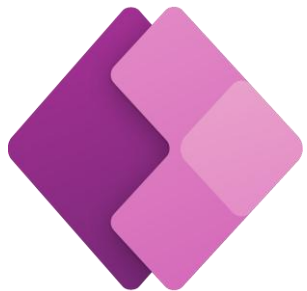
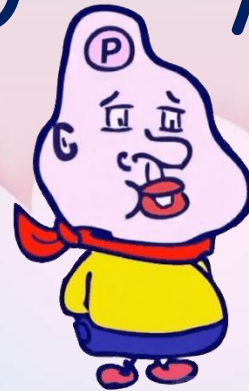




クライミング びーた！



JPPGB ゲーム作成コンテスト #2

2025/10

作：ヨウセイ



イベント



【JPPGB】ゲーム作成コンテスト #2 - connpass



ゲーム公開ページ

ゲーム作成コンテスト 2 | Midnight theme

自己紹介

ヨウセイ

一般職からSharePoint、C#系の技術者へ。そこからPower Platform技術者としてシステム開発や技術支援などを主にやっています。



Power Apps

キャンバスアプリ

モデル駆動型アプリ



Power
Automate

Power
Pages

Power Automate
for desktop



Dataverse

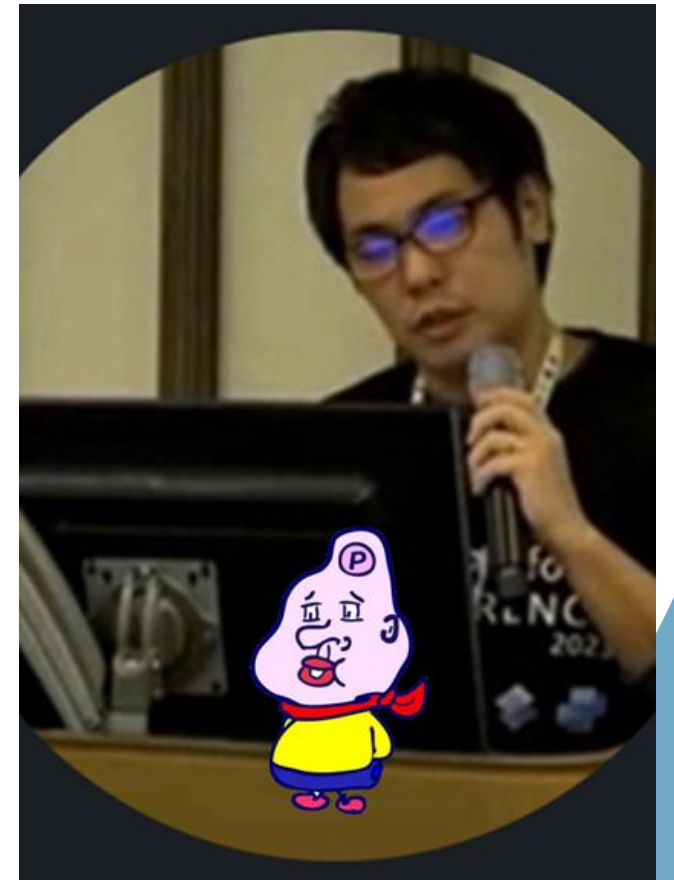


SharePoint

Microsoft MVP
for Business Applications
Power Apps



2024/5~



- BLOG : [Power Apps Tips ログ](#)



- YouTube : [ヨウセイTube - Power Apps同好会](#)



- [奇想天外ビリビリ☆Power Apps同好](#)



- Docswell : <https://www.docswell.com/user/yousei>
登壇資料をアップしています
-  : <https://twitter.com/youseibubu>
Power AppsやPower Automateとジョジョ

はじめに



ゲーム作成コンテンツ#0ではパワスロ、前回の#1ではRPGボスバトルのゲームをキャンバスアプリで作成しました。

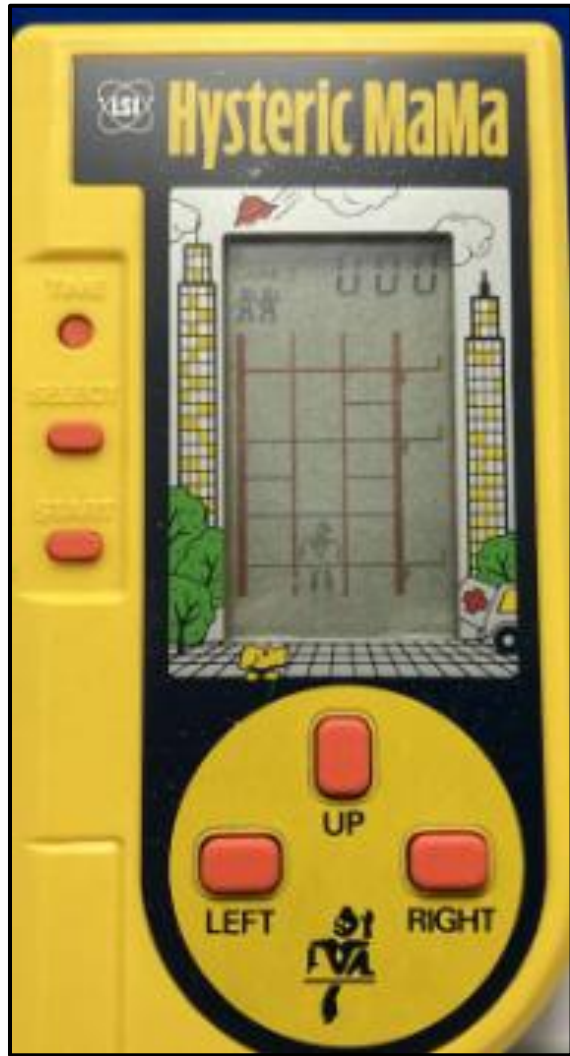
今回は、初心にかえり、小さいころ夢中で遊んだことがあるLSIゲーム（ゲームウォッチに代表される）をオマージュしてサクッと作りたいと思いました。

