

# ドンピシャふぁいと



ジャンル：3Dアクション

制作期間：10/20~12/8

描画ライブラリ：DxLib

# 制作スケジュール

プロトタイプ : 10/20~10/30

プレイヤーの動きだったり敵(仮)実装  
ゲームクリア,ゲームオーバー

アルファ : 11/01~11/10

ほぼ仮の演出追加,3Dモデル,UI画像,  
サウンド,エフェクトなどの追加

ベータ : 11/11~11/21

ゲームの仕様,動きなどを再確認  
修正作業  
チュートリアルの追加,難易度の追加

マスター : 11/22~12/08

リファクタリング,すこしお遊び要素追加...

# おもしろい！

この作品では **ジャストパリア** がメインとして楽しい！  
と思わせる作品にする。

ジャストパリア, ジャストガードとは…

敵の攻撃が当たる数フレーム以内でガードボタンなどを  
押すことでこちらの攻撃が有利になる



1



2



3



4





## JustFight の Frame について

( 例 )

攻 撃

30



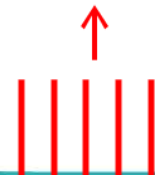
ガ ー ド

15



ジ ャ ス ト ガ ー ド

5



赤 色 になっている部分がその効果が発揮されるフレーム

ジャストガードは通常ガードフレームに依存する

モソハンライズ(ランス) : 4F    ストファイ 6 : 2F

モソハンライズ(太刀) : 15F

# どう面白くするか…

違和感の無いフレームの管理  
プレイをしてない人でもでガード出来たのか  
ジャストパリティが出来たのかがわかる様な演出

これらを頑張っで行こうと思います。