

THE PARRY

ゲームクリエイター学科2年

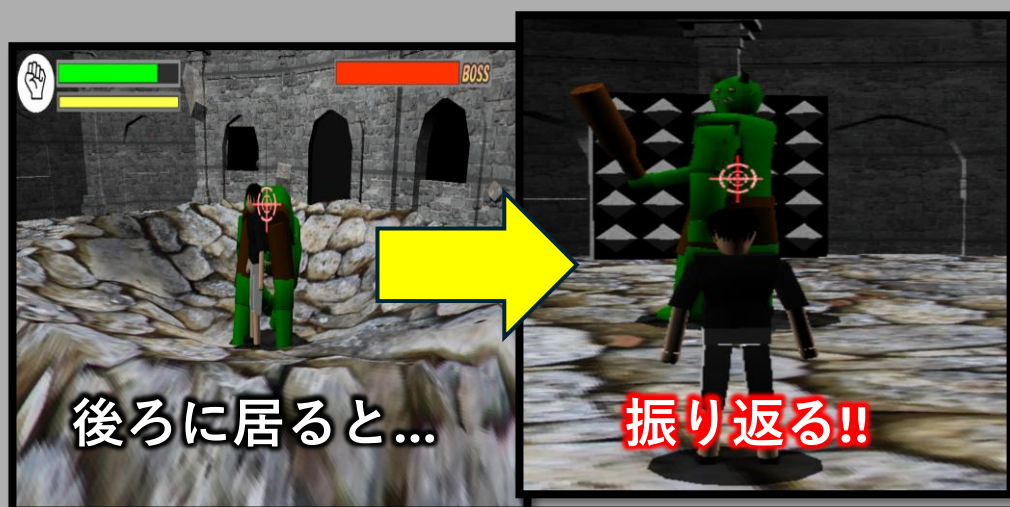
吉田 祐人

開発環境 **Directx9 C++**

開発期間 6月～9月(3か月)

ジャンル
3Dアクション

こだわりのモーション!! 演出!!

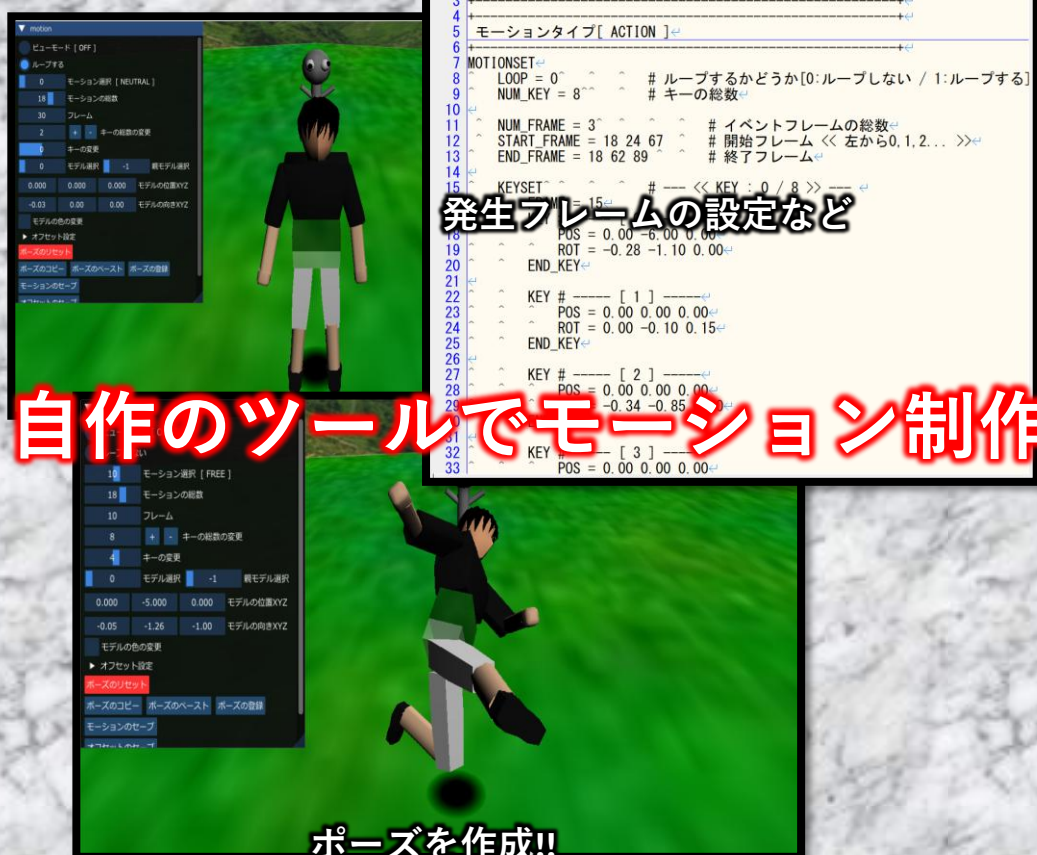


振り返ることで、より**生物感**が増し、**怖さ**が**倍増!!!**



ヒットストップや**パーティクル**を使った最高に気持ちいい演出!!!

txtファイルに保存!!



今回の作品では、**雰囲気作り**や**モーション**、**演出**に力を入れました。雰囲気作りでは、敵以外にも**動きのあるものを増やし**、ゲームへの**没入感**を増やしました。また、モーションは、**かっこよさを重視**し、さらにそれを引き立てる**エフェクト**をすることにより、気持ちよさを演出しました。