

使用したゲーム: 北斗無双、MGS4

北斗無双の感想

- ・ボタン覚えてないといけない。
- ・北斗百裂拳のあとに北斗百裂拳するか？
- ・映画寄り過ぎる
- ・無双シリーズの面白さは継承
- ・ケンシロウは異常に固かった
- ・連打回復できる
- ・奥義以外のモーションがしょぼい
- ・今までの無双シリーズの爽快感はなかった
- ・ボス戦異常に固かった
- ・完璧にボスキャラだった
- ・無双らしくないところもあった(壁壊し)
- ・敵と戦ってたらイベント出てくる
 - キャラゲーとしてはいい
 - QTEも出てくる(シエンムー残念ww)
 - 沢山あるとうつとおしい
 - ソニックワールドアドベンチャーのアクション
 - ・Gears of WAR
- ・作り手側の思いやり
 - 演出として組み込まれる事が多い
- ・時間制限があれば、ゲーム性が多くなる
- ・普段は使わない特別なアクションが多い(CoDMWの場合)
- ・最後に何回もやらせなくてもいいのでは？
 - ムービー中にコマンドを入力させるべきでは？

MGS4をやった感想

- ・画面見てたら酔う
- ・映画寄り過ぎる
- ・「ゲーム」として必要な要素ではない
- ・本当に必要な情報だけをムービーにする
 - (世界観を深めるための要素としてはいい)
 - 文字情報のほうがいいかもしれない。
- ・道迷う。
- ・色で表示してくれるのはいいけど・・・。
- ・あんなに見えてるのになんでばれないの！？

- 仕様だからしょうがない。
- ・足がなんてきれいなのだろうか。
- ・演出としての遊びが多い。(HIDEO、ドレビンのサルなど)
 - 飽きさせない工夫
 - 海外はわかりにくくして探させるパターン
- ・銃火器が豊富
 - E3での細かな欠点を直させるほど細かい
- ・ステージ間にあるムービーが一つのステージに見える
- ・聞かなくてもいい
- 海外は聞こうとしても聞けない
 - エルシャダイはその点時間を止めてルシフェルさんが独り言しゃべるよ。
- ・メタ発言が多い
 - 小島さんのお遊びww
 - 飽きさせない工夫
- ・おまけ要素が多い(やらなくてもストーリー進行には関係ない)

まとめ

キャラクターを立たせようとしている

それによりムービーが多くなる。

そのためQTEを多くしてゲーム性を出している。

カメラワークが映画チックになるときがあるけれど動かせるのもある。