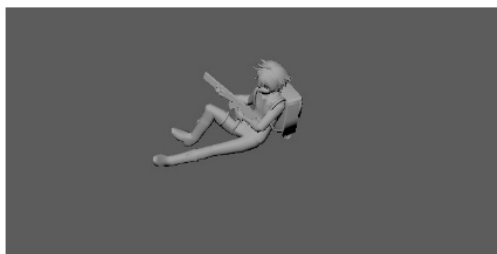


作品名:Singularity



☆作品解説

使用ツール:Unity、Maya、Photoshop、SubstancePainter、
Visual Studio2017

解説:高難易度アクションシューティングゲーム

☆開発体制

デザイナー9人、プログラマー7人

開発期間:7ヶ月

☆開発進捗

工夫した点:シューティングゲームは相手を先に見つけるということが面白い点でもあるので、今回霧を全体的にかけてその要素をだした。

苦労した点:大型機械獣にバグが多くそのバグと向かい合って直していくところが苦労した。

☆アピールポイント

荒廃した世界観を上手くマップに出せました。
爽快感もありスピード感のあるモーションを実装でき、そのアクションを活かしながらしっかりと戦闘できるようにしています。

大型機械獣にバグが多く特にプレイヤーしか入れないところにプレイヤーが入ってしまうとボスが硬直を起こします。