

<作品紹介コメント>

・ゲーム概要

プレイヤーはロボットとなって迫りくる敵を倒していくゲームになっています。敵がロボットまで到達してしまうと自爆をし、ロボットがダメージを受けてしまいます。そして、ダメージを受け続けてしまい体力が0になった時ゲームオーバーとなります。なので、敵に近づかれる前に敵を倒し続けなければなりません、その敵を倒し方として2本の腕を駆使したパワフルな2種類の攻撃方法を作りました。それが「プレス攻撃」と「キャッチ攻撃」です。

・プレス攻撃

クリックで腕の移動場所を指定してあげる事が出来ます。この方法で2本の腕の移動場所をそれぞれ2か所指定してあげる事で腕がその指定された場所まで移動します。腕が指定した場所に到着すると、腕と腕で間にいる敵をはさむようにそして巻き込みながら移動していき、最後には巻き込んだ敵を潰して壊します。敵が広範囲に展開した場合でも、腕の配置次第では多くの敵を巻き込み破壊する爽快感があるかと思います。

・キャッチ攻撃

一か所を長押しすることで攻撃の発動位置を指定してあげる事で発動できる攻撃です。攻撃が発動すると2本の腕がその1か所を挟むようにして移動します。腕同士が一定距離まで近づくと、両腕をはさんで磁気を発生させます。この磁気に敵を触れさせる事で敵を捕まえる事が出来、つかまった敵は身動きが取れなくなります。その敵は長押ししていたボタンを離すことで発射し、後から近づいてくる敵にぶつけて攻撃をします。さらに長押しをしている間、磁気は徐々に拡大していきより多くの敵を捕まえられるようになります。磁気が大きくなるまで敵の進行を乗り切らなければいけないと言ったリスクはありますが、磁気が拡大しきった時には広範囲で敵を捕まえ、弾幕のミたく攻撃を繰り返せます。磁気が大きくなるまで耐えきった先に、絶大な攻撃力を誇る弾幕を発射する事が出来る感覚は、困難を乗り越えた後の転機のような達成感を与えるかと思います。

・「はさむ」を盛り込むために

今回のテーマである「はさむ」を内包したゲームについて考える際のきっかけ作りとして、はさんだらどんな事が起きるのかをいくつか想像をしてみる事にしてみました。その際に思いついたのが、はさまれた物が潰れる・壊れるやはさまれて固定されるような現象でした。そこから、これが攻撃的な表現に近いと感じたため、敵をはさんで潰していくや掴んで投げ飛ばすようなパワフルな攻撃方法で敵を倒していくような、ロボット横スクロールゲームを作るに至りました。