



■チーム体制

- チーム名：Foreigner
- プランナー1人、プログラマー1人、デザイナー2人
- 開発期間：1年1ヶ月

■作品解説

- 使用ツール：Unreal Engine
- ジャンル：TPS/FPS、サバイバル、オープンワールド、RPG
- 解説：不明の惑星で多種類の敵に立ち向かって、生き残る

■開発進捗

- 工夫した点
 - >キャラクターの選択（攻撃パターン：遠距離と近距離）
 - >建築システム
- 苦労した点
 - >バグとアニメーションの修正、プログラミング
- ブラッシュアップ予定
 - >Pauseの実装、敵にロックオンするシステム

■アピールポイント

チームメンバーは全員大学生で、ゲーム制作の経験が薄いので、ゲームの中身は期待されるより違和感があります。ご了承ください。