開発環境：Unity / Visual Studio

開発期間：2022年04月~2022年10月(専門学生2年）

拘った所

パーティクルを自分で作って見栄えが良くなるように拘りました。

操作方法が一目で分かるようにアニメーションをつけて強調しました。

個人開発