

このページはNYSDLで公開しています（転載可）

イ五のネタ帳

主に縦横STGメイン。だけど、奥スクロールSTG開発中。
鬼のように切り返しまくる陳腐STG「[The master of KIRIKAESHI\(頭悪\)](#)」公開。(1/16)
効果音とBGMの入ったやつ公開。スコア周り修正(1/22)
置く場所考えないとなあ...

当の伍は色々「無知」故に色々突っ込んだり教えたりしてくれるとありがたし。
抽象的な話は馬鹿だから出来ん！できるだけ具体的なお話で！

開発環境

VC++（こっちがメインのはず）
Gamemaker(1/12使用開始)

浮かび上がる疑問

・レゲーから何を学ぶか。
チャットで話していると、色々なゲームの話が出てくる。
割と古いゲームの話が多くて、それを知らない伍は「色々プレイしてみないと」と思うのだが...
少し考え直して「それってどれ程大切なことなのだろうか？」という気持ちにもなった。

ーと、いうのも、昔の名作を作った人たちの多くは、ゲームをして育った人ではないのである。
「技術の蓄積」という意味では昔のゲームを知ることは大切だ。
STGなら「どういう弾が見やすいか」とか「どういうインターフェイスがとっつきやすいか」とか...
言葉の意味はよく理解していないが、アフォーダンスに関わる部分だと思う。

しかし、アイデアという点になると、
参考にした時点で知ってる人に「あー、これはあれから貰ってきたんだねー。」
と言われてしまうだろう。それは悪いこととは思わないのだが、なんか微妙だ。
絶妙な調整具合とかも、学ぶところがあるのだろうか。なんか微妙だ。
知らずに被ってしまうのも別に無問題な気もする。
プライオリティを主張するのも何か違う気がする。

勿論、知らないより知ってるほうが良いとは思うが、

あれは、僕の子供の頃の体験を誇張したものですよ

...的な話を任天堂の方が話しているテキストを見たことがある。

コンピューターゲームで作る世界は仮想世界ではあるのだが、
プレイする人間は実世界(?)に生きているわけで。
そこには何らかの『共感』が必要だろう。
RPGゲームが良く売れるのは、登場キャラの冒険や葛藤に共感する人が多いからかもしれない。
「こんなことがあったら嬉しいなあ」「こんなことがあったら悲しいなあ」感情に直接訴えてくるのだろう。

STGにも、本来そういう性質があったと思うのだが...

例えば、インベーダーゲームでも、

一匹だけ残って高速で突っ込んでくるインベーダーに其れなりの恐怖を覚えていたものなのだが...

(なんとなく「パラサイトされる！」って感じがしてた)

ゲームをモチーフにゲームを作るより、実生活の中にモチーフを探すべきな気がしてきた。

・道路脇の林の中に謎のコンクリート設備発見！よじ登って中に入ったら結構深くて出るのに苦戦！

・外で遊んでたら雨が降ってきた！風も強い！遊具と傘で雨風をしのげ！

・壁にボールを投げつけて、クッションボールを先輩に当てる！

・大行灯製作の脇でキャッチボールのスリル。

・体育館から、先生が熱唱する「リンダリンダ」が聞こえる？！

・土砂降りの中、何故か野球続行

何か、面白い実体験があったら紹介してくれ。

ゲームになりそうに無くてもいいや。

撃ちこみを考える

『避け』は色々な人が考えてるので撃ちこみに拘ってみる。

ショットを撃つと

1. ショットを垂れ流さないSTGを考える

ショットの垂れ流しは、逆に撃ち込みを希薄化させている。「撃たない」選択肢を与えるシステムを列挙してみる。

- ・ 撃ち返し弾(斑鳩、ケツイ二周目、グラディウス...)
- ・ シールド (ラジルギ)
- ・ 弾切れ
- ・ 撃破タイミング (エスプガルーダ、式神の城?)
- ・ コンボ (首領蜂系)
- ・ 5箱 (ケツイ)
 - ・ リソース (メタルギア、ゲイングラウンド、FPS) by 通りすがりさん
 - ・ アイテム回収 by 井さん
 - ・ ランクアップ by D.Kさん
 - ・ 旋回の可否(アンダーディフィート) by MDAさん
 - ・ キチンと狙ってからじゃないとちゃんと攻撃できない(レイシリーズ) by MDAさん
 - ・ らじおぞんでの色々な要素 by MDAさん

ショットを止めることによって別のアビリティが発生するものが面白そう。

ショット以外の効果を付随 by MDAさん

逆もまた然り。

単純に撃つとショットの威力が減っていく by D.Kさん

ショット中は全く動けない by 冷や菓子さん

2. 撃ち込みをサポートする

1.でも見たが、撃ったり撃たなかったりの判断を入れると難易度が上がることが多い(らしい)。自動サーチなり、ショットを高性能化することで難易度を落とせないだろうか。

