

# 夢核制作雑記

鷹館

制作中のベルトスクロール ADV ゲーム「夢核」について思ったこと考えてることなんかを整理せず書きます。

## ・ベルトスクロールゲームを作ろうと思った動機

まず私はシューティングゲームが大好きで以前シューティングゲームビルダーというツールで一作品完成させました。(AISZΩと言うフリーゲームです)しかし、同人やフリーゲームにおいてシューティングゲームは超人気ジャンルであり、とんでもないクオリティの作品がたくさんあるのです。もうこれはシューティングゲーム作っても認めてもらえるようなクオリティの作品が作れるまで時間がかかると思ったので、次は現在あまり作られていないジャンルのゲームを作ろうと考えました。そこで目を付けたのがベルトスクロールゲームです。現在の同人ではほとんど見ないジャンルだったからです。それは何故か作ってみたら分かったような気がします。それは後で書きます…

## ・コンテストに応募してみよう

とにかく締め切りが欲しかった。これはゲーム制作においてよく言われることで締め切りを設定しないといつまでたってもゲームが完成しないという状態に陥ります。そう思っていた時にある新しいゲームコンテストが発表されたのでこれに申し込むことにしました。コンテストの応募要項は公開されていないゲームならどんなジャンルでもよいとありましたが従来のRPGツールで作られたフリーゲームのようなものが求められていると考え、ベルトスクロールでありながらそういったフリーゲームなどをよく遊ぶ人にも受け入れてもらえるようなものにしなければならぬ、と思いベルトスクロールとADVを掛け合わせたものが作れないかと制作を始めました。

## ・ドット絵について

今回キャラのドットを初めて打ったのですが、そこそこうまくいったように思います、意識してやったことは、色数を抑える、影を付けない、デフォルメする、です。これを行うことでドット絵初心者でもそれっぽいドットが打てるようになる…と思います。最近ではグラデーションが綺麗で影も細かくついている超高クオリティなドット絵を見かけることは多い

ですが、初めからそんなもの打てるわけない、ましてそれをアクションゲームとして動かそうなんて絶対に無理です。色数については初めにパレットに16色用意してどうしても欲しい色ができたら追加していましたが、それでも30色いかなかったと思います。あと色調補正で彩度を最大まで高くしていましたが、これをすると色の違いがはっきりして見栄えが良くなります。キャラのデフォルメについてですが、これをするとアニメーションが頭身の高いキャラに比べてとても楽になります。腕とか足のアニメーションは書けないので袖で隠したり、キックを削ったりしてとにかく難しいドットは打たないということ考えていました。

## ・失敗したこと

### ・無駄な演出を入れすぎて制作が遅れる

階段を下りる演出とかエレベーターの中の演出とか完成すると見栄えはいいですがとても時間がかかった上にバグが何度も出るしゲームと関係ないのでせめて後回しにするべきでした。まずゲーム部分のプログラムを終えてから演出など細かいところを詰めていくべきでした。

### ・制作難度が高いし時間もない

ベルトスクロールは格ゲーまでとはいかなくても多くの人型キャラクターを必要とするので素材の量が多くなります。色違いなどで水増ししましたがそれでも苦労しました。また、この作品はこれからベルトスクロールゲームを作っていくための小規模な習作として考えていたのですがADV要素を取り入れたために制作難度がグンと上がりました。その結果、完成は締め切りに間に合いませんでした。(提出はしましたが)スケジュールしっかり立てられなかったのは反省したいです。初めて作るものにかかる時間を予想するのは難しいので、余裕を持った制作設計をすべきでした。

以上です、この記事がゲーム作りたい、ドット絵打ちたいって人の参考になれば幸いです。