

【1】 制作作品情報

| チームNo | ゲームタイトル | |
|-------|----------|-----------|
| 1012 | 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> | |