



## ■作品解説

使用ツール : visual studio

ジャンル : 音ゲー

ゲーム内容 : 音楽に合わせて振り子を揺らし障害物をよける

## ■制作体制

企画	:伊藤、キム、山本
プレゼンター	:伊藤
デザイン	:キム、高橋
プログラム	:シム

## ■開発進捗

工夫した点 : 世界に通用するゲームにする  
 苦労した点 : シンプルなゲームをどう盛り上げるか  
 BU予定 : 基本的にあります

## ■アピールポイント

学科内での評価は断トツでトップです！  
 企業に対しても何社かプレゼンしていてかなり楽しめるものとなっています