

Future Shinobi Making

2J Apollo

ゲーム概要

この作品は2D 横スクロールアクションです。このゲームでは忍というキャラクターを操作して遊びます。忍は高い身体能力(5段ジャンプや壁ジャンプ)と、刀、銃、忍具、そして忍術を用いて敵を倒していきます。実装できれば、ある特定の攻撃でしか倒せない敵や、進めないギミックも考えています。

攻撃の種類	攻撃の特徴
通常攻撃(パンチとかキックとか)	近距離で威力は普通
刀	近距離で威力はやや高め
銃	遠距離で威力はまちまち
忍具	遠距離で威力はやや高め
忍術	中距離で威力は高め

開発話

ドーモはじめまして、ドクシャ=サン、Apollo です。

このゲームは去年の調布祭が終わってから製作しました。最初のころ、ゲーム制作のプログラミングはおろか大学の講義のレベルすら理解していなかったので、非常に苦労しました。ゲームプログラミングができる友人に教わりながら文法を理解して

いったのは今でも覚えています。

プログラミングでつらかったのはこの作品の最も重要なアクションである壁ジャンプです。これの実装に一週間以上はかかったと思います。

また、最初は重力があるシューティングを考えていましたが、ゲームの操作性が悪かったのと、アクションゲームが好きだったこと。それに加え某漫画の影響を受けて、今のような仕様に変更しました。ちなみに、最初に作った時の名残としてホバリング(5段ジャンプ)を仕様として残しています。しかし、期限にまで間に合うか微妙です。はい。調布祭までに公開できるように邁進していきます。そして、担当の絵師からまだ主人公の絵が完成していないので画像も貼れないという有様です。もう少し急かすべきだったか？

調布祭終わった後の開発者に一言、お疲れ。新しい社畜が始まるとおもうけど。

最後に私のわがままを聞いてくれた絵の担当の2K 時空の操者、いろいろな建設的な意見をくださった方々や BGM を提供してくれた方々。そして、プログラムが全く分からなかったころに基本をいろいろと教えてくれたり、ゲーム開発の相談に乗ってくれたりした2M あおかまに感謝します。

記事を読んでくださり、ありがとうございます。では、また逢う日まで。



(※画像は開発中のものです)