

サカモトトマトだよ

2021年春 うでいおん

自己紹介



ウディタ使用歴 7年

第9回ウディコンに出した『不思議のMANGA』をきっかけに自作ゲームフェス勉強会2018に参加。その後、うでいおふにも参加。

第11回ウディコンの総合13位『ポルト・ガーディア』のVer 2.0がもぐらゲームスの2019年14選に選ばれる。(去年の大晦日に新作を公開)

第1回新人フリーゲームコンテストにて『魔王城を3分で攻略する方法』で新人フリコン賞を獲得。

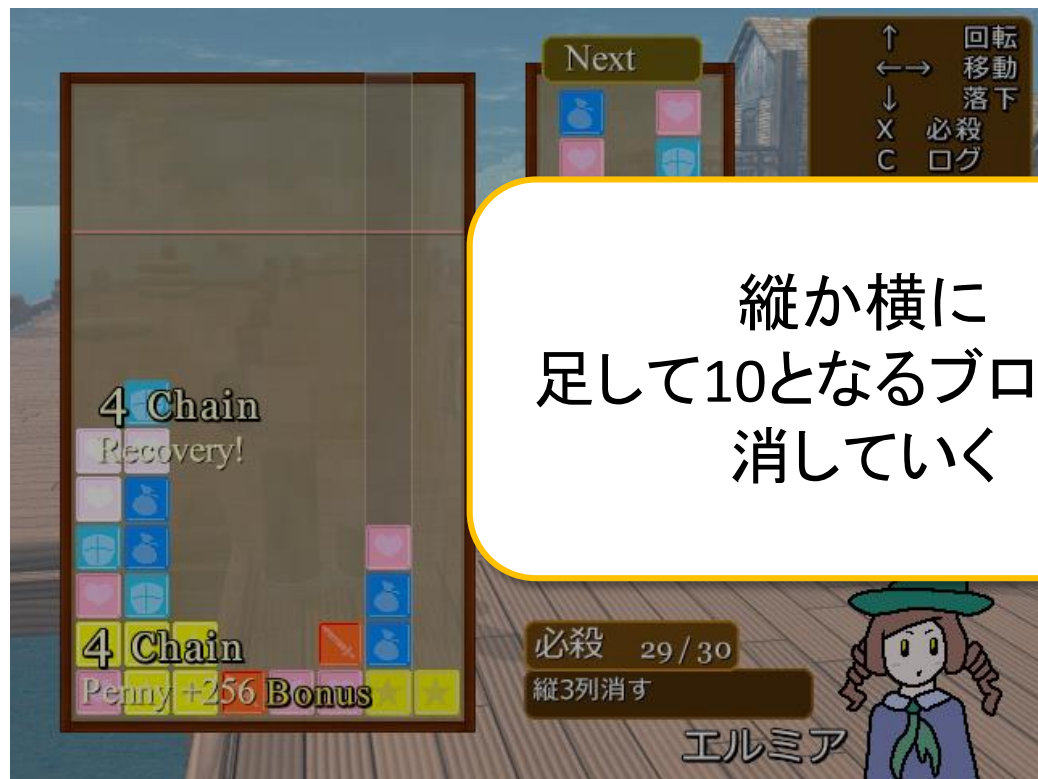
2021年ウディフェスに最新作『10 generator』『RESALE STOPPERS』がある。



