

イブモーションを実行中に変化させることで緊張感がより持続する傾向があることがわかったが、「最後まで展開がわからないからドキドキが続く」ことは裏返せば、「前半・中盤はどんな展開でもそれはクライマックスの演出の種である」ことがプレイヤーにばれやすいことである。同様に緊張感を意識した構成を心がけている映画演出やテレビ番組の演出でも同様の問題が残る。

文 献

[1] 著者名, “題目,” 掲載雑誌, 巻, 号, pp.参照開始ページ-終了ページ, 月年(Jan.2003)

[1] Wikipedia, “対戦型各党ゲーム”, (Jan.2009)

[2] ls, “フィーチャーから見る格闘ゲームの歴史”, (Jun.2007)

ページ設定の余白
上下左右 20mm

2段組み時の間隔
(中央) 10mm

ページ設定の余白
上下左右 20mm

段組みの間隔
(中央) 10mm