

ものものメイキング

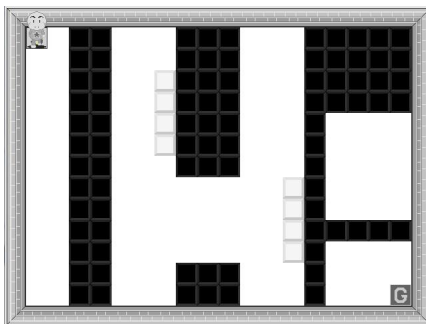
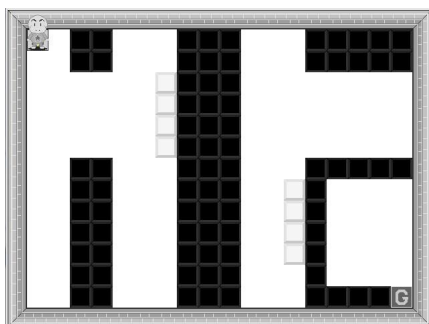
3Iアロネ

あらすじ

ピクニックに出掛けたある日のこと。主人公「ぼーさん」は、大樹の陰で昼寝をしていました（ぼーさんは次ページ参照）。
「今日は、ちょっぴりつまらなかったなあ。もっと冒険がしたい」
そんな思いが叶ったのか、ぼーさんが見た夢の世界のお話です。









しすてむ

一定時間ごとにステージの様子が切り替わります。うまく足場を乗り継げば、ゴールまでたどり着けそうです。「ぼーさん」を華麗に操って、次のステージまで進みましょう。



(右と左の画像を交互に見てください。足場が繋がっているタイミングがあるので、そこに合わせて自機を動かします。穴に落ちたらやり直しです)

～床パネルの紹介～

- | | | | |
|---|-------------------------------|---|---------------------------|
|  | … ただの床。
… 心おきなく歩こう。 |  | … 穴。落ちると
… 死亡数が加算される。 |
|  | … ブロック。横からは
… 乗れない。ただし……。 |  | … ひび割れ床。通ると
… すぐに穴になる。 |
|  | … スタート地点。穴に落
… ちてもここに復活する。 |  | … ベルトコンベアー。
… 乗ると流される。 |
|  | … ゴール地点。
… 次のステージに進める。 |  | … 氷の床。よく滑る。
… 少しだけ動ける。 |

制作小話

今回紹介したアクションゲーム『ものもの』。実のところ、この作品は作者が初めて展示するところまでこじつけたゲームです。



そのため、ステージの管理に4次元配列を使う羽目となりました。4次元も何に使っているのかと言えば、平面のマップを作るのに2次元、時間毎に変化するマップの枚数で1次元、ステージを扱うために1次元、という構成です。どうしてこうなった……(^_^;))

当初は部員の方にもステージエディタを配って、自由にステージを作ってもらうことも考えていました。しかし、エディタを作りかけで放り出し、手打ちでステージを作っている今、その夢は消えてしまいました。だって、手打ち制作に慣れちゃったんですもの。

期待してくださった皆さん、ごめんなさい。

作者コメント

当初ものすごい鬼畜げーを作るかのように意気込んでいましたが、順を追って難しくなる、割と正当なゲームに落ち着いたと思います。

本当は床パネルのバリエーションをもう少し増やし、お邪魔キャラクタも登場させたかったのですが、もはや燃料切れです。展示ゲームの規模でプログラミング作業と素材作りを両立させるのは、私には早かったようです。

部員さんと口約していた「ステージを20個作ること」はなんとか達成できそうです。制作者にも意地があります。

もしかしたら刺激的なステージがあるかもしれません。その時は、温かい目でプレイしてやってください。

ではでは。また逢う日まで、お元気で。