Summer Defender

熊本高専　ゲーム制作同好会

チーム名：豆腐うどん

川俣大喜

石坂誠将

秋窪仁大

デモ動画

Summer Defender
海の家でバイトをしていると、突如海底からモンスターが！！！
「地上を制圧してやる。手始めに海の家だ。」
まずい！ここで一匹でも多くやっつけないと、地上は制圧されてしまう！
えっと武器は…スイカしかない！？
START
EXIT

きっかけ

FPS(**First Person Shooter**)楽しい！

でも、むずかしい！

そのせいで疲れちゃうし、初回プレイだと何もわからず負けちゃう。

あー、疲れないFPSやりたいなぁ…

ターゲット

・FPSで疲れたくない人

・初回プレイから楽しみたい人

コンセプト

「手軽にFPSの魅力を楽しむ」

手軽＝疲れない・馴染みやすい

FPSの魅力＝没入感

言い換えると…

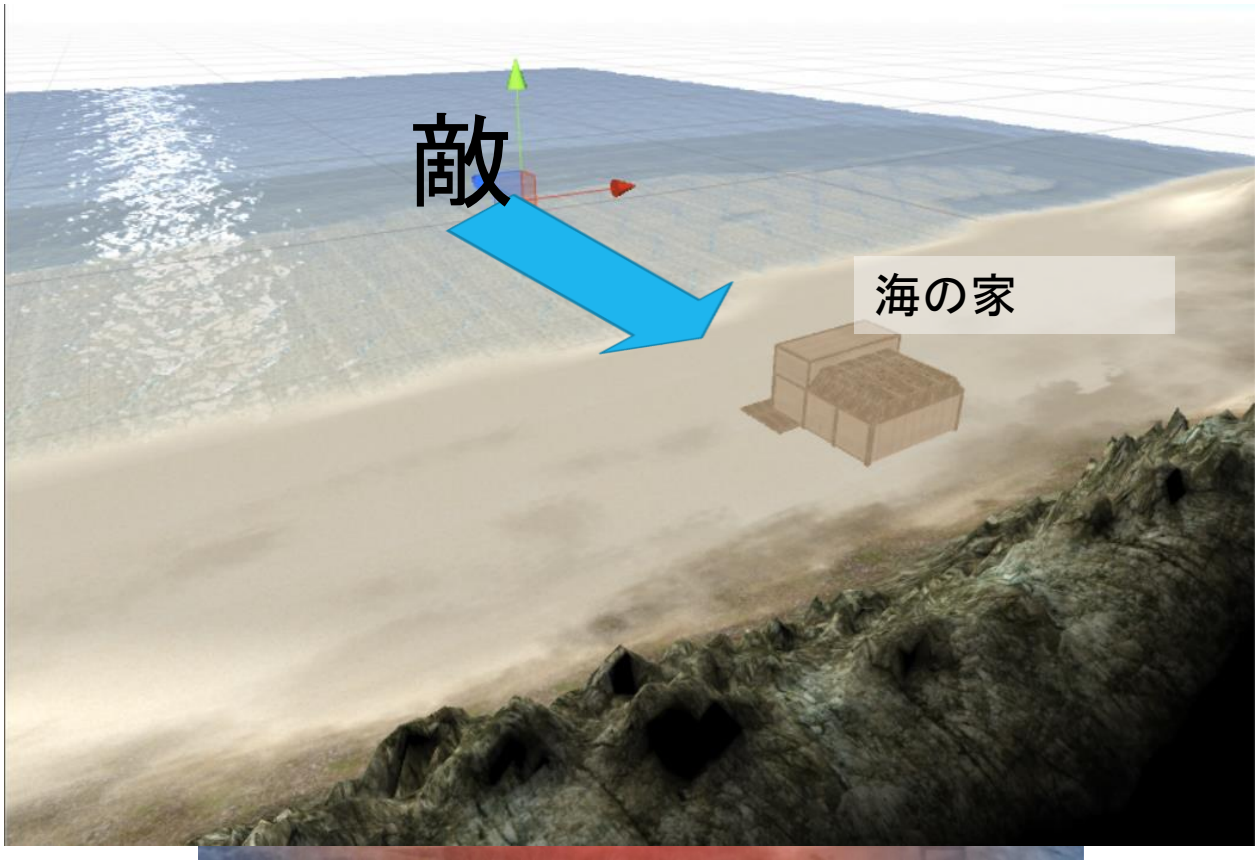
「疲れず・すぐ馴染んで、没入感を得られる」

マップ①

	複雑なマップ	平地
没入感	◎	×
疲れにくさ	×	◎
馴染みやすさ	×	◎

マップ②

そうだ！海の家（守る物）を置こう！



マップ③

	複雑なマップ	平地	平地＋海の家
没入感	◎	×	○
疲れにくさ	×	◎	○
馴染みやすさ	×	◎	◎

攻撃手段①　スイカ投げ

定期的に待ち時間ができるため周りを警戒しやすい。

攻撃手段②　スイカ大砲

設置武器は置くだけで自動で攻撃してくれるため武器選択に悩んで疲れることもない。

分かりやすい能力値の足止め用。

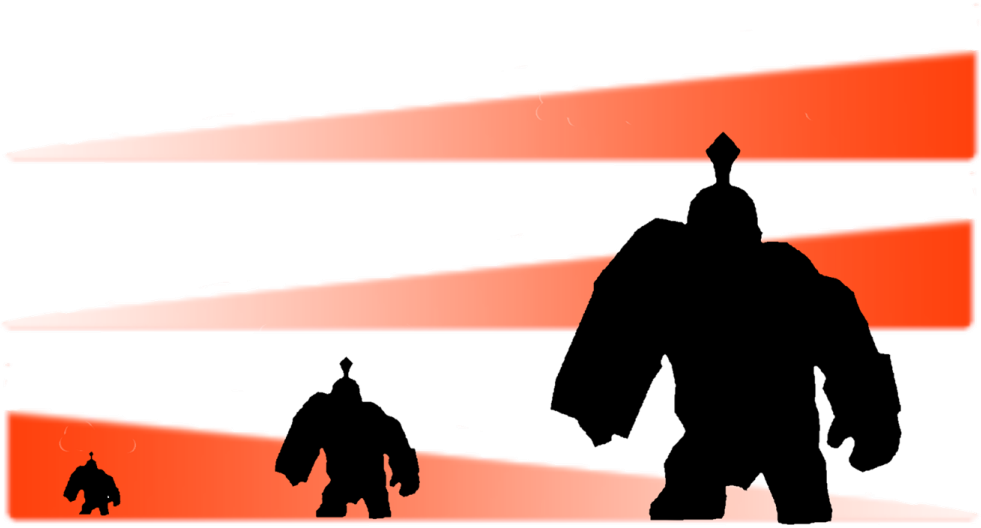
敵

敵は３種類。見た目で分かりやすい能力値！

体力

攻撃力

移動速度



リザルト画面

3 種類の終了テキスト

レベルデザイン

まとめ

ターゲット：疲れたくない人・初回から楽しみたい人
コンセプト：「手軽にFPSの魅力を楽しむ」
ジャンル　：FPS/タワーディフェンス

今後のアップデート
　ランキング機能の実装