

CHAPTER 17

アドベンチャゲーム「引越し後の一日」に挑戦!

解説するテクニック： キャラクタを重ねる 数式処理

見本

▶ はじめに

今回もアドベンチャゲームを作成していきます。このゲームは「引越し後の一日」というタイトルで、主人公が新しい土地に引っ越してきて、友達ができるまでをストーリーにしたものです。キャラクタには、ペンギンを使っています。

ただし、CHAPTER 16と違い、背景にキャラクタの重ね合わせをサポートし、シナリオ内で計算や変数の操作、条件による分岐もできる本格的なものです。このようにすると、ストーリーが複雑になっても、用意する画像の数を絞り込むことや、キャラクタを自由に配置して魅力的な画面作りができます。恋愛シュミレーションゲームなどは、まさにこの手法を使っていることが理解できるでしょう。

プログラムはCHAPTER 16のプログラムを拡張したものになるので、CHAPTER 16をマスター

○ 図17.1 本章で製作する「引越し後の一日」のゲーム画面

