

【1】 制作作品情報

チームNo	ゲームタイトル	
12	FIGAVOID	
クラス	氏名	担当パート
GR1GA	藤本響平	ディレクター、PG
GR1GA	丸毛温仁	アートD、PG
GR1GA	曽和真英	メインPG

主な開発ベース	授業ベース(ゲープロⅠ/Ⅱ:GameLib)
---------	------------------------

【2】 使用アセット一覧 ※BGM,SEは含みません。

アセットの使用		無し		
分野	3D／2D	種類	アセット名	URL

【3】 使用したミドルウェア                      Effekseer / Box2d / Lua など      ※「無し」なら空白

IMGUI
-------

【4】 開発環境（GPU）

GPU環境での起動	不要
-----------	----

作品について    作品の面白い所、独自性、テーマ消化の仕方などを説明して下さい	※Alt+Enterで改行できます。
<p>プレイヤーをマウスで操作して、敵をよけながらも爆弾を使って敵を倒したり、敵に近づいたりしてスコアを稼ぐゲーム</p> <p>スコアの種類が「kill・bomb・near by・total」の4種類で、killは爆弾を使って敵を倒した数×50点・bombは1つ使うごとに150点ずつ減点</p> <p>near byはプレイヤーと1番近い敵との距離が近ければ近いほどスコアが多くもらえる・totalはそれらのスコアをすべて合計した得点である</p> <p>敵にギリギリまで近づくことによるスリル感という面白さや、ただ爆弾を使って敵を倒すだけでなく、いかに少ない爆弾で効率よく敵を倒せるという戦略性がある</p>	