シンプルだけれども延々とやってしまうという類いのものです。

実はキャラ以外ほぼ完全再現したぜっ！ってなったのですが、それではまずい
だろ💧という事でオリジナル要素を追加、色々調整して作り変えました。

ハイスコアを目指して、登って、登って、ピーたをぱわ代に合わせてあげましょう！

ヒステリック ママ（タカトクトイス）



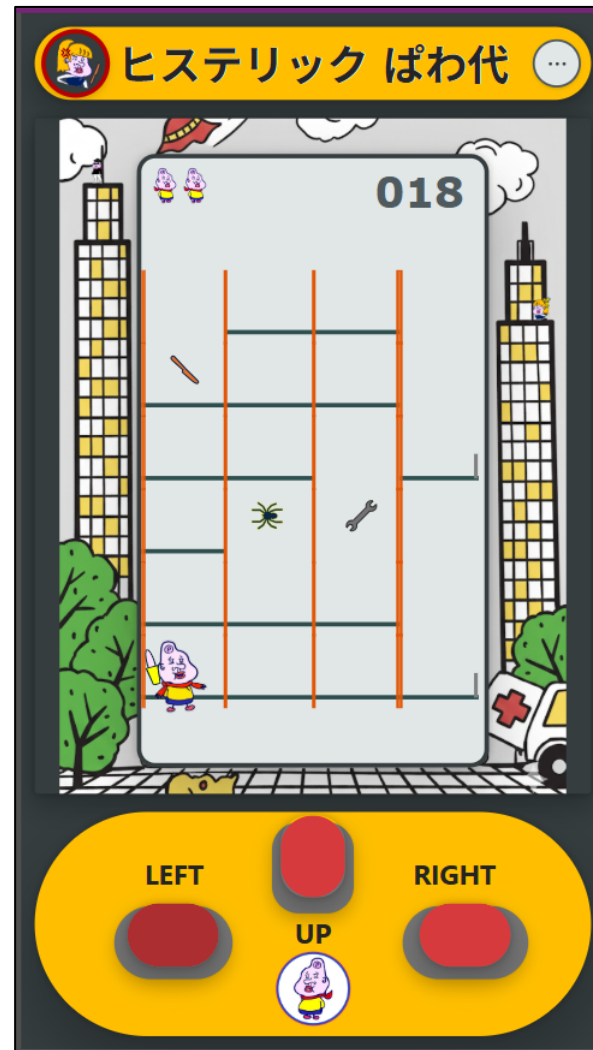
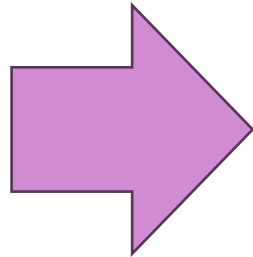
「Mysteric MaMa」

タカトクトイス：1980年ごろに発売

「クレイジー・クライマー」をモチーフにしたLSIゲーム。主人公（サラリーマン？）が、高層ビルをひたすら登り続ける。奥さんが怒って上からフライパンを落としてくる。当たったり、床のないところに行くと落ちる。プレイヤー数分落ちたらゲームオーバー。ハイスコアを目指すゲーム。

