

# Calc=Calc 開発記

若林 秀也 (hideya)

## 初めに

この記事は、この部誌と同じくコミックマーケット 85 で頒布するゲーム CD に収録されているゲーム「Calc=Calc」の制作秘話……という程のものでもない話をテキストにただらと書き綴るものです。「読むことで何かが得られる記事にしよう」などとは全く考えずに私の気の向くままに書いておりますので、知人のどうでもいい酒飲み話に付き合うような感覚で読んで頂ければと思います。

Calc=Calc のゲーム内容についても説明しておきましょう \*1。数字と符号 (+ と -) の並びが問題として表示されるので、その数字や符号を上下に分配し、上下で 2 つの式を作ります。上下の式で計算結果が等しくなると得点が入るので、制限時間内に高得点を目指すというゲームです。

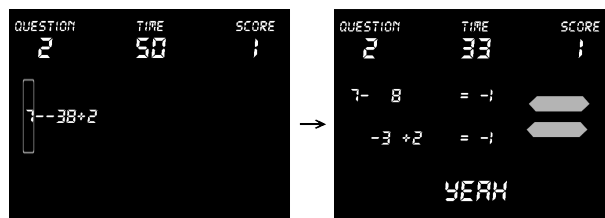


図1 問題・回答例

見た目も中身もシンプルな印象のするゲームですが、開発には紆余曲折がありました。現在の形になるまでに実に 8 ヶ月もの月日を重ねており、途中で一度開発環境の変更に伴う作り直しもしています。それでは、8 ヶ月間の笑いあり涙ありバグフィックスありの思い出話に、今しばらくお付き合い下さい。

\*1ゲーム CD を持っている方は、そちらのマニュアルを見るかぜひ実際にプレイされたし。