



チーム名：
作品タイトル「BONNOU」



ターゲット

16歳以上

プレイ人数

1人

ゲームの目的

輪を回し、ねじれの位置を調整することで、釈迦の口 から生まれる「悟り」を操作し、ステージに存在する全ての「煩惱」に当てて喝を入れ、煩惱を消していく。



ゲームクリア・勝利条件

ステージ上の煩惱を全て消せばステージクリア

ゲームオーバー条件

なし



開発進捗

完成

備考・注意点

特になし



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。

Xboxコントローラー操作

方向パッド: 輪の回転

Xボタン: ゲームスタート、リセット(ゲーム中)

Yボタン: 倍速切替

Aボタン: 輪の縦横反転

スタートボタン: ポーズ



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。

・大久保仁壱

①プログラマー

②3Dモデル作成、テクスチャ作成

・大田原秀明

①プログラマー

②メインシステム

・加藤直

①プログラマー

②ステージセレクト、シーン遷移

・片山怜哉

①プログラマー

②エフェクト作成

・清山諒太

①プログラマー

②ステージ作成



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。

- ・木下啓人
 - ①プログラマー
 - ②ステージ作成
- ・鈴木柳乃介
 - ①プログラマー
 - ②ステージ作成
- ・山口晃輝
 - ①プログラマー
 - ②デバッグ
- ・西田恵人
 - ①プランナー
 - ②デバッグ
- ・中尾凜太郎
 - ①プログラマー
 - ②デバッグ