

すれ違い様に斬ってみた

開発環境：VisualStudio / DirectX

開発者：金崎 朋弥

コンセプト

気持ちよくなりたい！

じゃあ気持ちいいって何？

- 大量に倒す！
- 素早い動き！
- 派手な演出！



大量に倒す

- 一度の攻撃で複数の敵を倒せるゲームシステム

素早い動き

- 高速で攻撃を繰り返すプレイヤー

派手を演出

- 敵を倒した演出を大きく

リメイク(ブラッシュアップ)前の反省

集中状態中の視線誘導ができていない

リプレイ性が低い

敵がワンパターン、ボスが分かりにくい

チュートリアルがチュートリアルの仕事をしていない

操作が難しい

リメイク(ブラッシュアップ)後の目標

集中状態中の視線誘導ができていない

→世界を暗くする、敵の強調表示を追加

リプレイ性が低い

→コンボシステムなど「成功」をユーザーに伝える演出の追加

敵がワンパターン、ボスが分かりにくい

→3Dモデルの敵を作成する、特殊な処理を組み込んだボスを実装する

チュートリアルがチュートリアルの仕事をしていない

→殴り放題のサンドバッグを用意する、もしくはチュートリアル中の進行不可を実装

操作が難しい

→キー配置の見直しとキーマウ対応 + チュートリアル改善で対応

余談

XY平面じゃなくてXZ平面を中心にしてアクションしたらカッコよくね??

敵を囲んでまとめて撃破とか派手になりそうじゃね?