落ち物パズルを実装しよう

2021年春 うでいおん
サカモトマト

サカモトトマトの落ち物パズル



縦か横に
足して10となるブロックを
消していく

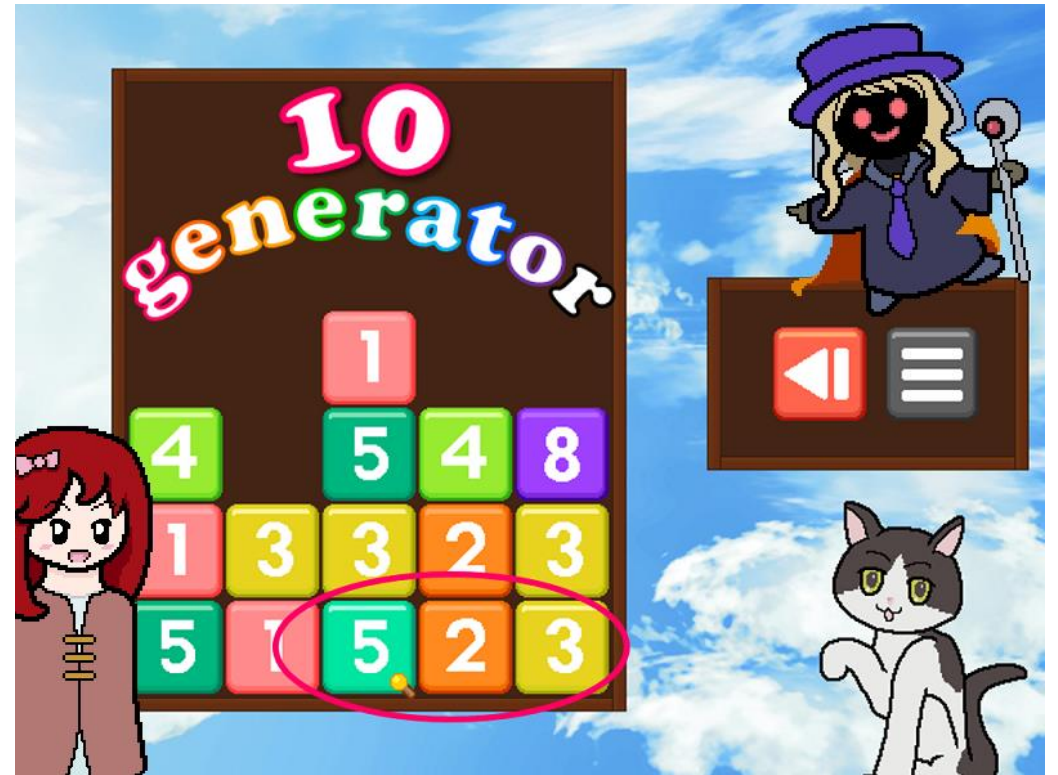


『ポルト・ガーティア』

『10 generator』

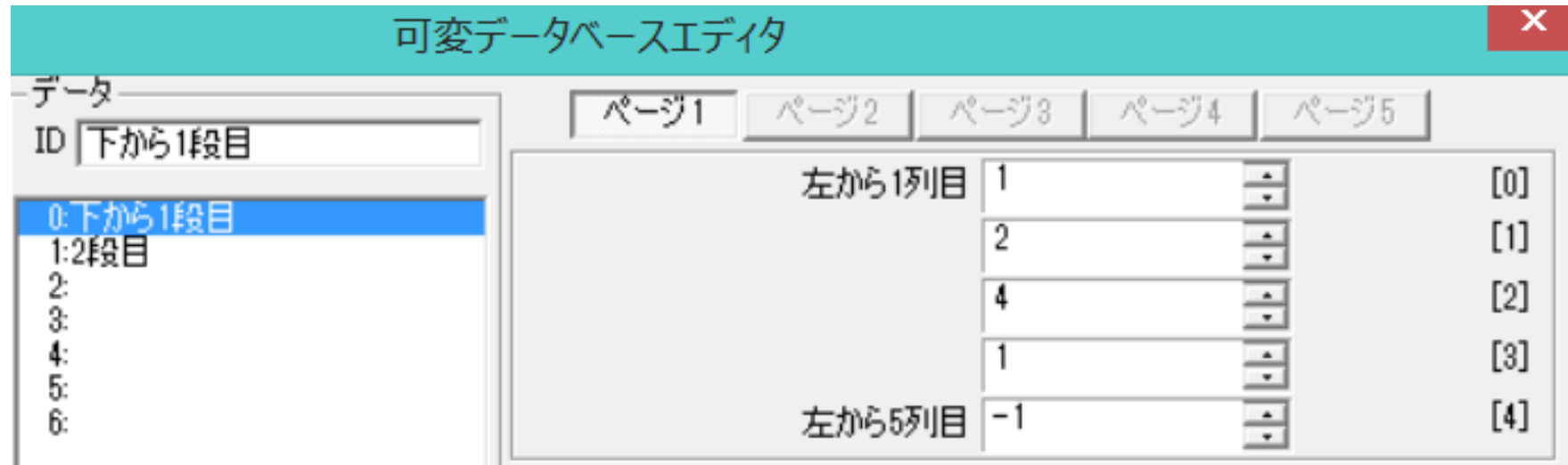
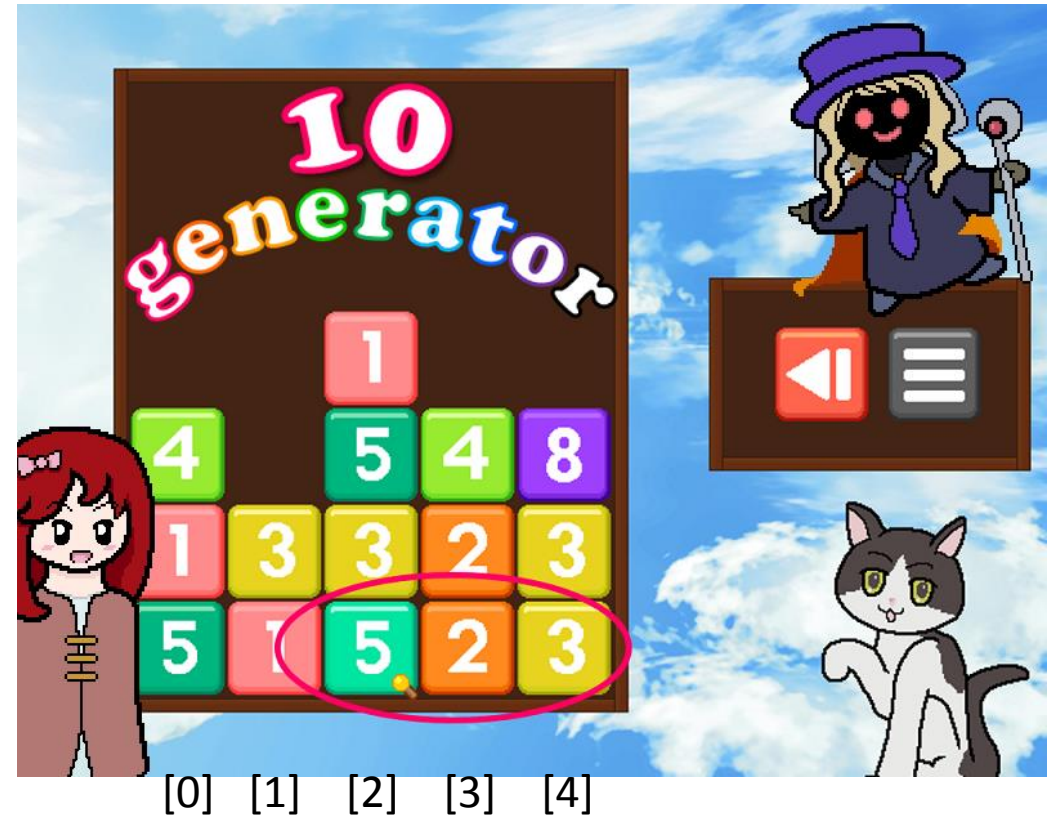
コモンイベントの流れ