コンシューマの3Dアクションゲームを見ていると、「簡単操作で派手なアクション」を売りにするものが多い。STGでこれをやることはできないか。多く見て「スティック・ショットボタン・ボムボタン・+」と、1スティック3ボタン入力系のSTG。アビリティを増やすにはフルマニュアルでは限界がある。

メタルスラッグの近接攻撃 by 井さん
(ただし、稼ぎ専用 by D.Kさん)

3. どうでもいいが

「ショット、ボム、連射」操作系のコンパネは
「低速移動、ボム、ショット」という風に見なすこともできたりする。

乱数の使い方を考える

2 DSTGに乱数を導入する理由には以下の三つがあると思う。

1. 手間：全てのパラメータを作者が決定する意味がない。
2. プレーヤーをぶちこす：ガチ避け要求。
3. 新鮮味：毎プレイ違う印象を与える。

1.は、まあいい。2.も「プレーヤーに恨まれない方法」となると難しいが、ぶちこす分には難しくはないだろう。問題は3だ。

たとえば、自機狙いに乱数で誤差を付けて弾を撒くとする。
この弹幕は 実のところ、全部が全部「ぐちゃぐちゃ」に見える。
乱数を用いたところで特徴が生まれぬ以上、印象は同じなのだ。
かと言って、乱数で「自機狙い」と「全方位」を振り分けるのも極端かもしれない。
自機狙いに対しては誘導の準備をしないとイケないし、全方位に対しては発射源から距離を取らないとイケない。
下手をすれば「運ゲー」のレッテルを貼られかねない。
以下に対策を考えてみた。

- 試技回数を増やす

1/2の確立でAかBが決まる事柄があるとする。
1回の試技では、A若しくはBが出ておしまいである。
Aが出るかBが出るかでは全く違ってしまふ。
しかし、10回試技を行えばAもBも大よそ5回ずつ出る。
試技回数を増やすほどに乱数の影響力は小さくなる。
...印象も薄くなるのが難点だが。
ケツイ4面のブラックドラフトの針弾ミサイルなどが例として挙げられるだろう。

- ゲームに全く関係ない演出

万能執事ミュンヒハウゼン
乱数はニヤリ演出に留める。

- 実は乱数じゃない

「乱数を考える」というタイトルでコレは酷いが...。
画面の右か左か、右に移動中か止まっているか左か...などを条件に全く違う結果を提示する。
バレルまでは『運』扱いだが、バレル時点でパターン化可能になる。
スコアラーはパターン化を行って経路を安定させられるが、そうでないプレイヤーは色々なものを見れる。
...個人的にはこれが一番良いような気がする... (更に酷
ダイアスGのステージ途中分岐とか、前振り無しに行ったら面白いかも。
同時にクソ扱いもされそうだが。

[ゼビウス](#) by 通りすがりさん
カオスを使ってみる by 井さん
階層弾幕はカオスでは? by keimさん

弾に「弾の生成」って効果を加えるのが階層弾幕ですね。他にも色々効果を与えられるかも。弾消しとか。(えー

-
- ショット垂れ流しの制限としては、ショット以外の効果を付随させるというのもありかと思えます。
ショット撃ってる間は旋回できないアンダーディフィート、怒首領蜂のレーザーなど。
あと、そもそも狙ってからでないとかんとした攻撃にならないレイシリーズのロックオンレーザーもありでしょうか。

らじおぞんで(RADIO ZONDE)はショット垂れ流しに出来ない要素が複数盛り込まれていて、独特の厳格さを醸し出しています。 -- MDA (2006-01-17 01:21:47)

- らじおぞんでですか！私もDLしてプレイしようとしたのですが、ビデオボードの相性が悪くて...。
言われてみると、あのゲームはショットに関して色々な要素が盛り込まれていましたね。画像皆無なマニュアルと相まって、ちょっととっつきにくい印象がありますが...。 -- 伍番茶 (2006-01-18 02:28:10)
- [ゼビウス詳細](#) -- 通りすがり (2006-01-18 03:13:09)
- 同じ人のHellSinkerはより深くした(ややこしくした)仕様でしたね。解放タメ(防御+高速移動)、タメの解放(近接)、押しタメ(低速)、連射(通常ショット)、連射2(貫通ショット)、MarsMatrixも似た感じでしょうか。解放タメ(近接)、連打(ショット)、小タメ(モスキート)、大タメ(ボム) -- (° ♪) ノ (2006-01-18 20:41:13)
- >>ゼビウス詳細
おお！ありがとうございます！なるほど。条件仕込みですね。ゾルバグ逃し続けてると見たことないパターンで出てきちゃうぞと。出現テーブルの分岐とかあったら更に多様になりそう。...複雑すぎかな。
>>(° ♪) ノさん
う~ん。とにかく、キチンとプレイできる環境が欲しい。説明を聞いても使用ボタン数が良くわからない辺りが深すぎです。
体験版DLしてみようっと。 -- 伍番茶 (2006-01-18 22:20:46)
- 「ショットの垂れ流し」を見て一番最初に思いついたのが「ショットを打っている間は移動ができない」という物。
一般的な縦シューのシステムで、ショットを打っている間は移動ができない様にすればプレイヤーは撃ち込みを意識せざるを得なくなる(強要できる)
ここで注意すべきは、スグリとは違い「スキができる」のではなく「全く移動が出来ない事」(攻撃前・攻撃後のスキはゼロ)であることと、R K Xのブレードのように「接近する必要がない事」及び「威力が特別高くない事」、プレイヤーにはあくまでショットの撃