※2000回まで行くと最初から

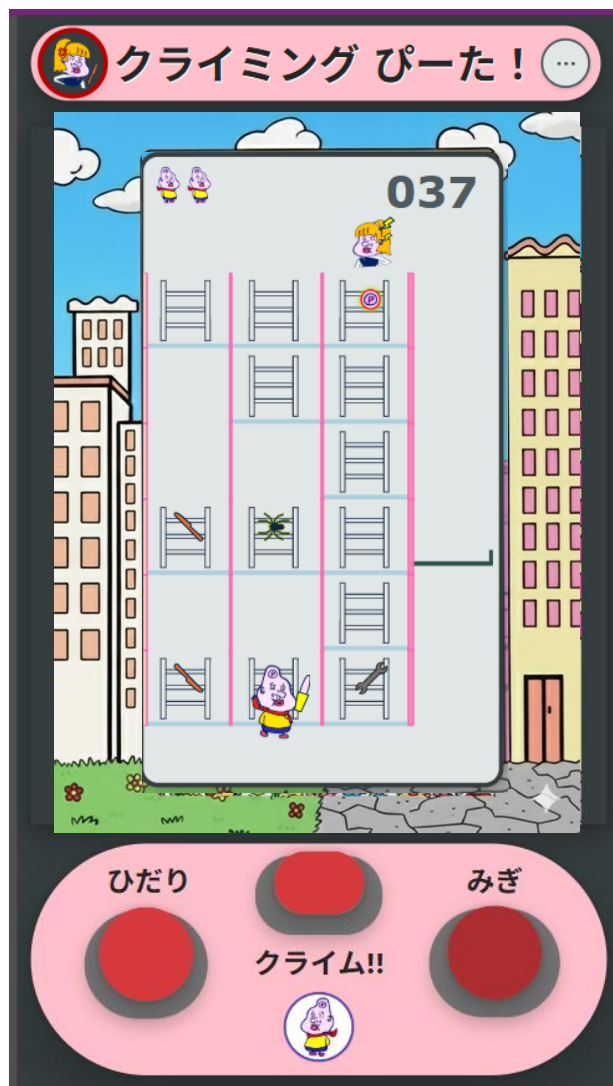
しばらくして・・・完成！



できた！！
ヒステリック
ぱわ代

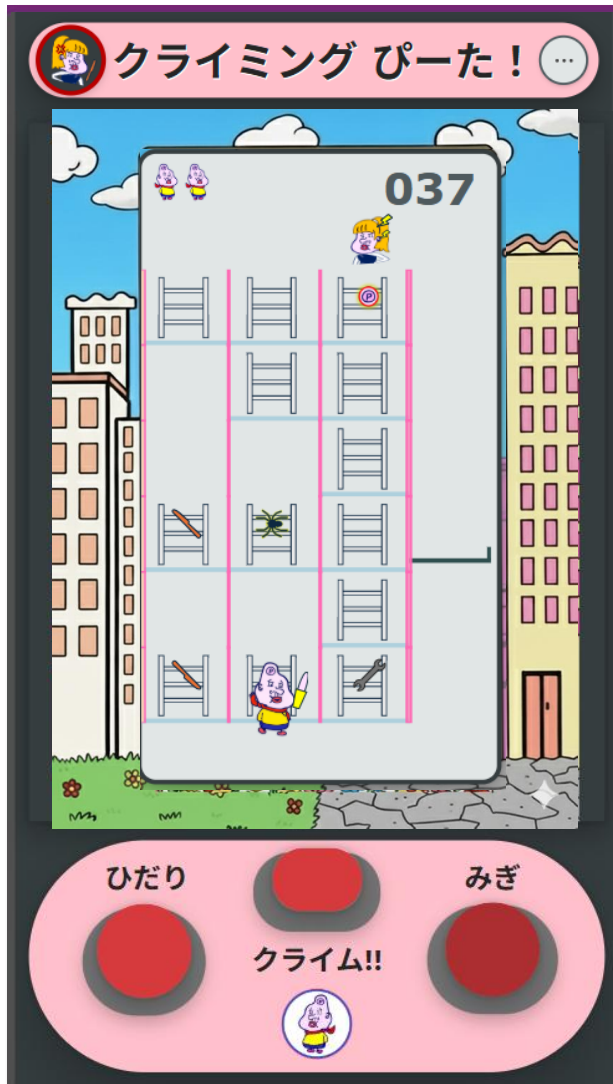
いやそのまんま
はあかんやろ
(これは個人で楽
しもう)

