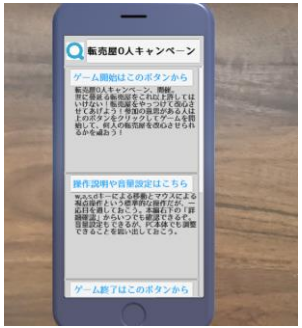
作品名:転売屋0人キャンペーン

ゲーム



■チーム体制

- ✔ チーム名：転売屋許さないマン
- ✔ プランナー:全員(3人)、プログラマー1人、UIデザイナー1人、マップ制作1人
- ✔ 開発期間：6か月

■作品解説

- ✔ 使用ツール：Visual studio、Unity
- ✔ ジャンル：転売屋退治系アクションゲーム
- ✔ 解説：警察に捕まらないように多くの転売屋を退治することを目指すゲームです。

■開発進捗

- ✔ 現状で見れるものが何か:ゲームの一連の流れ
- ✔ 工夫した点、苦労した点:①警察のAIで、しっかりとプレイヤーを認識した時のみ追いかけるようにしました。②転売屋を倒したときの気持ちよさを増大させるため、プレイヤーの攻撃がヒットしたときに、転売屋を吹っ飛ばしたり、エフェクトを出したりしました。③情報共有を円滑にするために、チームメイトに一つのテキストに現在行っている情報などを書かせ、それをリーダーが添削していくといったシステムを作りました。
- ✔ 今後○○を実装/ブラッシュアップ予定:①最初からいる転売屋の数と位置を調整し、段ボールを増やす。②プレイヤーのパワーアップする段階を増やし、もう一つアクションができるようにする。

■アピールポイント

AIがプレイヤーを発見するときの判定や、転売屋を倒したときに得られる快感がアピールポイントです。
また、3分という制限時間で、現在のゲームよりもさらに転売屋を倒したときに得られる快感を増やすためにはどうしたらよいのか教えてほしいです。（より強くアピールになるような方法を知りたいです。）