

StarDust

スターダスト

メイキング

2I lozi

あらすじ

新たなるエネルギー「スターダスト」によって高度な人工知能を持った機械が作られるようになった。

しかし最近、機械が突然暴走し人を襲う事件が起き始める。

主人公のミラは暴走した機械からエネルギーを回収する回収屋。ある日、町の外れで未知のエネルギー反応を確認し調査に向かう。

ゲーム概要

本作は2D横スクロールアクションです。敵を倒した時に出る武器アイテムを使い捨てながら進んでいき、ボスを倒すことでステージクリアとなります。

武器にはそれぞれ黄・赤・青・白・黒の5種類の色があり、同じ色の武器を連続で拾うことで強化されます。

本作のコンセプトは、次々と武器を変えながらステージを進んでいくというものです。特定の武器でないとクリアできないといった要素はなく、どの武器を使ってもクリアできるため、気軽に武器の変更ができます。



各武器の特徴

黄(スター)	初期装備。強化版では弾速と射程が強化される。
赤(メテオ)	敵に当たると爆発する加速弾。ディレイ無しで連射できる。
青(チェイサー)	マップを貫通する追尾弾。
白(ギア)	敵を押し出す多段ヒット弾。
黒(ゴースト)	全ての敵や壁を貫通する。

開発話

このゲームは去年の8月頃からゆっくり作ってきたものです。作り始めた頃はまだプログラミングもほとんど分からず、C++の基礎の勉強と並行して作っていました。初めてのゲーム制作ということもあり、いろいろ試行錯誤を繰り返しながら作っていたので、最初の方に書いたソースコードは結構ひどいことになってしまいました。まあ後から読み返して、成長の跡が見られると思えばいいのかな、といった感じです。

プログラム面で最も苦労した箇所はマップの当たり判定です。上下左右四面の当たり判定に加えて斜めの判定まで実装したのでとても苦労しました。マップエディターの作成期間と合わせるとマップの実装だけで1カ月くらい使ったような気がします。

このゲームは音以外1人で作っているのですが、グラフィック面でもかなり苦労しました。そもそも普段から絵を描いていた訳ではないのでペイントツールの使い方を覚えるところから始まりました。エフェクトを作るときは簡単な絵をプログラム側で組み合わせて動きを付けたりと、絵とプログラムを同時に作っていくことも結構ありました。

初めての事ばかりでしたが、ある程度形にはなったと思います。この記事を書いている時点では調布祭での展示に向けてまだまだ開発中ですが、調布祭までに完成できたらいいなと思っています。

ここまで読んでいただきありがとうございます。

