# 報告

1. 問題点：マークが揃うと、どのマークが揃ったかわからず消えることが問題なので、すこし間をおいてか消えるようにするかしないか。

結論：賛成….マークが揃ったら３秒してからカードを消す。＜＝に変更します。

＊最終的には必要ない仕様なので消える可能性もあります。マークが揃ったらeffectで表現する。もしくは、揃えたマークを画面に表示するから＊

理由：どんなマークが揃えたのかわからないから

# 連絡

# 相談

1. 問題点：α版製作目標を「一人プレイが出来る」から「二人プレイが出来る」に変更するかしないか。

結論：賛成

理由：ひとりプレイでは、カードを踏んでそろえているだけなので、神経衰弱より簡単なゲームになっているので、まずは二人プレイにすることで、基本的なゲーム要素（相手との奪い合い）を取り入れてゲーム性を出します。

1. 問題点：キャラクターが、カードを踏んでマークがずっと見えている場合、「30秒後」にマークを見えないようにするかしないか。

結論：賛成

理由： カードから離れたらマークが見えなくなるなら、踏んでいても見えなくなっても問題ない。

1. 問題点：キャラクター常駐による事でマークが見えなくなった場合、常駐したキャラクターはペナルティーとして「10秒間」カードを踏んでもめくれないようにするかしないか。

結論：反対

理由：ゲームの目的が、「マークを相手より多く揃えることが目的」なのに、マークを揃えようとすることでペナルティーがかかるかもしれないシステムはプレイヤーにとってかなりのストレスで、そのストレス以上にマークを揃える重みをつけなくてはならなくなる。

1. 問題点：キャラクターが踏み、カードが見えたがすぐにカードから離れた場合でもカードを踏んだキャラクターには、ペナルティーを与えるべきか与えないべきか

結論：反対

理由：

# 確認

1最強のキャラクターを使うだけで終わりそう

1. 面白い部分がわからない
2. コンセプト

数値さ

をだして戦況が変わるのが

面白いところ（盛り上がるところ）

1. 戦闘を中心に考える

戦闘での、数字の駆け引きが楽しい。

目的：終了時間までにどれだけ陣を持っていられるか？

AI：ドラクエ方式で「ガンガン行こうぜ」

神様視点で指示する。

数字の差分で戦う。

作戦：体力が低い弱いものを狙う。（体力が同じの場合、数字で考える）交互に狙う。

システム：リスポーンはあり

スピード：数字が小さいやつほどスピードが早い。

制限時間あり。リキャストタイムを付ける。（カード13は13秒かかる。）

操作：基本コントローラー。マウスカーソルを出す。

エリア：3つが良い。

手持ちカード：プロトでは、５枚でもいい。