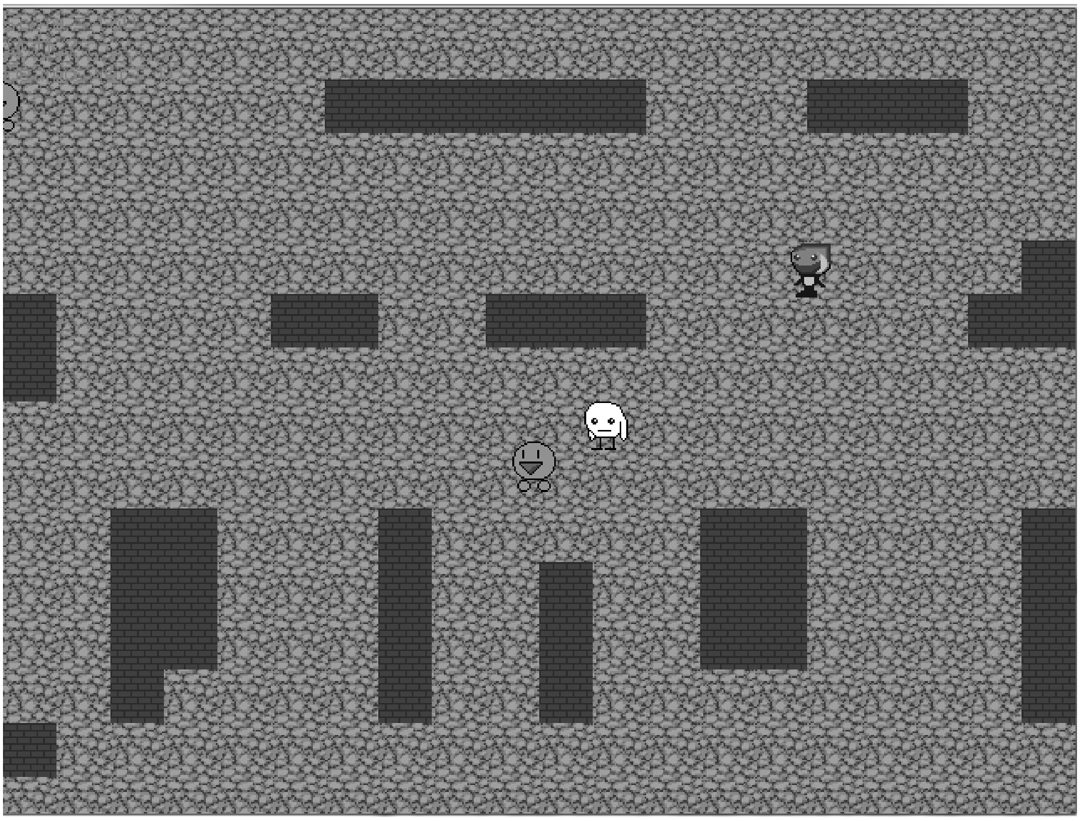
Simple Endless Battle

3I iroyuat

ごあいさつ

こんにちは iroyuat です。この度私の初のx680x0同好会におけるゲーム制作及び発表をさせて頂くこととなりました。拙いゲームと記事ですが、少しでも目を向けて頂けると幸いです。



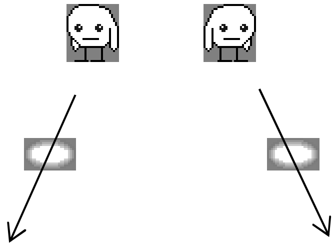
＊画面は開発中の物です

概要

これは洞窟のような空間にいる主人公が、無尽蔵に湧いてくる敵を、体力の尽きるまでひたすら弾やビームを発射して倒し続けていくというゲームです。敵を倒すと右上の Score の数値が上がっていき、この数値が高くなればなるほど、敵の湧いてくる頻度も高くなっていくというシステムになっております。

戦闘・攻撃システム

・基本的な攻撃手段として、Z ボタンで向いている方向へ弾を発射しますが、このゲームの主人公は常に斜め方向を向いているので、発射される弾も当然斜め方向となります。
・敵を倒すと Score だけでなく Beampower というパワーも溜まっていきます。Beampower が少しでもあれば X ボタンを押して Beampower を1消費することで、向いている向きに関係なく上下左右方向に弾を発射することができます。Beampower が 10 以上になると、今度は上下左右と斜め四方向の合計 8 方向へ弾を飛ばすことができますが、消費する Beampower が 2 になります。
・Beampower が 3 以上溜まっている時に C ボタンを押すと、Beampower を 3 消費することで、向いている向きに関係なく左右方向にビームを発射することができます。このビームは弾と違い壁を通り抜けて、敵に当たっても消えることなく画面端の敵まで倒してくれます。Beampower が 15 以上になると今度は上下左右方向へビームを発射しますが、こちらは消費する Beampower は5となります。
・弾とビームは共に一度 Beampower が10以上または15以上になっても、再び Beampower を消費することでそれらの値を下回ると発射方向の数は元の数へ減ります。



開発話・あとがき

最初、このゲームは「Simple Dungeon」という仮名で、「ゼルダの伝説」のような所謂ダンジョン探索ものを作っていく予定でしたが、途中で製作者の気が変わり、「地球防衛軍」や「Dead Rising」のような大量の敵を倒す爽快アクションゲームへと路線変更することにしました(私がそのようなゲームが好きだからです)。

ごあいさつの項でも述べたように私はこのサークルでのゲーム制作は今回が初めてであるので、ゲームプログラミングは殆ど未知の領域でまだまだ沢山分からないことがありますが、これから学んでいこうと思っています。

記事を読んで頂き、ありがとうございました。