



■チーム体制

- ✓ チーム名：相星想太
- ✓ 個人制作
- ✓ 開発期間：20日

■作品解説

- ✓ 使用ツール：VISUAL STUDIO CODE, REAPER(音声加工), Medly(作曲), ペイント(画像制作), GIMP 2(画像加工)
- ✓ ジャンル：ステルスゲーム
- ✓ 解説：時々動作停止するプレイヤーを操り、敵に見つからないよう進んでください。

■開発進捗

- ✓ 完成したゲームをお送りします。
- ✓ ただ、アイテムの導入や分かれ道の導入などはあっても良いかもしれません。

■アピールポイント

既存のステルスゲームをプレイして感じた「緊張感と戦略性」を活かせるよう、プレイヤーの操作を受け付けない時を作ったり、敵毎に強さを変えることでルート選択をさせるなどの工夫しました。操作を受け付けないタイミングをランダムすぎず一定すぎないようにするため調整したり、単純な時間制限にせず「時間が経過すると敵が強化される」事により急かすなども意識して作ったところです。ぜひ「企画」についてフィードバック頂けると幸いです。