

【横スクロールベルトアクションのゲーム管理】

プレイヤーキャラは画面中央より左寄りからスタートするのが自然。

最初に全ての敵を生成してはいけない！

1ステージを何分くらいで遊ばせるのかを決めてから、ステージの長さを決めましょう。

横方向の座標を決めてください。
ピクセル数そのまま構いません。
(図では100単位になっていますが単なる例です)

スクロール位置(またはプレイヤー座標)が150を超えたら、敵Aをこの位置に出す、などの設定ができるようにしましょう。

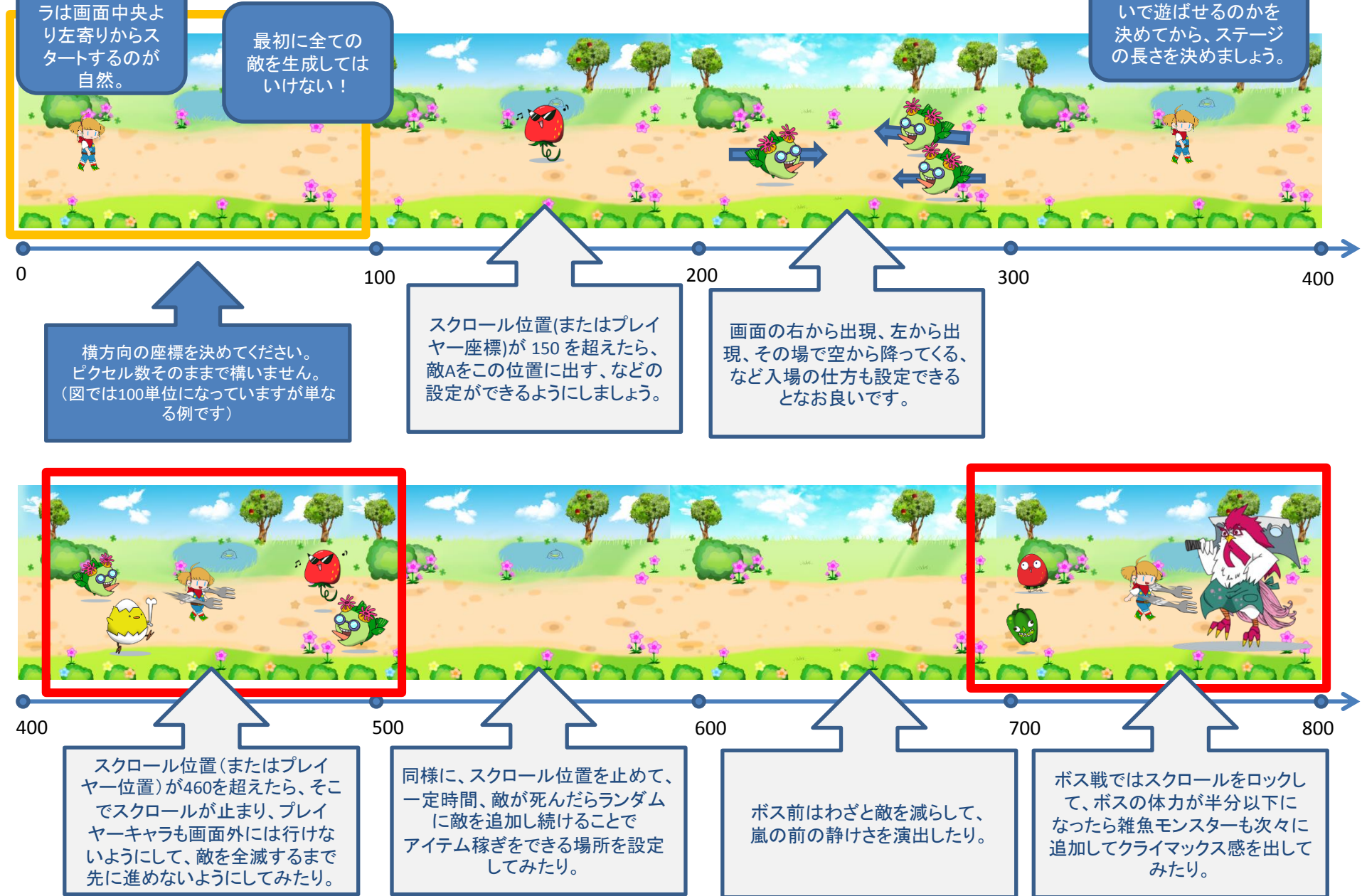
画面の右から出現、左から出現、その場で空から降ってくる、など入場の仕方も設定できるとな便利です。

スクロール位置(またはプレイヤー位置)が460を超えたら、そこでスクロールが止まり、プレイヤーキャラも画面外には行けないようにして、敵を全滅するまで先に進めないようにしてみたり。

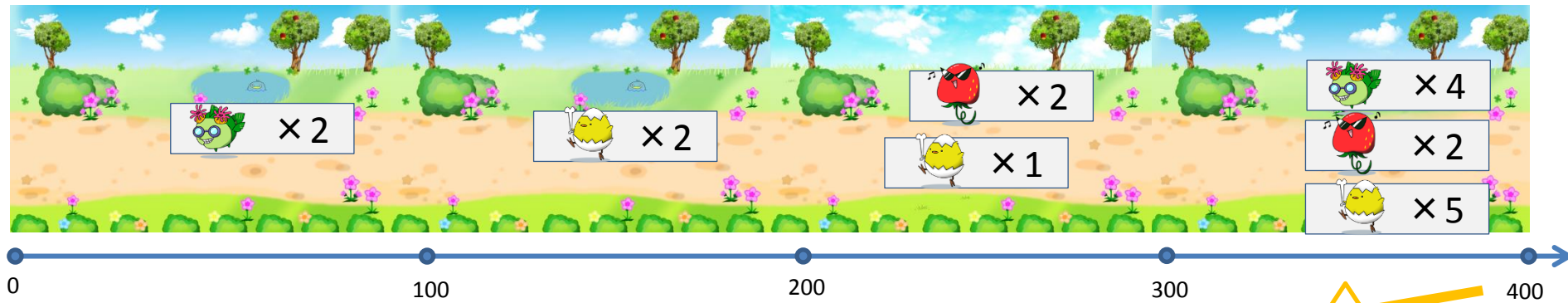
同様に、スクロール位置を止めて、一定時間、敵が死んだらランダムに敵を追加し続けることでアイテム稼ぎをできる場所を設定してみたり。

ボス前はわざと敵を減らして、嵐の前の静けさを演出したり。

ボス戦ではスクロールをロックして、ボスの体力が半分以下になったら雑魚モンスターも次々に追加してクライマックス感を出してみたり。



出現させる敵を書き出し、一つのステージ全体を通しての難易度の揺れをグラフ化し、プレイヤーの感情をどのように揺さぶるのか設計したほうが良いです。



難易度グラフ

ゲームに慣れながら、徐々に難易度を上げる

