改善した点

敵の回転や旋回の向上により動きにメリハリができた

プレイヤーの弾発射時の振動の向上

速度に応じた振動

海　定数で制御

ロックオンの赤色

雲→パーティクル

クックトランス

炎の透過処理を濃くする

ロックオン

カメラの遅れて追尾の向上

かくしゅUI

開始演出

未実装

振動の終了時削除

プロのゲームからもっと見習うべき点がある

スカイドームの変更　くもなし

雲をGPUParticleに変える

敵からの攻撃

＊グラフィック

Iblの実装を真っ先にする　　＊ローカルリフレクションいらない

周りの色取り込む

Posteffect色々作る　グレア