BULLET NARS

ゲーム

■チーム体制

✔チーム名：MechaNism
✔プランナー2人、プログラマー2人、デザイナー1人
✔開発期間：3カ月

■作品解説

✔使用ツール：自作ライブラリ
✔ジャンル：3Dシューティング
✔解説：画面に敵が映るほど強くなるロボットシューティングアクションゲーム

■開発進捗

✔完成
✔自作ライブラリと自作ツールによって制作しました。

■アピールポイント

ロボットアクションゲームとしての美しい挙動と操作感を頑張りました。
エネミーやボスの思考や挙動もこだわりました。
敵を倒す爽快感が感じられる作品となってます。
僕らの理想のロボットアクションゲームです。