xeen香川スタジオ 竹下さん　川西さん

発表の感想

昔のメタルギアのような上からの見下ろし視点等1人称にこだわらない

家族の移動の様子は単調にするのではなく実際に生活しているような雰囲気になるようにし異変に気付くにつれて警戒モードになるようにする

プレゼントを運んだ後脱出するまで作りこむ

家１軒だけでなく運んだ後脱出し次の家にプレゼントを届けるを繰り返しと届けられた軒数をスコアにして競技性を出す

xeen感想

ゲームの機能部分のこだわりではなく

技術的にこだわったところが大事

カメラの焦点をボスに向けすぎて後ろが無駄になっている

応募系の作品として出すには文字が多い

完成形のスクリーンショットを使ってもっと説明する

ストーリー性等は必ずしも入れる必要はない

市原

武器に特化したアクションゲーム

フィールドを分けてフィールドごとに固定の敵が出現

武器は人が持てるものは持てるが持てないものは持てない

北村

アクションRPG

イメージはダークソウルだがダークソウルと違ってスキルが使える

職業が2種類ありそれぞれ能力が違う(戦士と狩人)

レベルが上がるとステータスポイントが貰え後から自分で割り振り可能

(ダークソウルに似た感じ)

雑魚とボスが2種類

小山

3Dアクション

ステージは３ステージ１ステージクリアすると次のステージ

攻撃だけでなく防御も可能、アクションを起こして鬼を止めることもできる

ボスは普通状態では倒しづらい、ダウン状態にして大きくダメージを与える

林 拓海

TPS

攻撃は銃と魔法がある

三谷

ゲームというより冒険ストーリ、アクションアドベンチャー

羽を集めて飛びながら敵を避ける

軽量化とロード&破棄を繰り返して、広めのマップでもまともに動くようにする

森本

ステルスアクション

敵に３回見つからないように移動して証拠を持ち帰る

攻撃できない

こだわり、敵を見つける、何をしているかエフェクトで分かりやすく

吉川

3Dアクション

快適さ重視、動かす楽しさを伝える

チュートリアルでどういうことができるのか把握してもらう

こだわり、でたらめな操作でも攻撃がつながる、敵の行動をもっとパターン増やす

富川

アクションゲーム

アクションを使ってゴールを目指す対戦、協力等

落ちると落ちたポイントに戻って

こだわり要素、ランキング機能、妨害ギミック、アイテムボックス

吉野

3Dアクション

アーマードコアをベース

操作性を重視

なるべく攻撃は当てやすく（ロックオン機能等）

弾に性能を付ける

攻撃にメリハリをつける

チームA

聞けませんでした申し訳ございません

チームB

こだわり

猫ごとに行動を変えて個性を出したい

猫に高感度を用意する

細かいアニメーションを追加したい

チームC

商店ガイド

商店街を回りやすく楽しめるためのガイドができるアプリ

ジャンルから絞り込みどこへ行きたいかを選ぶとそこまでのルートが出現する

チームD

ゾンビバスター

ゾンビを倒してスコアを上げる