



■作品解説

使用ツール : PowerPoint

ジャンル : 謎解きパズル

ゲーム内容 : 殺人事件の犯人を主人公となって見つける

■制作体制

企画 : 伊藤、キム、佐保田、シム

進行管理 : 伊藤

デザイン : キム

ゲーム開発 : 佐保田、シム

■開発進捗

工夫した点 : クリックだけで終わらないノベルゲームを目指す

苦労した点 : 開発がかなり苦労しました、いまだに完成していません

BU予定 : 今のところは優先度が低いです

他作業次第で取り掛かる予定です

■アピールポイント

学科での活動で制作しました。

学科ではノベルゲームについてほとんど学習せずほぼ初見といった感じでの企画～制作をしました。