

今日やる事

『ゲームメイク(ゲームデザイナー)を決める』

『アクションが劇 かの 方向性』

団長 『アクションがしたい』 例: 電車を乗ばる。= 劇でアクションする

↓
どういう風にするか?

③

○ ステージ → 例えば 海とか

④

○ 話 → 普通の話っぽいコメディ

ストーリーは歌パートで表現

メインはアクションで↓
とは?

レクコン 『攻撃パターンを増やしてモイの?』

他のアクションの違いは?

それを言ったら、魔界村とロルフマンの違いは?

→ グラフィックや 難易度

『SS』は グラフィックとゲージで『他』のアクションと違ってる。

⑤

→ じゃあ、敵のバリエーションは?

○ 鳥や虫 (人が草から生えている)

< プレイヤーを楽しませる > (プレイヤーを困らせる)

↓

決定させる

ステージが変わると敵の動きはどう変わる?

→ 多彩なアクションを簡単にできるように。

⑥

→ ゲージはどうするの?

団長 『何種類かのゲージがあって、常に一定を保つとか』

↓ 興奮、感動とか

レクコン 『もしゲージがMAXになったら特別な演出を』

ある

するのは? だ