デザイン、ルール、アイテムなど色々調整



クライミング ピーた！
としてリニューアル！

デザイン、ルール、アイテムなど色々調整

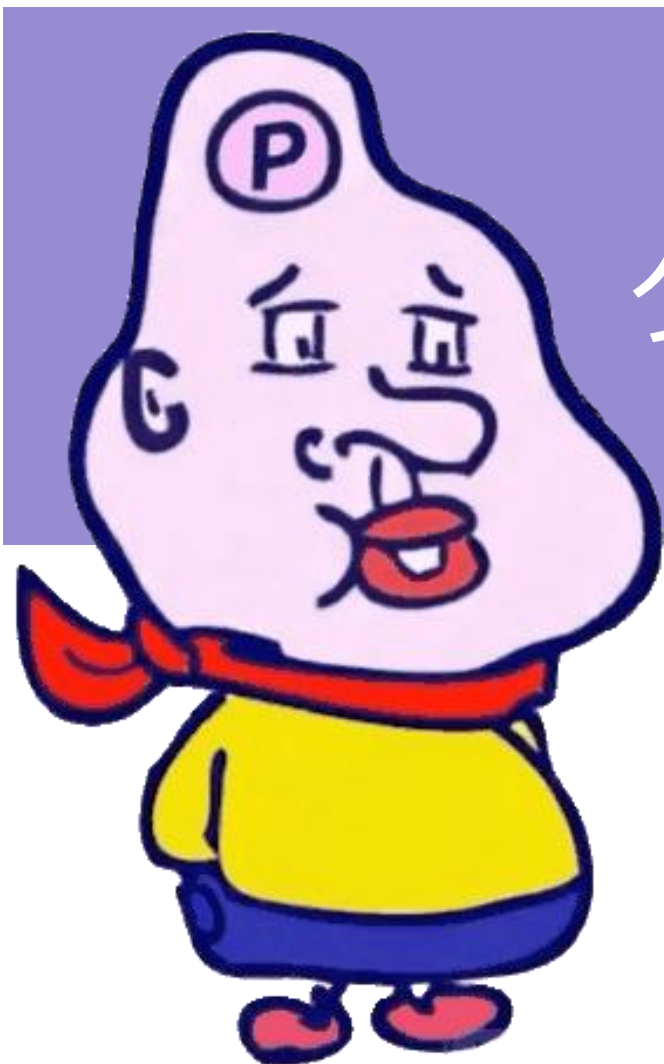


クライミング ピータ！

朝帰りしたピータがぱわ代に締め出された！高層階をどこまでも登って、ぱわ代に会える日は来るのか！？

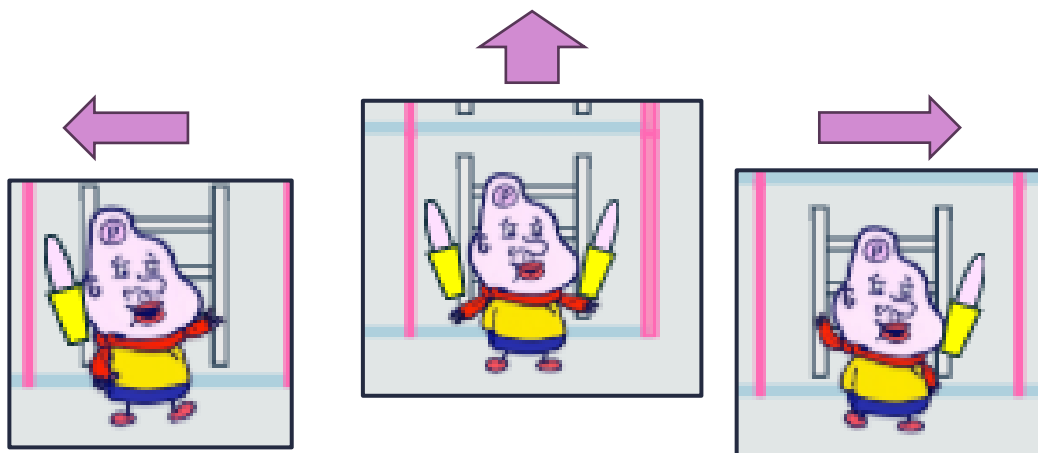
ぱわ代が落とすナイフやスパナにあたると落とされるゾ！なぜかパワ谷さんも邪魔してくるゾ！

