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

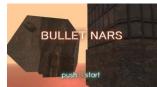
■作品解説

- ✓ 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。