

## 株式会社バレット プログラマ二次選考\_実技課題 1

シンプルな 2D アクションゲーム（例えば「ダンジョン探索」「シューティング」など）を 5 日以内に 1 人で作成して提出してください。

詳細は下記を参照してください。

### 仕様

プレイヤーキャラクターを操作し、敵を倒したり、  
障害物を避けたりしながらゴールを目指す。  
基本的な当たり判定、物理演算（重力、ジャンプなど）を実装する。  
スコアや残り時間などのゲーム進行状況を表示する。  
ゲームクリア、ゲームオーバーなどのゲーム終了条件を実装する。  
以上を満たす、未発表のオリジナルのゲームを制作する

### 開発環境

使用するゲームエンジン や プログラミング言語 は自由  
生成 AI は使用可（生成 AI 名 と 入力内容 と その結果 の提出が必須）

### 評価ポイント

基本的なゲームの実装能力  
物理演算や当たり判定  
遊びやすさを考慮したゲームデザイン  
作成されたゲームの独創性や面白さ

### 提出物

ゲームの実行ファイル  
ソースコード  
ドキュメント  
ゲームの仕様、操作方法、開発過程  
使用したゲームエンジン名と使用歴（ダウンロード可能なら URL）  
使用したプログラミング言語の使用歴  
参考にした資料名や WEB サイトの URL  
生成 AI 利用時は 生成 AI 名 と 入力内容 と その結果  
作成に掛かった時間や感想