

SuperSquash

ゲームクリエイター学科2年

吉田祐人

開発環境 DirectX C++

3Dアクション
ゲーム

開発期間 11月～1月（2か月半）

工夫した点

空間を使った表現、球を加速させハイスピード感を演出。

当たると波打つメッシュ！！



メッシュが波打つことで反射方向が予測困難に！！

壁に川を捉え

日 1.2.3.

マルチレンダーテクノロジー



UIを画面ではなく、空間に出すことで世界観を形成。

壁がつながって
いるような演出



一枚の壁だけではなく空間全体で表現！！

シェーダーに挑戦！！

アウトライン表示で現在のコンボ数を表現。



1コンボ



3コンボ