



チーム名：ウィリアムご飯できたよ
作品タイトル「ルックル」



ターゲット

20～40代の男性・女性

プレイ人数

1人

ゲームの目的

瓶の中に落ちてしまった主人公「キャッピー」。瓶を**回転**させて瓶の表面に貼られているステージの**見え方**を変えることでゴールの旗を目指しましょう。



ゲームクリア・勝利条件

全15ステージの瓶でゴールの旗を目指しましょう。

瓶の表面と裏面がどう噛み合えばゴールまでたどり着けるのかを試行錯誤してクリアを目指しましょう。

ステージを進めていくと、さらに見え方の幅が広がる2種類のギミックが登場します。

上手く使いこなして、ゴールを目指しましょう。

さらに全てのステージでピンクのこんぺいとうを3つ集めてクリアすると・・・？

ゲームオーバー条件

瓶を回転させるときに、ステージのブロックや瓶の端に挟まれてしまうとゲームオーバーです。



開発進捗

マスター版

備考・注意点

特にありません。



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。

Xbox360コントローラーで操作できます。

移動 ...▶ 左スティック

ジャンプ ...▶ Aボタン

瓶の回転 ...▶ Lで左回転、Rで右回転

ポーズを開く ...▶ STARTボタン

リトライ ...▶ BACKボタン



スタッフリスト欄

・澤下 将也

① リーダー

② 進行管理・プログラムサポート

・木幡 龍佑

① サブリーダー兼プログラマー

② メインプログラム部分の実装

・川又 弘和

① 2Dデザイナー

② キャラや背景などのメインデザイン部分担当

・濱口 皐大

① プランナー

② レベルデザイン・ギミック仕様考案

・堀川 愛斗

① プランナー兼デザイナー

② 草案立案者かつステージセレクトやポーズ画面のサブデザイン担当



スタッフリスト欄

- ・西田 光一郎
 - ① プログラマー
 - ② ステージセレクトとサウンド部分担当
- ・加治屋 卓武
 - ① サウンドクリエイター
 - ② SE作成と一部BGM作成

**以降のページに
企画書を追加してください**





ルックル



ジャンル：パズルアクション

制作：ウィリアムゴ飯ぞきたよ

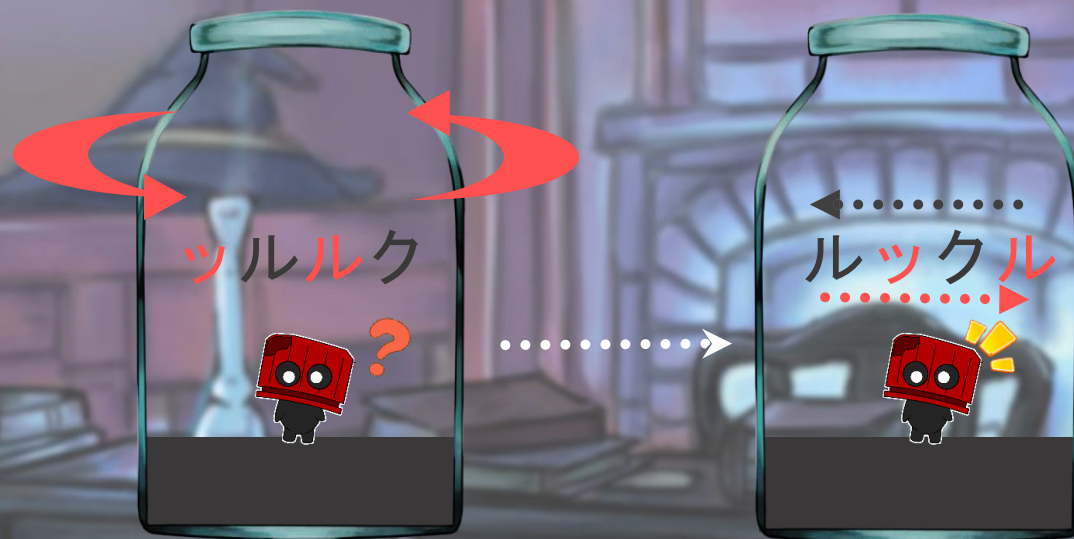




-コンセプト-

見え方を変えることで、新しい道を発見！

瓶を回転させることでステージを変化させ、瓶からの脱出を目指します。



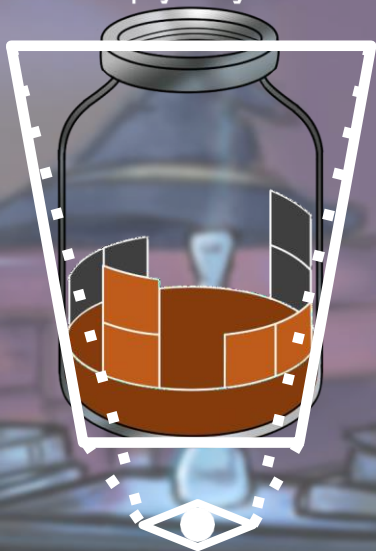


-ゲームイメージ-

表と裏を一つのステージ！

ステージは瓶の側面に描かれており、表から見えるブロックと裏から見えるブロックは、ともにキャラクターに対して当たり判定があります。

イメージ



ゲーム画面





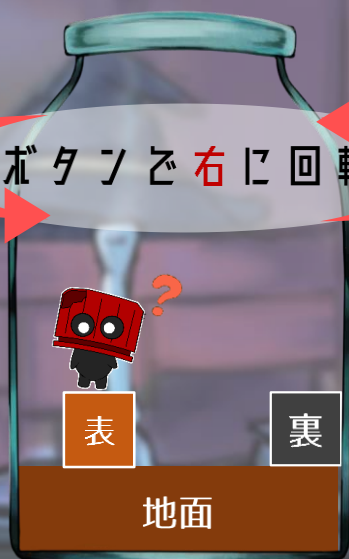
- 瓶 の 操 作 -



瓶は左右に回転できます。そのとき、表のブロックと裏のブロックは左右逆に動きます。

瓶はRボタンで右へ、Lボタンで左へ回転します。

Rボタンを右に回転！



すると...

表のブロックは右に動くとき、
裏のブロックは左に動くぞ！





- 瓶を回転させよう道を作ってみよう！ -

下記のステージでは、瓶を右に回転させることで、ゴールへの道を作ることができます。

瓶を **右** に回転！



すると...

道が **つ** ながる！





-プチテクニック-



瓶を左に回転！



さらに左に回転！



階段を登れる！



瓶を右に回転！



次は左に回転！



ブロックを橋渡し！