

自作シューティングゲームの説明書

1 J とうま

・概要

基本的に普通の縦スクロールシューティングです。プレイヤーは、いくらやられても再生を続ける機体です。まさに某細胞を含んでいます。そんな変なのに乗っかっているはずの中の人（♂ 76才（仮））が主人公です。機体を動かし、「何か悪いことしたのかは定かではないボス」を倒してください。おじいちゃんの八つ当たりでやられる敵キャラ達の身を案じる必要はないかと思えます。恐らく。

・目的

普通にボタンを押すことが出来る程の筋力を持ち合わせている人ならクリアは出来ると思います。なので、まあ適当にハイスコアを狙ってください。他人のスコアを抜き去りましょう。抜いても何も出ませんが、自慢には大してならないでしょう。



・操作方法

十字キーとボタン1しか使いません。十字がプレイヤー操作で、ボタンがショット発射と高速復活です。復活直後は少しだけ無敵状態だったりします。後は気合で何とかしてくださると助かります。

・アイテム

黄色い高速の敵キャラ、マイテム君（仮）を倒すとアイテムが出ます。アイテムを取り逃したりすると、マイテム君は怒ってアイテム出しづらくなる傾向があります。ですが、すぐ冷静になってくれるはずです。はっきり言ってバグですが、仕様です。NP。もう1つ仕様として、画面上に1個しか存在しないことになっています。はっきり言って（略）ですが、これも仕様です。直すことも出来ませんが、この方が面白いので良しとしています←

アイテムは3種類あります。スピードアップ・追加攻撃A・追加攻撃Bです。何が出るかは（事実上）ランダムになってます。アイテムはそれぞれ取った分だけレベルが上がっていきます。スピードを取りすぎるとどんどん速くなってしまい、最終的には手に終えなくなるでしょう。追加攻撃に関しては、遠慮なく取った方がいいかと思われれます。特にB（でっかい丸々とした弾）の方は取るほどに連射速度が良くなるので、堅い敵とかボスとかを倒しやすくなると思います。Aの方は、2段階以降で左右発射になったりします。取り続けると、どんどん発射角度が開いていきますが、実際あまり意味ないですTT

ただし、自機がやられるとスピードは初期状態に、追加A&Bはそれぞれ1段階ずつランクダウンします。

・スコアに関するあれこれ

※画面右上に表示してるスコアは「最終スコア」であって、画面上にリアルタイムに反映する「ただのスコア」とは別物になっております。

スコアが上がる条件

敵に攻撃（自弾）がヒットする

敵を倒す

ボスを倒す（なるべく早く倒した方が最終スコアが上昇）

スコアが下がる条件

やられる（最終スコアが減少）

・戦略

基本的にはやられないことが第一だと思います。安全運転。無理に敵を倒しに行こうとすると、やられる確率高いです。ですので、アイテム君だけを狙うのもありかなあとか思います。

・敵

敵の出現にパターンはないです。時間とかスコアとかを利用して適当に出現させてますので、記憶術による攻略は無理かと思われれます。たまにもっさり大量に出てくる場合がありますが仕様です。そんなどっさりを気合で倒すとスコアアップが望めますが、危険です。おまけに早い段階でスコアを上げてしまうと、強力な敵が早く出現したりして更に危険です。危険だらけですが、強い敵ほど点数が高いので、スコアアップが望めます。そんな意地悪な設定は作者の性格が反映されてます。仕様です。

・ボス

とりあえず、無駄に大きくて堅ければボスです。攻撃方法も結構えぐかったりします。ピンチになったら怒るあたり、人が乗っているのかも知れません。ですが、この世界には神父さんがいらっしゃいますので、人殺しは罪になりません。「殺らなければ殺られる」なんてこともないですが、とにかく動きがきもすぎるので倒してあげて下さい。

……正直、中々に辛い設定にしてるつもりです。製作者のくせに、自分でもノーマス撃破は稀にしかないですTT ですが、皆様ならやってくれると信じつつ期待しております。なるべく早く倒すと、最終スコアが良い具合になります。応援してます。

・こんなん作ろうと思った理由とか

まだ1年生で製作の初心者なので、実際にゲームを作ってみたかったのがありました。プログラムとかはさっぱりでしたので、いい練習にもなりました。でもプログラムのほとんどは先輩の助言によるものです。本当にありがとうございました。声の人もありがとうございました。サウンド作って下さった方もありがとうございました。勝手に流用します、ごめんなさい。