目次

１、「[キャラクターはどんな時にコインを落とすか？](#その１)」

２、「[コインを落とした後どうなるの？](#その２)」

３、「[ハイパーアーツの発動可能条件は？](#その３)」

４、「[アイテムは追加するの？追加するとしてどんなアイテム](#その４)」

５、「[プレイヤーの行動によってラストにボーナスポイントを得られる制度は](#その５)」

６、「[実況を入れてみたら面白そう](#その６)」

７、「[ジャックスポットについて](#その７)」

「キャラクターはどんな時にコインを落とすか」

・ダメージを受けた場合

これはもちろん、絶対に実装しよう

攻撃によって落とすコインを変更しましょうかね

・ステージから出た場合

吹き飛ばしがあるのだからこれもあっていいかもしんない

でも、復帰方法が無いからおまけポイント程度に考えるべきか？

・各ステージ毎のギミック(保留)

んじゃ、「コインを落とした後」はどうだろう？

・自分で回収しに行く　○

これだと漁夫の利が出来る

悪いように言っちゃうと自分で落としたコインが奪えない

最悪自分で回収されかねない？

・全部自動回収

これだと安心！誰にも取られない！

でも、乱戦時は画面がワチャワチャしない？

それに、少しプレイングの幅が狭まるかも・・・。

・半分回収

上記２案のいいとこドリップ

ただ、中途半端にならないか？

◎もうちょい考えよう

次、「ハイパーアーツをどういう発動条件にするの？」

・一定コイン以下

これで逆転の兆しになれば最高

ただ、外れた時に連発するのはヤバイかも

・一定ダメージで貯まるゲージ

こちらも振りになれば撃てる

が、これは上位も撃ててしまうのはポイントよね

・皆平等に１発ずつ　　◎

どんけつブーストでもう一発追加

・いっそ両方使ってしまう

結構絞っているので撃てる条件が狭いか？

「アイテムは追加するの？追加するとしてどんなアイテム」

・パワーアップ

無難に攻撃力アップ

・スーパーアーマー

こちらも無難にひるまない

・スピードアップ

これも無難

・無敵化

無難だが盛り上がりはあるか？

・マイナスアイテム

これも混乱を巻き起こすしありかも

・マインボム

武器系アイテム来た！！　地面に埋めてこっそり攻撃とか・・・

・ハイパー撃てる状態になるアイテム

強い。　まー、上位でも撃てるようにするなら入れてもいいかも

・竜巻

周りに竜巻起こして数秒間寄せ付けない！

チート過ぎやしねぇか？

・KABOOM

いわゆるリセット(全員分配)

全員のコインをばらまく凶悪アイテム

これも要検討かな

これこそ、スマッシュボール方式

導入するかは進行具合で考えるため７月現在は保留

「プレイヤーの行動によってラストにボーナスポイントを得られる制度は」

・よく殴ったで賞

純粋に攻撃した回数で決める

・お金持ちで賞

今までに持っていた最大コイン枚数が多い人で決める

・お情けで賞

そのゲーム内で総計獲得コイン数が最低の人で決める

・アイテムが嫁で賞

アイテム獲得数が一番多い人で決める

・運がいいで賞

完全に運

・せっかちで賞

移動量

・影薄すぎで賞

殴られた数が極端に少ない

・チャンスを待ち過ぎで賞

ハイパーアーツのストックが唯一余った

意見⇒これはあり

　　　もっと数を増やすべき、インパクトがあるものを

「実況を入れてみたら面白そう」

専用のキャラに声付きで実況してもらったら面白そうかも

コイン枚数の多いプレイヤーがいると

「１Pがコインを大量に持っているぞぉ！」

みたいなので、集中攻撃の合図になったらなぁ

あと、ステージ毎のギミックに対応した喋りをしたり・・・

上にニュース速報みたいに表示

プレイヤーの行動を制限する

「今から強攻撃が禁止です！」

今は保留にすべき

「ジャックスポットについて」

茶野くんが出してくれた素晴らしい案

よく考えてみたら取り損ねて、場外に消えたコインをどうするかってのを考えてなかった

これは導入の検討も有りか！？

・最後のリザルトボーナスでまとめて一人に渡す

選考方法はランダムか一定の条件を満たした人か…

ただ、バトル中にだんだんコインが少なくなる現象が現れそう

・バトル中一定時間経過で渡す

それならコイン不足の心配はないが

１位がコロコロ変わりそうで独走ってスタイルを潰しかねない

一旦保留。