- 基本枠の描画
- 初期盤面の生成と描画
- 以下ループ
 - ステージクリアなら中断
 - 入力待ち
 - 消去判定
 - 消去実行
 - ブロックを落とす



盤面の管理

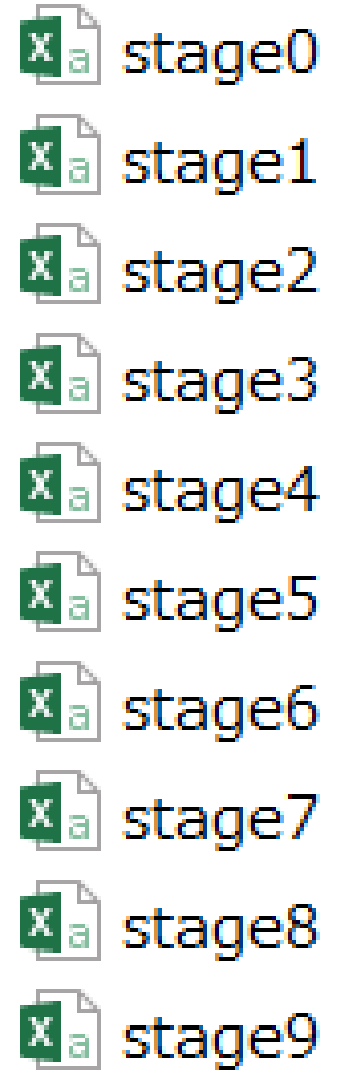
- タイプ数2の
可変データベース20を使用
- 盤面の座標 (x, y) にある数字は
CDB[20:y:x]に格納
- そのブロックのピクチャ#は
CDB[21:y:x]に格納



初期盤面の生成

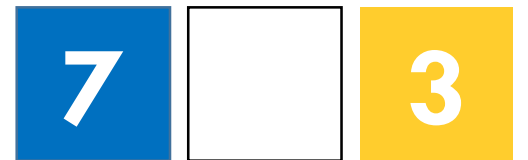
- 通常(全消し)モード
 - CSVファイルに盤面情報を保存
 - 開始時に読み込む
(Data/Stage/ にあります)

ステップごとに現在の盤面情報を出力して、
それを読み込むことでUndo機能を実装できる
(Ver1.11以降のSaveフォルダ)



消去判定 ～10 generatorの場合～

- 選んだ方向に向かって、次のいずれかが起こるまで足す。
 - 合計がちょうど10になる ←成功
 - 合計が10を超える
 - ブロックが存在しない
- 消去演出や実際に消去処理を行うために、繰り返した数を記録しておく。
 - 消去判定中に消去処理を実行できないので



詳細に興味があればご連絡ください