タイトル　居残授業

制作経緯　単純にRPGが作りたかったから。

訴求ポイント

鎌野　ライティングなどの光の表現やキャラクターの表情、体格　陰影など細部を細かくデザインした。

いち　音楽を自分の想像や思考にまかせて感的に自由に制作した。

林　マップの構造　逃げやすくするように通路を太く逃げやすくした。

掘り下げ

鎌野　キャラのモデルは製作者三人なので、それぞれの骨格や体系を反映して描いた。

アニメーションの合わせて陰影を変化させて描画をスムーズに。

タイトルは午後の日が落ちた暗い雰囲気を出すために電柱の照明などのライティングを細かく作った。