



=BALL_TARRET_2=



こんにちは、' 12Mの青カマキリです。
初めましてという方は初めまして。このページでは、ボクが絶賛製作中
「=BALL_TARRET_2=」というゲームを紹介しようと思います。まだゲーム制作の経験も浅いですが、よろしくお願ひします!軽い概要は右手にどぞ
(`・ω・´)ノ

=BALL_TARRET_2=

ジャンル:コロコロアクションシューティング"

プレイ人数:1人

使用言語:C++

製作期間:約4か月

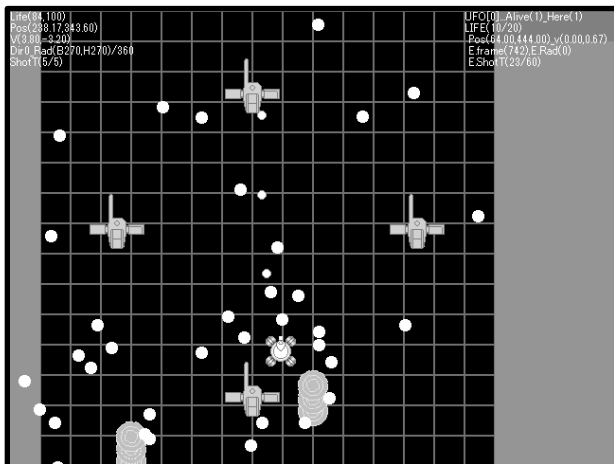
配信日:2012年11月(予定)

希望小売価格:時間 or 単位



~このゲームって、どんなもの?~

このゲームはジャンルの通りシューティングゲームです。自機『TARRET』を操作して敵を倒し、ステージをクリアすることが目的です。自機『TARRET』はオールラウンド型・重量型・軽量型の3タイプがあり、メイン武装・サブ武装と武器が2つ持っています。「なぜ分けたし」と



いうツッコミは流します。いいじゃない使い分け、カッコイイっ!また、ステージも幾つかあり、それぞれにストーリーが独立しており、ゲーム形式もやや異なります。いわゆるオムニバス形式ですね。どのステージも好きな

自機を選んで遊べます。ジャンルには『コロコロアクションシューティング』と銘打っていますが、この『コロコロ』がこのゲームの特徴で、自機はコロコロ転がすように操作するのです。ええ、分かりにくいですぬ（^^；）サーセン。つまり、自機の操作に慣性が強くかかるのです。瞬時に移動できなくて操作しづらい？それがこのゲームのコンセプトですからd（`・ω・´）キッ!!ただ、残機制でなくライフ制であり、敵の弾幕もさほど激しくないのご安心を（^^）



～このゲームができるまで・・・～



X680x0に入部し、試しに作ったゲームが前作の『BallTarret』でした。コンセプトは同じですが、ステージも使える自機も1つだけ、鬼畜度も抑え目で部内の受けはイマイチでした（初めてだから仕方ないけど）。そこで今回リベンジし、ステージ・自機などの追加、さらにストーリー性の導入を図り、ここに続編『=BALL_TARRET_2=』を発足した次第であります!・・・なのですが、実はまだ実装の段階も済んでおらず、配信予定日に間に合うかひやひやしてます> <。でも最近調子良くなっている気がしますので、どうか皆さん待っていてくださいネッ!!



～最後に～



この記事が完成したのが、調布祭からおよそ一か月前。ちなみにこの時点ではゲーム完成のめどは立っておりませんでした。ですが、なんの住事もしていない暇人心優しい仲間や、気まぐれで手伝ってくれた先輩、なにより、自分のゲームをプレイしてみたいと言ってくれる友達がいてくれたから、ここまで頑張ることができました。この場を借りて、みなさんに感謝したいと思います。アリガトウ!!

やる気と時間と、単位がホスイ・・・（`・ω・´）