テーマ:インフィニティ堕落チャレンジ

　この文化最中に、無限に遊べてスコア競うゲームのほうが面白いんじゃね？」と思いとあるゲームを思いつきました。それが無限に下って行って下った階層分がスコアとなるゲーム、名前はVoid:Fallで行こうと思っています。やっぱり不思議系あるいはキモイ系じゃないと作る気になれず…

　ゲーム性としては、1ステージを上から下に下って行って遊ぶゲームです、シンプルですね、もちろん下る途中には敵やら障害物やらを配置しようと思ってます。レーザーやらのこぎり、ブラックホールなどいろいろ案が浮かびます…

　処理問題としては、１ステージごとにステージを新しくnewGOして、ステージの障害物と敵をrand関数でランダムに決めるというものです、そのためいろいろなタイプの障害物や敵を考えています。迷っていることとすれば、playerが攻撃できるかどうか、playerの攻撃が近接か、遠距離かどうかを迷っています、ここら辺は難易度的に遠距離のほうがいいような気はしてます。

　下るほど難しくなるシステムを気が向いたら実装しようと思っています。制作難易度的にもちょうどよさそうで、いい感じの案かなと思うのですが、どうでしょうか…