ち込みで敵を撃破させること。

更にボスの体力をゲージではなく弾数（撃破まで後何発）という形にすれば威力うんぬんは問題でなくなる。接近によるショットの回転率上昇をプレイヤーが肌で感じられるようにすれば、攻撃時の位置取りのために回避にも頭を使う事になる。（ショット撃ってる間は動けないから）

と、ここまで閃いた。ただ道中とか稼ぎとかを完全に度外視している（撃ち込みに特化させた）のでこのままではゲームにならないかな（苦笑） -- 冷や菓子 (2006-01-18 23:56:23)

- や、システムにあわせた稼ぎと道中を用意すればよいことでしょう。味付けしただけでは化けるかも。問題は、こう云う目に見える制限は往々にしてストレスになりやすいことか。ストレスと感じさせない道中やサブシステムが望まれますか。 -- るーと雨 (2006-01-19 00:27:24)

- 全然分かって無くて言いますけども、
しかも全然関係ないですけど、
数学アートのカオスのグラフとか見てると
美しいなーとか思います。ああいうのって
応用できないものですかねー -- 井 (2006-01-19 00:38:43)

- >>ショットを打っている間は移動ができない
これを聞いてショーティア・パーナーを思い出した僕。
移動が出来ないショットを実装すれば、「移動 撃つ！ 逃げる！」みたいなリズムが生まれるかもしれませんね。ボスキャラの判定とかビックコア並に小さくしても面白いかも。耐久は低めで。

>>カオス

ーや、応用できると思いますよ。

寧ろ微分式から数値計算で座標を吐き出すリアルタイムゲームに向いてるかも。

...そだ。互いに衝突したら化学反応を起こす弾幕とかどうかな。（それはカオスなのか？）

-- 伍番茶 (2006-01-19 01:24:01)

- なんつーか、rRootageや東方の階層弾幕(弾が弾を出すやつ)ってほぼカオスフラクタルだと思うんですけど。数学シロートの意見ですが。 -- keim (2006-01-19 02:55:45)
- ショット中は動けないのは面白いですね。
動けないからストレスになるんであって、あえて動かない選択肢ができれば化けますね。紙一重。
全方向も考えたけど、あえて縦シューで動きを縛る方が面白そう。
動けなくて方向が変えられるとか。

単純に撃ってるるとショットの威力が減っていくとかもどうだろう。

ショット温存しとくか見たいな感じで。 -- D.K (2006-01-19 09:04:29)

- >>単純に撃ってるるとショットの威力が減っていくとかもどうだろう。
逆にショットを打っている間動かなければショットの威力、ないしはスコアとかが上昇してゆくとかがいかがだろうか？ -- 冷や菓子 (2006-01-19 16:45:38)
- あえて威力が減る方で考えたのは、プレイヤーが行う最大の目的である敵へのアクション、攻撃で既に動けないので威力を上げるという事は敵を倒す為に留まらせる事になると考えました。
逆に考えると留まらないと倒せないのでは、敵との距離と被弾からショット可能な時間を逆算させる（ぎりぎりまで撃った方が威力が高いため）戦略性はその2点に絞らると思います。

今回のショットを垂れ流さないとは大きく外れると思ったわけです。 -- D.K (2006-01-19 19:03:42)

- >>カオス
東方のクソ長いテキストのなかでも「カオス」って言葉が出てきたこともあるし、普通の弾幕でも広義の意味ではカオスかも。
ホントはカオスであることを示す数学的な指標があるそうですが、そんなんわからんし。現在の話題でポイントとなるのは何がカオスかということよりも、ドゥームの階層弾幕（弾が弾を出すやつ）のような、弾幕の『カオス臭』さを上昇させるような単純な要素が何か無いかなってことだと思います。
数学で見るカオス曲線（色々あるけど）をヒントにするのも一つのテだだと思います。（具体案は出せないけど

