



チーム名 : Trick

作品タイトル「 TwistRobo 」



ターゲット

2Dパズルゲームに飽きた人&頭使ったゲームが好きな人

プレイ人数

1人

ゲームの目的

立体的なステージをねじって、2Dでは味わえない3Dパズルゲームを楽しもう!!



ゲームクリア・勝利条件

ステージをクリアするには、スタート地点裏の聖火台がゴールになっていますが次のワールドへ進むには、各ステージに設置してある小さな聖火台を灯して行かなければなりません。

ゲームオーバー条件

各ステージにプレイヤーの通行を邪魔してくるエネミーが存在しており彼らに当たったら最初からやり直しになります。



開発進捗

完成しているのではありません。

備考・注意点

2Dとは違い3Dパズルゲームなので立体的なステージになりますのでより、柔軟な思考が必要となってきます！ひとりで楽しむのもありますが出来れば複数人でプレイしてプレイヤーが実際にやってる姿を楽しむのもこのゲームの醍醐味です。



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。

使用するものはマウス一つのみ

マウスの基本操作のクリック・スクロール

ねじれるステージはカーソルを合わせると色が変わり、ねじる事の出来ないステージは色に変化ない様になっていますが他にもやじるしブロックやギミックブロックなどもねじったり進む方向が変わったりします。



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。

< 記入例 1 >

・大久保仁嗣

①プログラマー

②ステージねじれ、セーブ機能、カメラ機能（表裏への移動）、UI関係、シェーダープログラム、進捗管理

・今村 智基

①エンジニア

②エフェクト制作（聖火台の火、花火、光の柱、プレイヤー出る煙、ギミック演出）

・赤澤 和弥

①エンジニア

②ステージねじれ、キャラクター挙動、カメラ機能（ベース）、ギミック作成（矢印ギミック）

・小嶋 龍斗

①エンジニア

②ギミック制作、エネミー制作

・谷畔 真冴斗

①エンジニア

②ギミック制作



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。

< 記入例 1 >

・大西 樂

①プランナー

②シーン遷移、画面作成（タイトル、セレクト、リザルト）、クリア条件、ライティング調整、カメラ機能（タイトル、リザルト）、仕様書作成、

・末神 至苑

①プランナー

②レベルデザイン

・藤田 大靖

①3Dデザイナー

②ステージモデル、キャラクターアニメーション、ギミックモデル

・堀尾 昇輝

①3Dデザイナー

②キャラクターデザイン（プレイヤー、エネミー）、タイトル画面（2D）

・中谷 巧

①UIデザイナー

②メニュー画面のUI関係、スカイドーム(3D背景)

**以降のページに
企画書を追加してください**

