

夏 休 日 の 活 動

グループ

仕 様 書 的 な サ ム ー リ ー

1. 基本構想

2Dの横スクロールアクションゲームの作成を行う。今回の自キャラは、今にも踏みつぶされそうな



マリオシリーズで言うところのいわゆる「クッパ軍」のキャラクターである。こいつらにスポットを当てて進めていくことにする。

また、疑似的に立体感を演出するため、背景の移動速度を遅く設定する。

いろいろ面倒だから実装するのは 1-1 だけ。

2. オブジェクトの仕様

2.1. クリボー

横移動のみでジャンプは不可

壁に当たると方向転換する

マリオに踏まれるとつぶれてコインと化す

2.2. / コ / コ

横移動のみでジャンプは不可

壁に当たると方向転換する

マリオに踏まれると甲羅に引っ込む

引っ込んだ甲羅はマリオが投げられる

ファイアボールに当たると爆ぜてコインと化す

2.3. パイコウアタラー

土管から出たり入ったりする卑猥なやつ

踏まれても死なないし何ならマリオにダメージを与える

ファイアボールに当たると爆ぜてコインと化す

2.4. ヒゲナブコウ

マリオが下からたたくとキノコが出てきたりする

2.5. マリオ

歩いているだけのクリボーを踏み潰すド畜生

キノコで元気になると1回逝っても耐える

横から攻められると弱い

2.6. アップルアタラー

実装したくないから割愛

3. クラッシュ

おじさんドット絵のゲームが好きなんだけど、キャラグラとかドットでいい？

4. 実装するうえで問題点

4.1. 複数キャラの操作

「クッパ軍」である以上操作キャラは複数になる。そのため操作キャラの切り替えやら視点移動やら大変な気がする。~~やりたくない。~~

4.2. マリオの移動

マリオをどのようにして動かすかが問題である。固定動作にすると簡単に攻略できそうだし、ランダムにすると実装とか大変そう。~~やりたくない。~~

画面外にいるときの挙動も問題である。座標計算とか画面外の時は前に進むだけにするとか、方法はさまざまである。マリオは元ゲームだと操作キャラなので、固定場所で読み込みとかもできない。実装大変そう。~~やりたくない。~~

4.3. プラットフォームゲームである点の留意

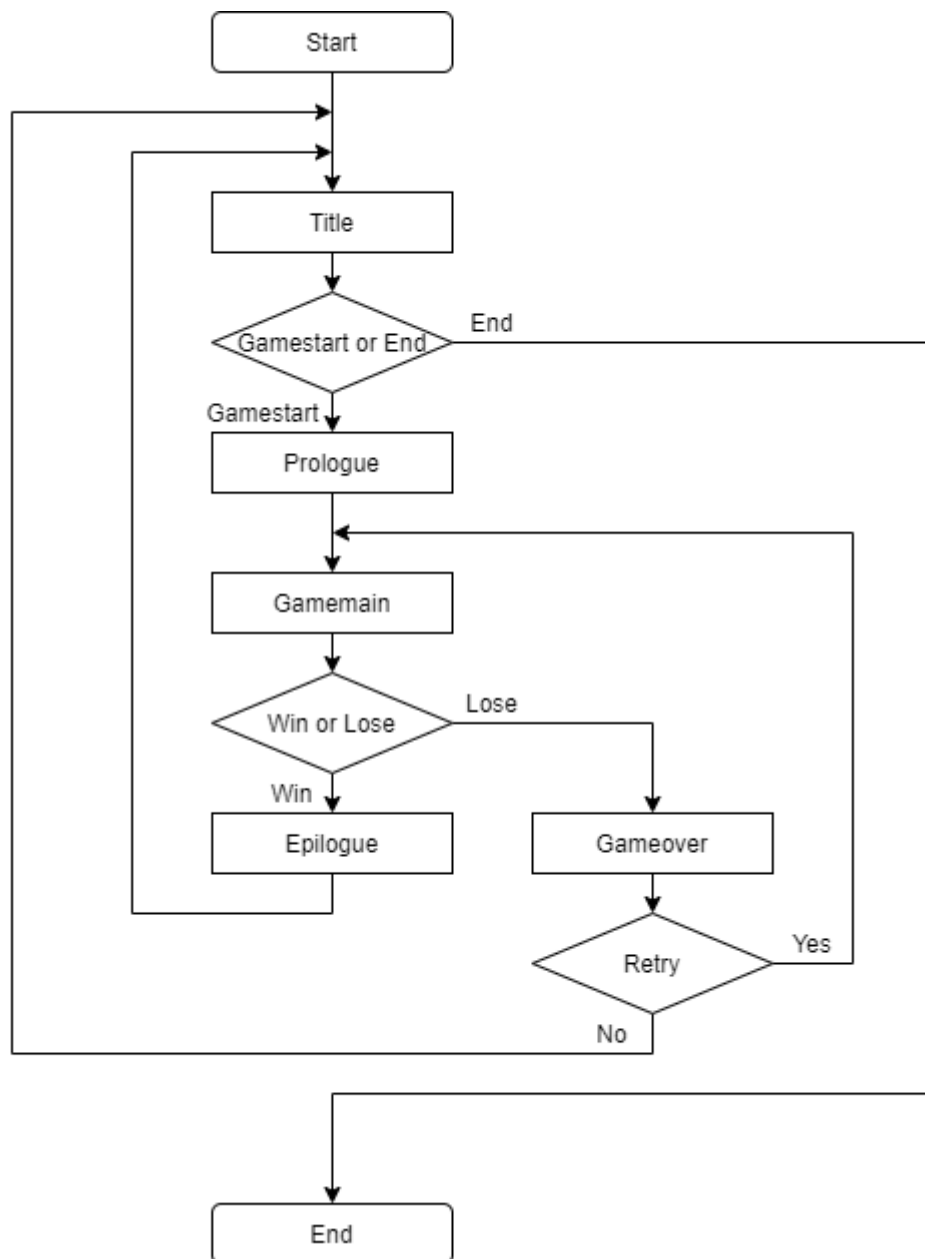
ぼくはアクションゲームの類を作ったことがないので、内部的な部分が全く分からない。どうやって作るの？知らないんだけど。

4.4. ぼくのやる気

半年以上ゲーム作ってないし、そもそもやる気がみじんもわいてこない。~~やりたくない。~~

5. ゲームの流れ

フローチャートつくった。多分こんな感じだと思う。しらんけど。



あとはよろしく。