>>ショット中動けない

実装のことまで突き詰めて考えると、これが中々の曲者でショットが出る瞬間だけ自機を

止めるんだと、ボタン連打で動けてしまうんですね。
一発撃つごとに硬直時間のようなものが無いといけない...。
ちょっと「切り返しマスター」弄って試作してみるかな。あれを弄っただけだとイライラ
ゲー確定だけど。

>>ショット温存

私の作りかけの縦STGで実装してみています。

具体的には「ショットを撃たずにいた時間だけ二倍火力になる」といった感じです。
垂れ流しても、貯めて撃っても総火力は同じですが、ビックコアみたいな「真正面から撃た
ないとダメージが入らない」系の敵を用意できれば面白くなるかなと。

>>ショットを打っている間動かなければ(略)上昇してゆく

>>今回のショットを垂れ流さないとは(略)

移動を制限するシステムとしては止まって威力アップは良いですね。

ショットを撃ったり撃たなかったりさせる為のアイデアとしては、これまでに出てきたも
のでは「動けない」「撃たずタメ」が良さげ。

とりあえず、僕はショットボタンを押したり押さなかったりすることを生かしたいのです
よ。 -- 伍番茶 (2006-01-20 00:16:16)

- ごめんなさい!

今、更新した際に誰かの書き込みが消失したっぽい! -- 伍番茶 (2006-01-20 00:51:35)

- >「動けない」

移動とショットを絡めたSTG。 <http://super-urialtujúyou.seesaa.net/article/6851042.html> -- (°
ワ°)ノ (2006-01-20 01:34:43)

- 参考になるかはわかりませんが、撃っているとショットの威力が減っていく

シューティングで印象に残ってるのはUOシューですね。

弾を撃っているとスタミナが減って行って連射力が減っていきます。

個人的に違和感もストレスも思ったよりなかったです。

<http://www.eonet.ne.jp/~kamann/>

自機が弾を撃ってる間硬直するのは『スグリ』がもしかしたら参考になるかもしれません。

(体験版しかやったことないですが...) -- otoyán (2006-01-20 01:46:09)

- どもです!長いこと放置してごめんなさい。

毒川家>なるほど。撃たない利点も出ていて面白いです。

UOシュー>違和感ありませんね!ただ、特殊ショットの使い方を理解してないと、敵がいっ
ぱい出てきて、連射まくって、処理できなくて嫌々、となりますが、これは攻略ポイント
ですね。(多分 -- 伍番茶 (2006-01-27 05:05:57)

- 生活の中で見つけるってのもそうなんですが、今となってはゲームで遊ぶ事も子供の頃の
楽しさになってしまいうんですね。

最近思ったのはガンスターヒーローズのボスで、中心で棒が回ってるボス。

奥から棒が来たらジャンプして避けながら攻撃するんですが、あれって昔、一人がナワトビ
持って回って、その周りをみんなで飛ぶという遊びをしてたなぁと懐かしく。

その懐かしいの中にレゲーが入るわけでレゲーから学ぶというよりも、楽しんだ思い出の
要素が強いような気がします。

学ぶべきは、レゲーだろうが遊んだ思い出だろうが関係は無く、自分が何を面白いと感じた
か、と言うことだと思いますよ。 -- D.K (2006-01-27 09:21:25)

- レゲー分析まではいいんですが、

それを今あるゲームにまで適用しようとする、

単純にいいとも言えないときがあるかなと思います。

>子どものころの体験

横井軍平さんですかね。

手前味噌なんですけど、Wisplispのマングラはまさに彼の考えに影響されて作りました。

分類的にはそりゃリフレクトなんかかなのかも知れませんが、

展開が一瞬だったり、ためが効いたり、ゲーム性を損ねる反動がやたらあったりしたのも、
バケツに水くんでぶっかける、という根底のデザインからきてたりします。

子どもの頃の遊びって、

世界自体とのインタラククションを楽しんでいる節がありまして、

たとえばアリの巣に水を入れるとか、砂場の山壊すとか、

これはインタラクションのおもしろさからやってる事だと思うんです。
玩具もインタラクションが売りですよ。
最近はそのあたりの視点からゲームを見るのがマイブームです。

しかし、舞台が変わっていく冒険的なゲームって、最近あんまり見ない気がします.....
-- 井 (2006-01-27 13:19:21)

- Hello, Lets exchange links!

<a href= <http://vecchie.forumlivre.com> >vecchie sesso [link=<http://vecchie.forumlivre.com>
]vecchie sesso[/link] [url=<http://vecchie.forumlivre.com>]vecchie sesso[/url] -- Perdo lAmos
(2007-07-21 12:26:55)

名前:

コメント:

投稿