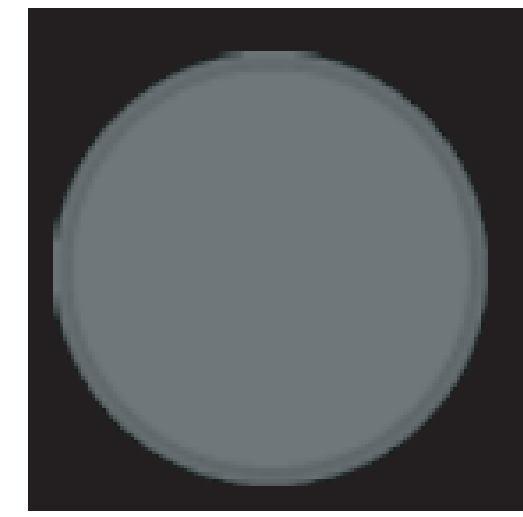
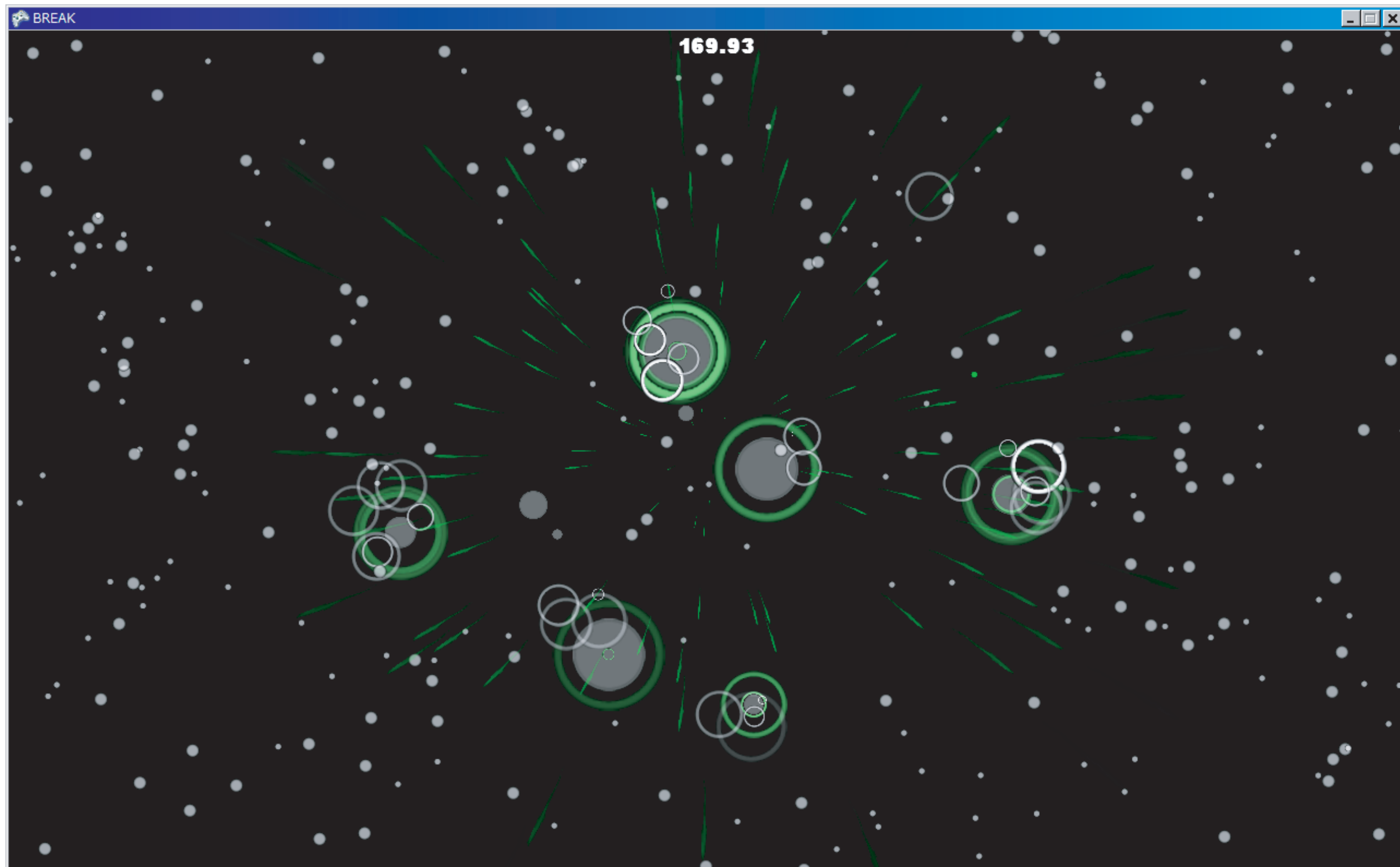


