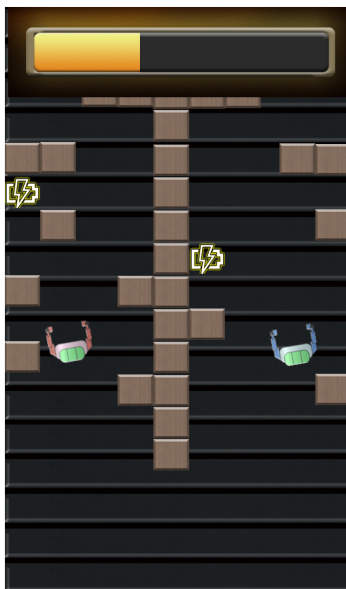


25. battery/7-L



■ 作品解説

- ✓ 使用ツール：visualstudio2015
- ✓ 解説：ステージ制避けゲー

■ 開発体制

- ✓ プランナー2人
- ✓ 開発期間：約2週間

■ 前回からの改善点

- ✓ タイトルロゴの追加
- ✓ セレクトシーンのデザインを変更
- ✓ セレクトできるステージを3→9に変更
- ✓ インゲームのデザインを変更
- ✓ インゲーム中の自機とブロックの当たり判定を修正

■ 重点的に強化したい点

ゲームとしての面白さが弱いのでそこを強化したいです

■ 現在考えている追加要素

自機に要素を足す

- ・それぞれで通れるブロック通れないブロックを作る
- ・動いている時だけバッテリーを消費する
- ・それぞれの自機の大きさを変える

ステージに要素を足す

- ・ミッションアイテムを獲得してからゴールブロックの種類を増やす
- ・ラインが通過するとき自機が動いてるとゲームオーバーになるギミック