障害物をよけて登っていこう！ぱわ代に会える日はくるのか！？



ゲーム紹介

キャラクター操作



「ひだり」： ひだり手をあげる

→2回あげると左に移動

「みぎ」： みぎ手をあげる

→2回あげると右に移動

「クライム」： ひだり手とみぎ手が上がった状態で押すと1段登れるゾ！

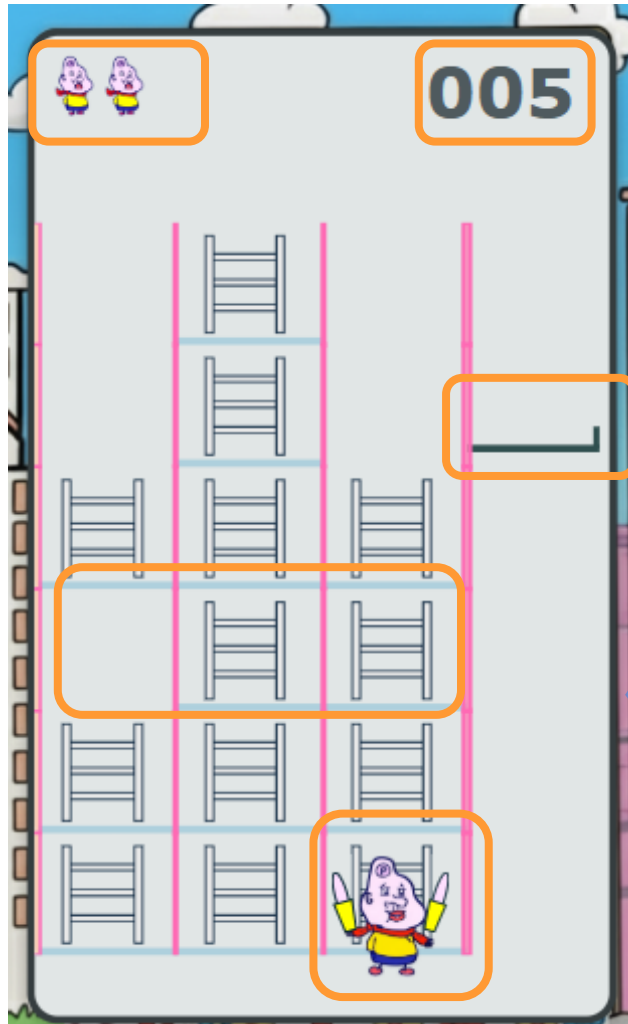
★キーボード操作にも対応してるよ！

ひだり： 「A」または「;」

みぎ： 「D」または「」

クライム： 「W」または「@」だよ！

ステージ・ルール



「ピーた」：みんなのピーただよ！

「キャラ数」：残りキャラ数だよ！

なくなるとゲームオーバーだよ！

「スコア」：登った階数だよ！

「はしご」：はしごがある所だけ登れるよ！

「ベランダ」：たまに出てくる休憩ポイントだよ！

ステージ・ルール

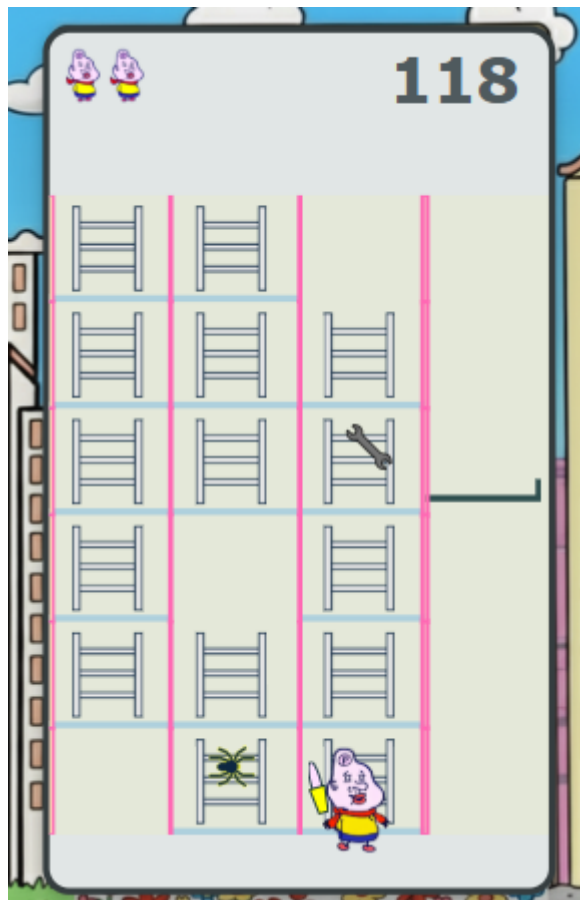


「敵キャラ」：ぱわ代と（なぜかパワ谷さん）が
スパナなんかを落としてくるゾ！当たると落ち
ちゃうゾ！当たらないようにうまくよけて！

★障害物に当たったり、はしがない場所は30階下
に落ちちゃうゾ！

★キャラがすべて亡くなったらGAMEOVERだよ！
障害物をうまくよけてハイスコアを目指そう～！

ステージ特性



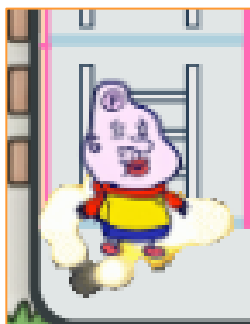
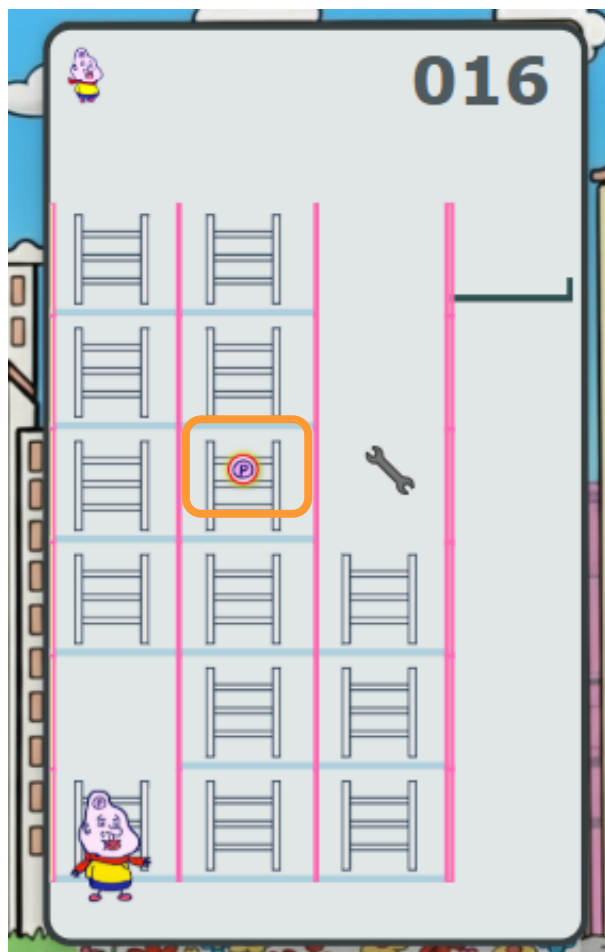
★0～99、100～199、200～299 の3段階で背景の色が変わって
障害物の落ちる速度が上がるゾ！

