

(静止画)は編集で静止画を貼る(?) それ以外は元の動画をそのまま流す

下の数字は画面表示の目安

1 人目

最初の画面 (静止画)

19 秒 6 班の開発したゲームの説明を始めます
私たちは GOD IMPACT というゲームを開発しました
このゲームの対戦人数は二人で Wii リモコンを横持ちにして操作します
ストーリーはおはじきに変えられてしまった神々が元の姿に戻るため戦う
というものです

ゲーム実行中

13 秒 ゲームを実行します

タイトル画面写った時 (静止画)

7 秒 これがタイトル画面です
この画面ではゲームを開始するか終了するか選べます

ステージ選択画面まで待機

5 秒

ステージ選択画面写った時 (静止画)

15 秒 ゲーム開始後,先に接続したプレイヤーはステージ選択画面に移ります
ステージには天界,冥界,地上界があり,異なるギミックやアイテムが用意
されています
今回は地上界を選択します

キャラ選択画面まで待機

4 秒

キャラ選択画面写った時 (静止画)

21 秒 ステージ選択後,キャラ選択画面に移ります
この画面では 9 体のキャラから 4 体選びます
属性は火,水,木,能力値は HP 型,攻撃型,スピード型の 3 種類ずつあり,それ
ぞれのキャラに割り振られています

また,能力値の型に合わせたスキルを持っています

2 人目

対戦画面まで待機

14 秒 今回は異なるキャラを 4 体選んでいます,同じキャラを複数体選ぶことも可能です

対戦開始した時 (静止画)

22 秒 キャラ選択を終えると対戦画面に移ります
この画面には中央にステージと操作キャラ,右上に属性相性,左下に制限時間,右下に自軍,左上に敵軍の表示があります
今回は説明をするために,対戦中の画面を適宜停止させています

アイテム出現まで待機

4 秒

アイテム出現した時 (静止画)

19 秒 アイテムは画面のようにランダムな位置に出現します (1 秒無言)
横持ちにしている Wii リモコンの上下ボタンで操作したいキャラを選択します
その際,ステージ上の選択キャラに表示される円や,自軍のキャラ名が光ることで選択中のキャラが分かります

待機 (プレイヤー2 の選択キャラがヘラクレスからスサノオに戻るまで)

2 秒

停止 (静止画)

13 秒 選択中のキャラが動ける状態であれば発射方向を示す矢印が表示されます
左右ボタンで向きを変えることが出来,2 ボタンを押すことでその向きに弾くことが出来ます

3 人目

発射方向変更し発射&戦闘シーン

11 秒

ヘラクレス,スサノオ,シヴァが同時にクールタイムに入る時 (静止画)

6 秒 停止したキャラはクールタイムに入り,名前横のスキルゲージが溜まります

戦闘シーン

20 秒 しばらくスキルを溜めます

スキル溜まったシヴァ選択した時 (静止画)

15 秒 スキルゲージが溜まり光ったキャラは,1 ボタンを押すことでスキルを発動することが出来ます
まずは攻撃型スキルを発動します
このスキルは最も近い敵にダメージを与えるというものです

スキル発動

2 秒

スキル溜まったスサノオ選択した時 (静止画)

9 秒 次にスピード型スキルを発動します
このスキルは他のキャラに当たるたび加速するというものです

4 人目

スキル使用&戦闘シーン

10 秒

スキル溜まったヘラクレスを選択した時 (静止画)

9 秒 次に HP 型スキルを発動します
このスキルは生存している自軍キャラ全てを回復するというものです

スキル使用&戦闘シーン

7 秒

イベントカットイン開始時 (静止画)

6 秒 ゲーム開始から一定時間が経過するとカットインの後イベントが発生します

イベントかっといん中

2 秒

カットイン終了時（イベント開始時）（静止画）

7 秒 今回は地上界なので壁が道路になり,当たるたび割合ダメージを受けます

戦闘シーン

10 秒

勝利表示（静止画）

11 秒 どちらかのキャラ全てが倒れることで勝敗が決定します

制限時間が 0 になった場合は残りキャラや HP によって判断されます

勝敗画面消えるまで待機

2 秒

ゲーム画面消えた後（静止画）

14 秒 以上がゲームの一連の流れとなっております

ゲームビデオには録音されていませんが,本来のゲームには効果音が入っており,より対戦を楽しめると思います
ご清聴ありがとうございました

合計約 300 秒