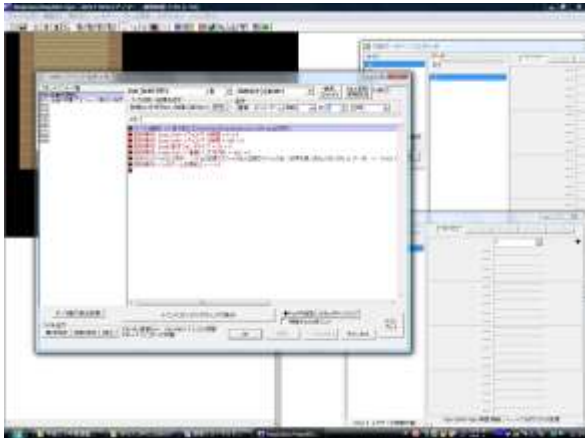


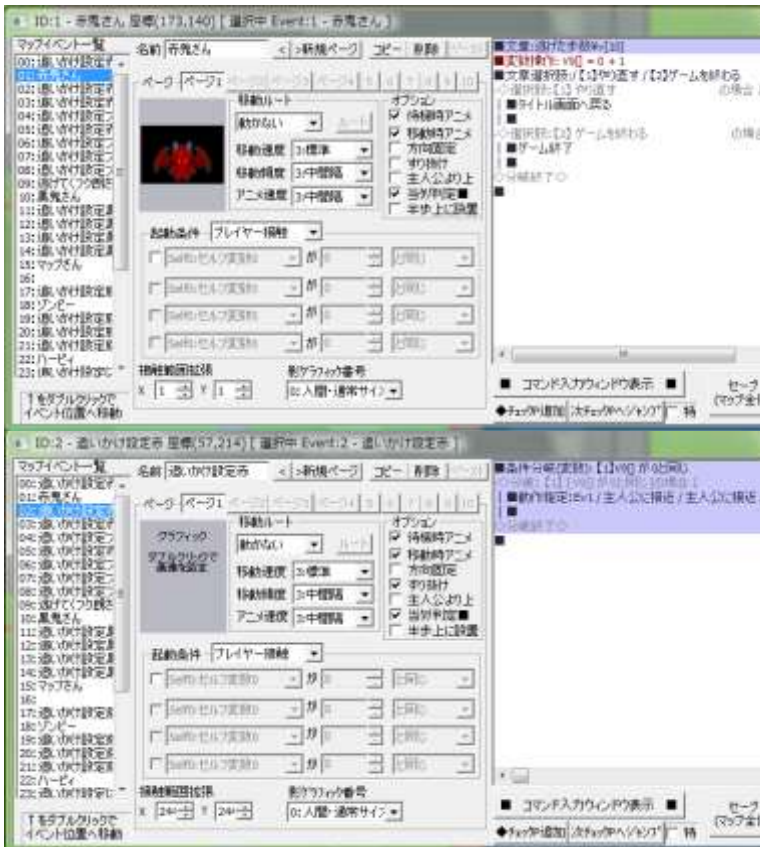
研究テーマ RPG の制作 (戦闘逃避型)

ぼくは、WOLF RPG Editor というソフトを使って鬼から逃げるというゲームを作りました。



左の図は編集しているところ。
イベントというものを作っているところ。
イベントは変数を使った難しいものから押すだけで反応するといった簡単なものまでたくさんある。

一番頑張ったことは、どうやって鬼から逃げるか、捕まった時のイベントなど。そこで考えたのは、
他のプログラムによって鬼を動かし→鬼に捕まった場合→ゲームオーバー



起動条件がプレイヤー接触になっているので、プレイヤーに当たったとき選択肢を表示し、コンティニューするかゲームをやめるか選ぶことができる。

こちらは追いかけて設定。
プレイヤーがこのイベントの接触範囲に接触している間実行、つまり鬼さんが追いかけてくる

なんとか出来た

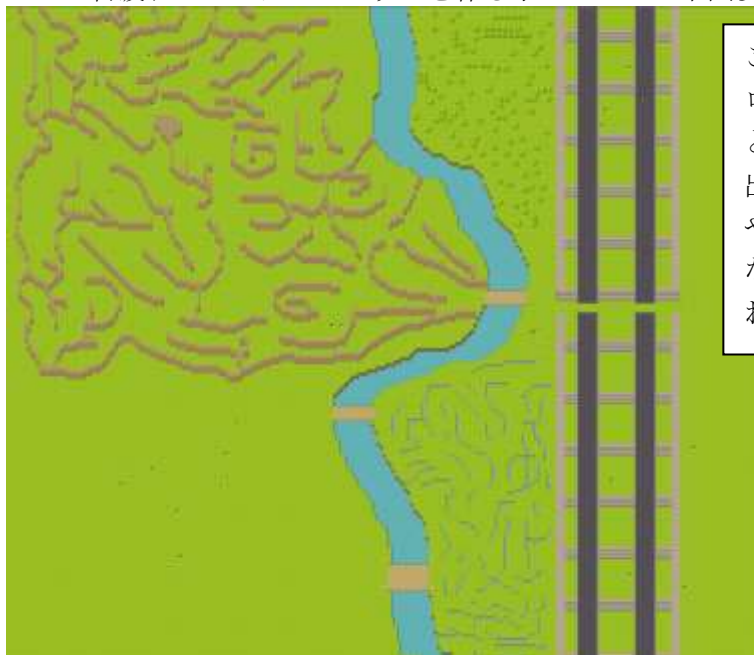
ただ、ただ逃げるだけでは面白くないので
逃げた歩数をカウントし、左上に表示することにした



先ほどの赤鬼さんの接触した時に実行のところで作った。
つまり、選択肢を表示する前にメッセージウィンドウとして歩数を表示した。
歩数は変数にいれ、カウントしている。

こんな感じ

一番疲れたことはこのマップを作る事でした *下図参照



このマップは縦横スクロール、つまり右にずっと行くとやがて左から出て、上にずっと行くとやがて下から出てくる。なので川とかの位置合わせが難しかった。

感想

まず、とても楽しかったです。
あんなことがしたい、こんなことがしたい、という気持ちがどんどん出てきて。じゃあどうすればいいのか？ しょう、いやだめだ、と考えるのもとても楽しかったです。

そして、そのやりたかった事が出来たとき、とてつもなく嬉しくなりました。

ゲームを作ることなんて人生で多分これが最後だろうと思う。

楽しくやれたので、よかったです。