



チーム名: 神∞

作品タイトル「TwiSweet」



ターゲット

10～20代前半の男女

プレイ人数

1人

ゲームの目的

ねじることによって行える「ジャンプ」とステージ変化を駆使してゴールを目指す。



ゲームクリア・勝利条件

- ・ゴールにたどり着く

ゲームオーバー条件

- ・敵への接触、壁への衝突によって体力が0になる
- ・時間切れ
- ・ねじりすぎによるステージの崩壊



開発進捗

完成

備考・注意点

キーボードでも操作可能。
コントローラーはXBOX360コントローラーに対応。



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。





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。

・大神穂孝

①プランナー

②レベルデザイン、進行管理

・今井勇斗

①プログラマー

・佐藤陸玖

①プログラマー

②スコア計算、キャラクター挙動

・長屋美結

①プログラマー

②マップ制作、ギミック挙動

・田島登生

①プログラマー

②ステージ挙動、キャラクター挙動

・新田航己

①デザイナー

②UI

・菊池敦喜

①デザイナー

②マップ、スカイボックス、3Dモデル

・古澤拓未

①デザイナー

②3Dモデル、テクスチャ、タイトル

・大谷悠真

①サウンド

②BGM,SE

・藤井宏典

①サウンド

②BGM,SE

**以降のページに
企画書を追加してください**





B-2 AT12B173 大神穂孝

タイトル：ねじりショット

コンセプト：ねじりを利用してステージを突破する

UI・ゲームルール

ねじりの回数（強さ）を表示。

ただ乗り越えるだけでなくジャンプの威力でもろい壁を壊したり。

ねじることによってエネルギーを蓄え、解放することで任意の方向へ飛ぶ。

ねじりの調節を間違えると穴に落ちたり、硬い壁にぶつかってゲームオーバーになる

威力調節のねじりと、ステージのねじりはリンクしており、ジャンプの為にねじった回数分先のステージもねじられる（入れ替わる）

ジャンプのねじりはジャンプ時にリセットされるがステージのねじりは蓄積し続け許容度を越えるとステージが干切れてゲームオーバーになる。

操作方法

スティック回転でねじり調節

ターゲット層・備考

基本動作はねじりでのジャンプのみ