当箇所を必須でご記入ください。

②の粒度（詳しさ）については下記の記入例をご参考にしてください。

・ 齊藤 那泉

①プランナー、チームリーダー

②草案、レベルデザイン、進行管理

・ 洪 源隆

①エンジニア

②レベルデザイン、UI画面実装、UI画面デザイン、キャラクター挙動、ステージ制作、HPシステム、トラップ制作、テレポートドアシステム制作、ボックスピックアップ挙動、上下変換システム制作、Soundシステム制作

・ 陳 嘉晴

①デザイナー

②キャラクターデザイン、キャラクター動画、ステージデザイナー、バックグラウンドデザイナー、トラップデザイン、ボックスデザイン



スタッフリスト欄

※足りない場合は、ご自身でページを追加してください。

- ・ 竹内 満紀
 - ① エンジニア
 - ② レベルデザイン
- ・ 邵 海琿
 - ① プランナー
 - ② 草案
- ・ 毛利 祐輝
 - ① エンジニア
 - ② なし
- ・ 黄 霖
 - ① デザイナー
 - ② なし
- ・ 陳 コウ洋
 - ① デザイナー
 - ② なし

**以降のページに
企画書を追加してください**