## BREAK ver 0.1

加藤瑞樹

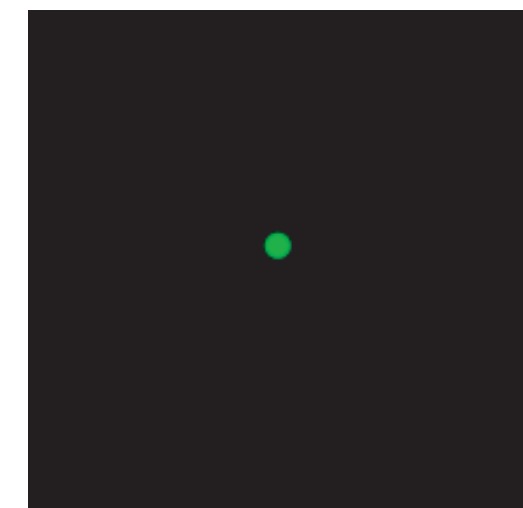
## GAME DISPLAY



**HOLE :**  
タッチで生成し、  
BALL を吸い込む

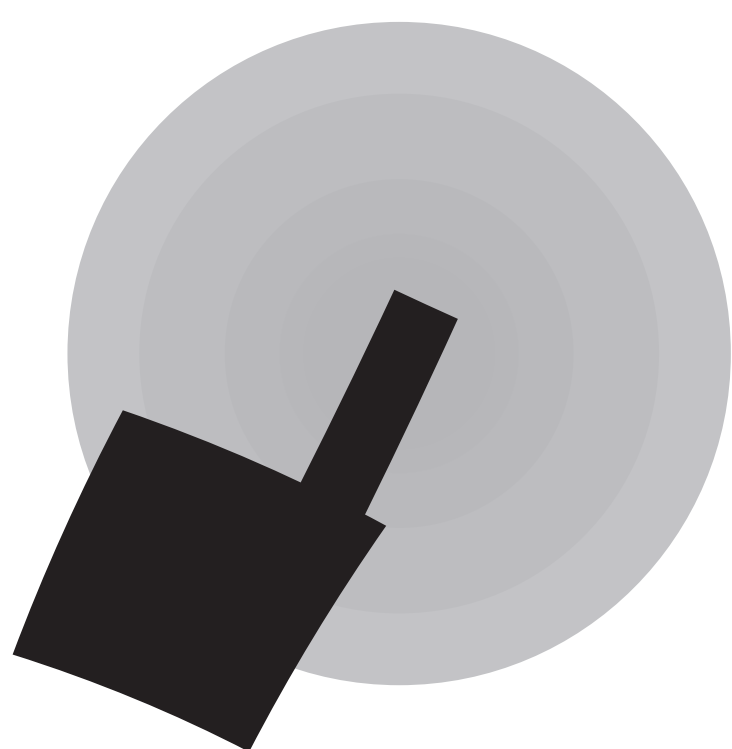


**BALL :**  
HOLE に吸引さ  
れると壊れる

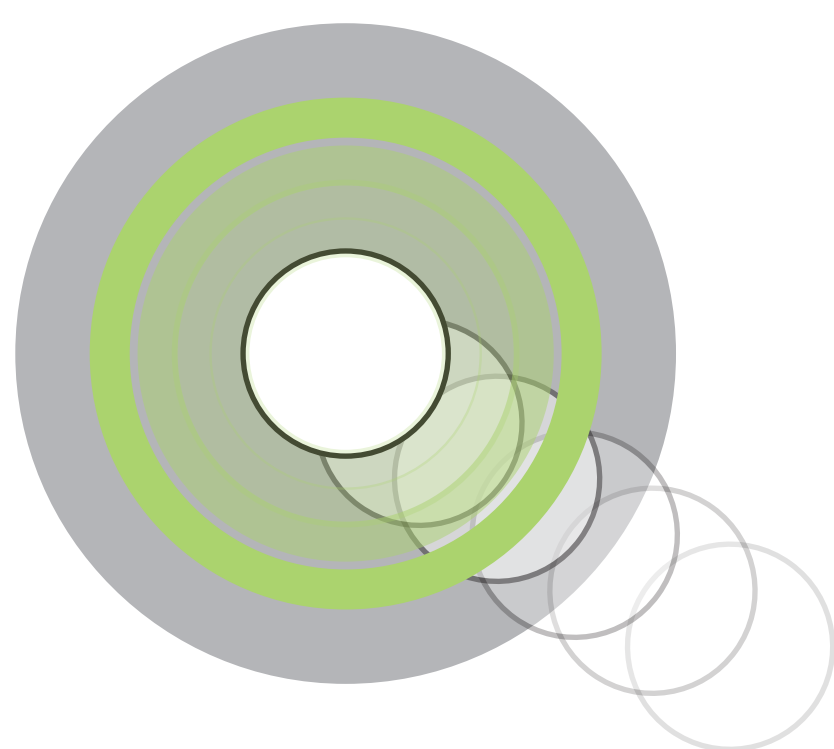


**BALLS :**  
HOLE 消滅時に、  
放出される

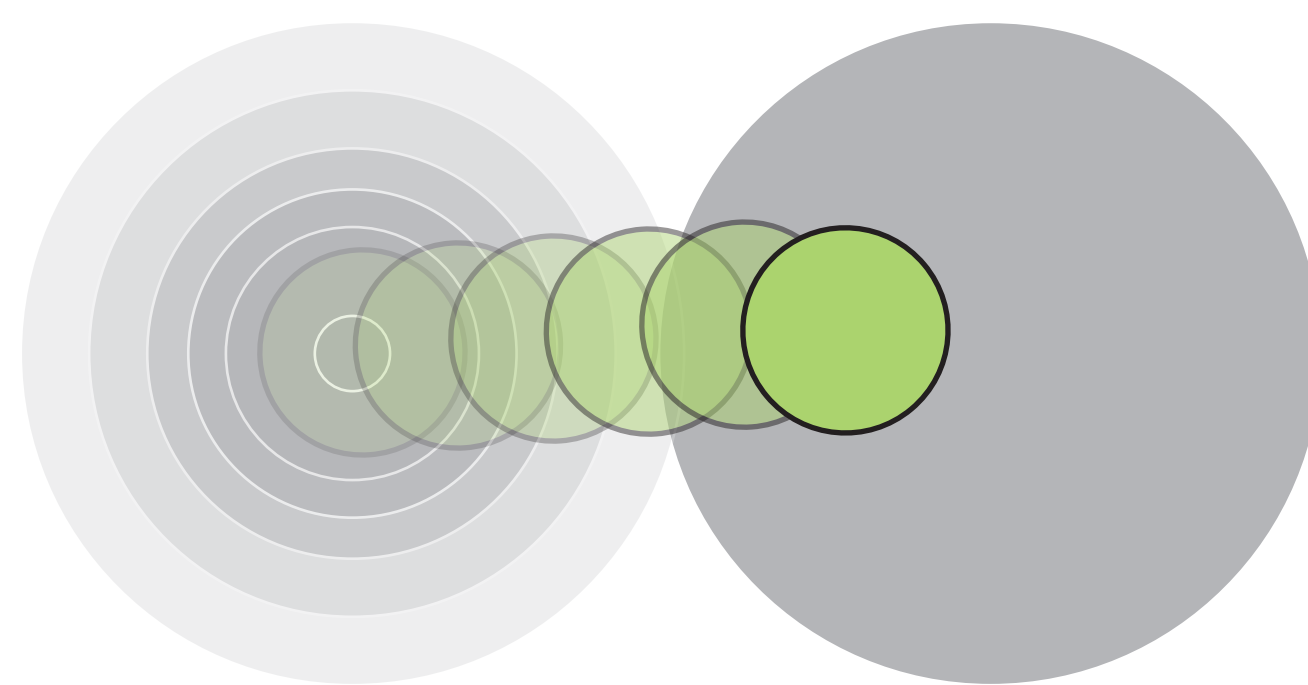
## GAME RULE



TOUCH!



INHOLE &amp; BREAK



RELEASE &amp; TAKE



ATTACK ENEMY  
(未実装)

## CONCEPT

《 音 》 × 《 映像 》 × 《 リズム 》 ⇒ 《 脳汁 》

大量の敵を破壊する爽快感に、リズム感を加え、音と映像と操作をシンクロさせ、更なる爽快感や没入間を出せることを目的としました。本作品はブラックホールの吸引をモチーフとして、モノを集めて放出し、敵にぶつけるといったルールで制作しています。今回の展示では敵に関しては未実装です。また、本コンセプトはキューエンタテインメントから Xbox Live アーケード向けに発売された E4 (Every Extend Extra Extreme) に影響を受けています。興味のある方はぜひ体験してみてください。

## NEXT

試作段階である作品を、ゲームとして完成させます。最終的には、マイクロソフト社が主催する XNA Game Studio Japan 2008 Spring Contest への応募を予定しています。