気を付けて！

※300階からまたくり返すよ

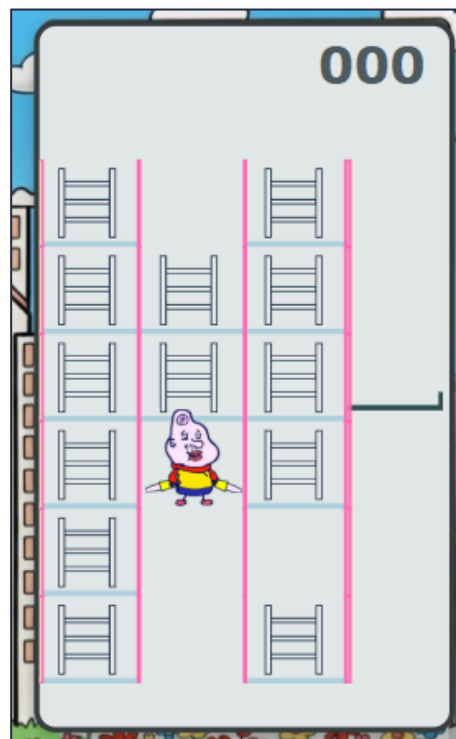
★300階登るたびに1UPするよ！

スペシャルアイテム！



★「Pマーク」：たまーに落ちてくる
Pマークを取れば一定時間、無敵になるよ！
障害物を気にせず登ろう！
※はしごのない場所は落ちちゃうよ

落ちる・GAMEOVER

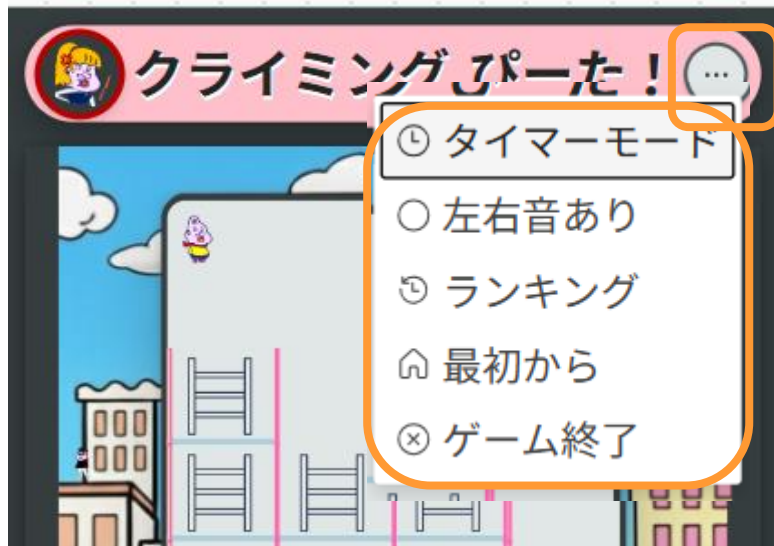


落ちるとタンカで運ばれちゃうゾ！
キャラがすべて亡くなれば
GAMEOVERだゾ！

★ハイスコアの場合はHIGH SCOREが
表示されるよ！

★〇〇〇〇階以上でスペシャルエン
ディングがあるってホント！？

その他機能



メニューからその他操作ができるよ！

- 「タイマーモード」：無駄に時計の機能があるよ（時分秒）
- 「左右音あり」：左右の音も出せるよ

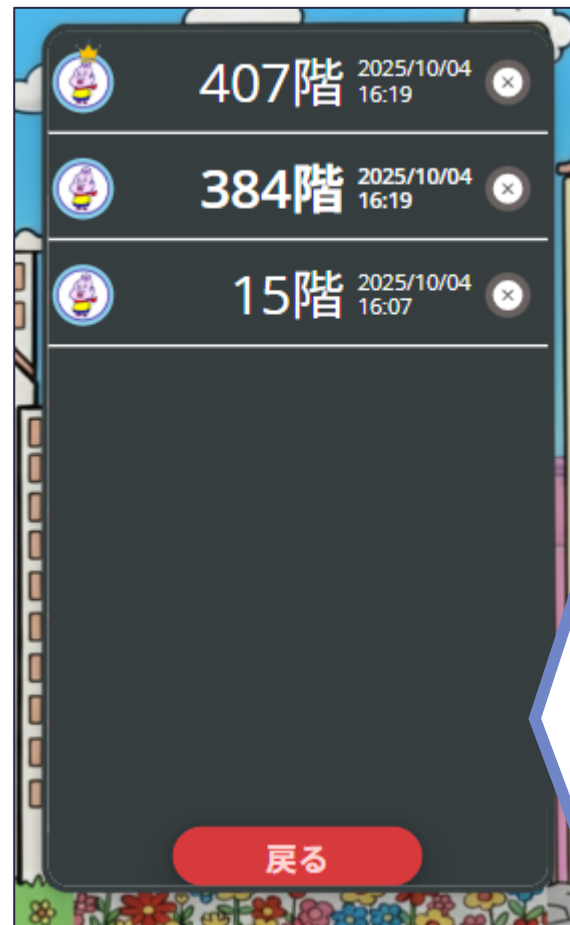
※スマホの場合ズレたのでデフォは左右音なし

- 「ランキング」：スコア、ランキングがみれるよ！
- 「最初から」：ゲームを最初から始めるよ！
- 「ゲーム終了」：ゲームを終了するよ！

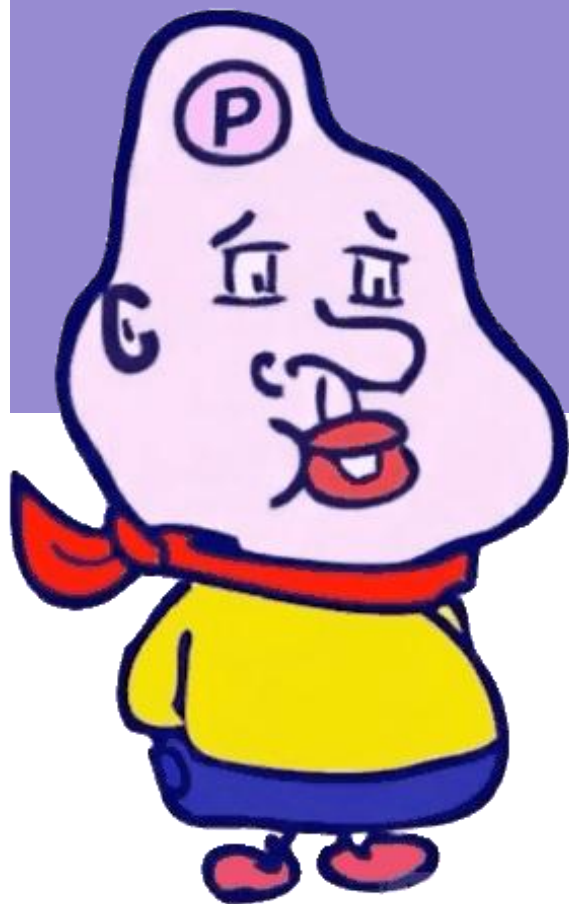
その他機能



タイマーモード
タイマー中は
ゲームがストッ
プするよ！休憩
にも使えるね！



ランキングだよ！
一位は王冠だよ
階数に応じてアイコン
の色が変わるよ
★終了してもキャッ
シュで残っているよ！
続けてハイスコアを目
指せるね！



実装ポイント

実装ポイント



ハシゴ部分はギャラリーを利用

キャラはイメージで変数で位置調整

敵、障害物はそれぞれ画像を用意しタイマーで表示、Yの位置を調整

メインのタイマーで障害物の発生を確立で調整し、
落ちている場合は次の位置へY調整を繰り返し

※一部でPマークを落とすなどいろいろ

実装ポイント

```
//はしごパターン 7パターン用意し定義数で割合調整、登れないパターンを避けるため次に追加するIDを指定
