

作品名：紅の執行部隊～CrimsonExecutiveUnits～



■チーム体制

- ✓ チーム名：FunnyTry
- ✓ プランナー1人、プログラマー3人(うち1人兼任)、デザイナー1人(うち1人兼任)、サウンド1人。計4人
- ✓ 開発期間：2020年10月11日～ 10月30日現在で20日

■作品解説

- ✓ 使用ツール：Unity / Vroid / Blender / LogicProX
- ✓ ジャンル：TPS
- ✓ 解説：プレイする楽しさよりも、魅る(見る)楽しさを追求していくTPSを創ります。
あとはメンバーの意向に従って「戦う女性」「近未来の郊外(汚い部分)」「サイバーテック」などの要素をステージやキャラクターに盛り込みます。

■アピールポイント

審査員にアピールしたい点、重点的にフィードバックをもらいたい点など

- ✓ 時間も技術もなさすぎるにも関わらず、調べながら作成したため全体のクオリティとして最低限も保ててはいないが、ビット操作とカメラ操作には自信があります。

■開発進捗

- ✓ 現状で見れるものが何か
まだキャラクターが動く最低限のみ。
敵キャラの攻撃モーションの実装に関しては開発中。
- ✓ 工夫した点、苦労した点
作業開始が遅かったため、時間面で苦労が多く、十分な作業時間の確保が難しい。
「やりたいこと」と「やれること」の差を埋めるのに苦労している。
ゲームギミックや世界観検討等についての再検討や見直し、作業の再分担などで大幅に遅延が発生している。
- ✓ 今後〇〇を実装/ブラッシュアップ予定
 - ・キャラクター及び武器(Bit)のデザインブラッシュアップ
 - ・敵キャラクターのデザイン・モデリング・実装
 - ・敵キャラクターの攻撃
 - ・各種エフェクトの作成・実装
 - ・ステージのブラッシュアップ
 - ・BGMのブラッシュアップ
 - ・SEの作成・実装etc.