

メタモル METAMOI

使用言語 : C++

製作者 : 福田歩希

制作期間 : 6月10日～9月27日



◀1度飛び始めると、ぶつかるまで止まらない。そのままブロックに激突すれば破壊することができる。
道を作って進むのかはたまた貴重な地形を失うのか。
ゴールを目指してステージを攻略するパズル風アクション。



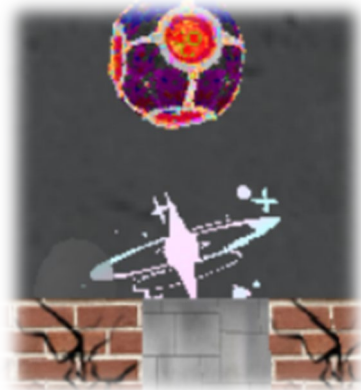
3Dモデルへゲーム画面を描画し独特な世界観を形成。ゲームの中のゲームに、テレビの中のテレビ。メッシュポリゴンとレンダリングターゲットの変更を組み合わせるウェブ演出を実装。

2つのモード、3つの遊び

通常モードは複数のステージが用意されており、各ステージで

ラストタイム : 055 ベストタイム : 007

クリアタイムを記録するシステムがある。気に入ったステージや高難易度のアクションステージで最速の攻略方法を探すのも一興。



さらに、アチーブメントを解放するアイテムがステージの中でも攻略が難しい地点に配置されている。
こちらは取得しなくともゴールには影響はないが、全て回収した後でのステージ選択画面は非常に壮観だ。



打って変わってチャレンジモードは30秒以内にどれだけブロックを破壊出来たかを競う爽快スコアアタック。プレイヤーは通常よりも強力になり、壁にぶつかっても止まらず反射する。一味違ったアクションをご覧ください。