pattern = [
    {PID:1, LEFT:1, MID:1, RIGHT:1, NEXT:[1,2,3,4,5,6,7]}
    , {PID:1, LEFT:1, MID:1, RIGHT:1, NEXT:[1,2,3,4,5,6,7]}
    , {PID:1, LEFT:1, MID:1, RIGHT:1, NEXT:[1,2,3,4,5,6,7]}
    , {PID:1, LEFT:1, MID:1, RIGHT:1, NEXT:[1,2,3,4,5,6,7]}
    , {PID:1, LEFT:1, MID:1, RIGHT:1, NEXT:[1,2,3,4,5,6,7]}
    , {PID:1, LEFT:1, MID:1, RIGHT:1, NEXT:[1,2,3,4,5,6,7]}
    , {PID:2, LEFT:1, MID:1, RIGHT:0, NEXT:[1,2,3,5,6]}
    , {PID:2, LEFT:1, MID:1, RIGHT:0, NEXT:[1,2,3,5,6]}
    , {PID:2, LEFT:1, MID:1, RIGHT:0, NEXT:[1,2,3,5,6]}
    , {PID:3, LEFT:0, MID:1, RIGHT:1, NEXT:[1,2,3,6,7]}
    , {PID:3, LEFT:0, MID:1, RIGHT:1, NEXT:[1,2,3,6,7]}
    , {PID:3, LEFT:0, MID:1, RIGHT:1, NEXT:[1,2,3,6,7]}
    , {PID:4, LEFT:1, MID:0, RIGHT:1, NEXT:[1,4]}
    , {PID:4, LEFT:1, MID:0, RIGHT:1, NEXT:[1,4]}
    , {PID:5, LEFT:1, MID:0, RIGHT:0, NEXT:[1,2,5]}
    , {PID:6, LEFT:0, MID:1, RIGHT:0, NEXT:[1,2,3,6]}
]
```

