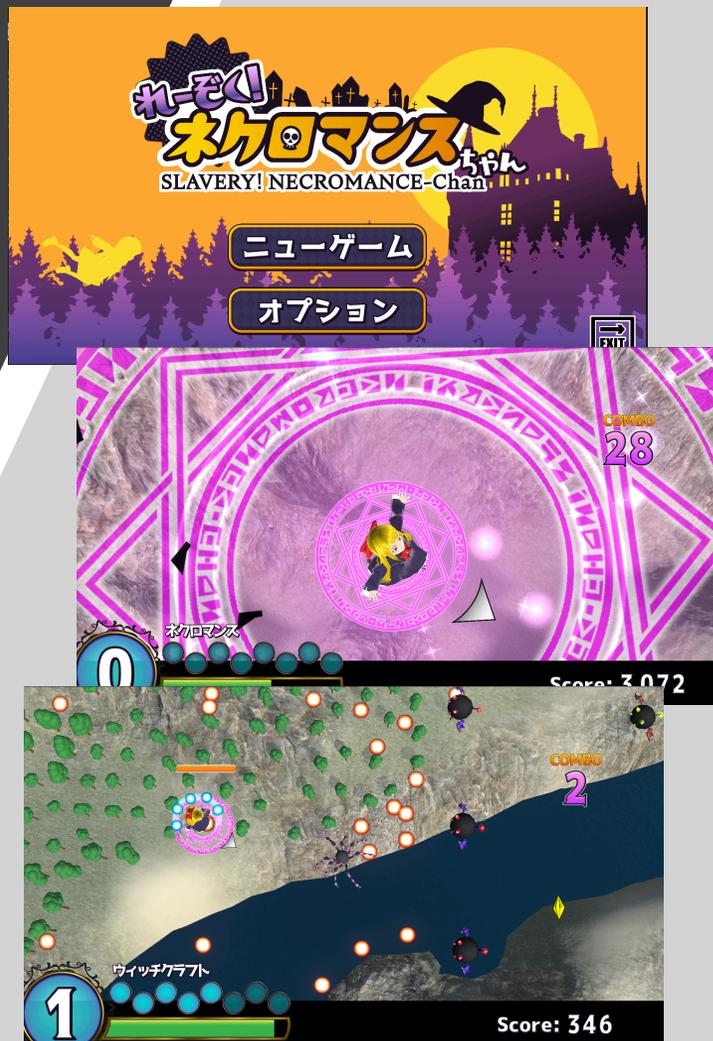


01. れーぞく！ネクロマンスちゃん / ゲーム



1. 作品解説

- 使用ツール：Unity2019.4, GitHub, Sourcetree, Photoshop, Illustrator, GIMP, Google Spreadsheet
- ジャンル『コミカルポップ全方位STG』

2. 開発体制

- プランナー1人, プログラマー2人, 3Dデザイナー2人, 2D/エフェクトデザイナー1人, キャラクターデザイナー1人, 声優1人
- 開発期間：12ヶ月

3. 次回までの開発目標(進捗については『ぞくロマ企画書.pdf』を参照のこと)

- インゲーム：ADX2によるwavファイル管理。空中ステージ、ボスステージに加え地上ステージを実装予定。製品版では四面(16+1ステージ)まで用意する
- アウトゲーム：シナリオパートを実装（次回プロットを提出予定）

4. アピールポイント

- GCGEXPO2019版から演出/グラフィックを大幅に強化
 - 敵の出現周期とカメラ制御の同期処理、必殺技3のカメラワーク、各種UIなど
- スタミナシステムにより『れーぞく』の重要性を向上、連射速度を早めたことで敵一体撃破ごとの爽快感も改善