作るゲームの初期構想

3Dシューティングゲーム

プレイヤーは無条件に近づいてくる敵を打つ

撃つときは狙いを定めるのと腰うちの二つ

ねらい打つときは自身の3Dモデルが透過する

地面はある程度凸凹している