はしごはパターン化して定義
※続けて出てくれないと登れないパターンがあるため

```
//のぼる
If(LeftHand && RightHand && !out && !History && !tankaStart && !GameOver && !TimerMode,
    UpdateContext({Bsound:true});

    //一番上に次のはしごを作成（可能なパターンで）し、一つずつずらす
    With({temp:MainGal},
        With({next:First(Shuffle(Filter(pattern, Index(temp,1).PID in NEXT)))),
            ClearCollect(MainGal,
                {ID:1, PID:next.PID, LEFT:next.LEFT, MID:next.MID, RIGHT:next.RIGHT, SIDE:Index(temp,6).SIDE}
                , {ID:2, PID:Index(temp,1).PID, LEFT:Index(temp,1).LEFT, MID:Index(temp,1).MID, RIGHT:Index(temp,1).RIGHT, SIDE:Index(temp,1).SIDE}
                , {ID:3, PID:Index(temp,2).PID, LEFT:Index(temp,2).LEFT, MID:Index(temp,2).MID, RIGHT:Index(temp,2).RIGHT, SIDE:Index(temp,2).SIDE}
                , {ID:4, PID:Index(temp,3).PID, LEFT:Index(temp,3).LEFT, MID:Index(temp,3).MID, RIGHT:Index(temp,3).RIGHT, SIDE:Index(temp,3).SIDE}
                , {ID:5, PID:Index(temp,4).PID, LEFT:Index(temp,4).LEFT, MID:Index(temp,4).MID, RIGHT:Index(temp,4).RIGHT, SIDE:Index(temp,4).SIDE}
                , {ID:6, PID:Index(temp,5).PID, LEFT:Index(temp,5).LEFT, MID:Index(temp,5).MID, RIGHT:Index(temp,5).RIGHT, SIDE:Index(temp,5).SIDE}
            )
        )
    );

    UpdateContext({LeftHand:false, RightHand:false});
    UpdateContext({Score:Score+1, current:Index(MainGal,6)});
```

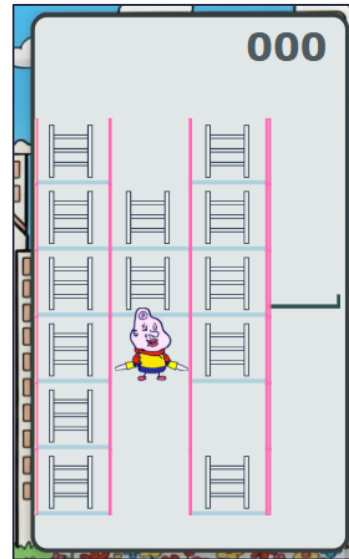
登るたびにはしごの有無をずらして次を作る
作る際は登れないパターンを避ける

実装ポイント

```
// 追加：PマークGET判定
If(location=1 && Litem_Y > 500 && PmarkL || location=2 && Mitem_Y > 500 && PmarkM || location=3 && Ritem_Y > 500 && PmarkR)
    UpdateContext({PmarkMode:true});
);

//あたり判定
If(And(!PmarkMode,(location=1 && Litem_Y > 500) || (location=1 && Litem_Y2 > 500) || (location=3 && Ritem_Y2 > 500))
|| (location=1 && current.LEFT=0) || (location=2 && current.MID=0) || (location=3 && current.RIGHT=0))
    UpdateContext({PmarkMode:false,Sound:Blank()});

//敵などを初期化
UpdateContext({Litem_Y:initItemY,Litem_Y2:initItemY,Mitem_Y:initItemY,Mitem_Y2:initItemY,Ritem_Y:initItemY,Ritem_Y2:initItemY,
,Lstart:false,Mstart:false,Rstart:false,Lmode:false,Lmode2:false,Mmode:false,Mmode2:false});
```



障害物の位置やはしご無しと
キャラの位置が一致したら当たり、
落ちるアクションをタイマー実行し30階分
落下したらタンカ表示などをしている
Pマークの場合は無視するなどの調整も

実装ポイント



キャッシュ機能

ランキングはアプリを閉じてでも（しばらくは）スコアが残っています。
以前作成したゲームアプリ同様に、
SaveData、LoadDataでキャッシュしています。

※データソースなしでも一定期間、
同端末・ブラウザなら保持できる



JPPGB

ゲーム作成コンテスト
以前の作品紹介

【JPPGB】 ゲーム作成コンテスト#0



【パワスロ】 JPPGB ゲーム作成コンテスト #0 パワスロで大賞ならびにデザイン賞
をいただきました！ | Power Apps Tips ログ



ゲーム作成コンテスト |
Midnight theme

【JPPGB】 ゲーム作成コンテスト#1



「ぴーたの異世界大冒険～最後のDX～」でアイデア賞を受賞いたしました！

JPPGB ゲーム作成コンテスト #1 | Power Apps Tips ログ



ゲーム作成コンテスト |
Midnight theme

アプリ作成のまとめ



どうやればこういう操作や表現が出来るだろうと試行錯誤し

アイディアを形にしていくのがゲーム作成の醍醐味です！

なつかし操作のゲームで遊んで、楽しんでくれれば幸いです！