

このページはNYSDLで公開しています（転載可）

ほとんどの方ははじめましてだと思います。
宜しくお祈いします。
つっこみ歓迎です。

妄想とか

自分で作るには技術力が足りてないとか、
自分が調整してもゲームが面白くならなさそうとかそういうネタです。
他力本願ばんざい。

時間巻き戻しシューティング(new)

(° ワ °)ノさんの「システム」項の

- ・ リプレイのシステム組み込み/タイムパラドックス

ネタと

D．Kさんの「新提案とアイデア保管庫」項の

ボムを撃つと1秒前に戻る。別の動きでミスを回避。

ネタを見てて思わずインスパイアしてしまいました。ごめんなさい。
組み合わせると面白いものが出るんじゃないかなあ、という妄想。

otoyan案

ゲーム内容

普通のステージクリア型シューティング。
ただしボムの代わりに時間逆行ボタン。

時間逆行ボタンは

- ・ ゲージ消費で使用。
- ・ ゲージ増加が比較的頻繁に起こるようなシステムで気軽に時間逆行を使えるように。（ガルーダの精霊石のような）
- ・ 時間逆行ボタン押しっぱなしでゲンゲン時間が巻き戻っていく。
- ・ ゲージが切れるかボタンを離れたところからリスタート。
- ・ 前回の自機がレースゲーのゴースト車のように半透明で表示され移動する。敵の自機狙い弾は全て前回の自機を狙う。
- ・ 敵が前回の自機に攻撃をしかけている間に弾幕薄いゾーンに逃げたり、狙われないことをいい事に超接射したり、やりたい放題暴れる。
- ・ 時間逆行ボタンを押した時間に追いつくと前回の自機がスッと消え、再び敵はこちらを狙う。

変わり身の術、シューティング版みたいな感じ。
既存のボムの変わりに十分なりそうだし、ボム撃つより面白そうかも。
上級者でも気軽に使えるようにするために
ガルーダの覚聖のように稼ぎに絡めた方がよさそう？

問題点

逆行前の自機が死んでしまう可能性がある。死んだら思い切りタイムパラドックスに...

逆行前の自機は幻影扱いにして無敵にしてしまう...せっかくのシステムなのになんとなく

- 物足りないかも。
- 逆行後の自機は一切攻撃が出来ない。敵の行動を同じにすれば死なない...爽快感がなくなりそう。ボムの代わりになってない。
- 敵弾が減る分には問題ないので逆行後の自機も攻撃が出来るようにする...早回しはおろか形態変化も出来ない。敵の攻撃がない時間が出来てしまう。プログラム組むの面倒くさそう
- 某DIO様の置きナイフのようにショットが画面に置かれて、前回の自機が消えた瞬間に一斉に判定を有効にして発射...気持ち良さそうなので個人的おすすめ

逆行後リプレイ時に再び逆行ボタンがおされた場合の処理。

- 効かなくするのが一番？

逆行後リプレイ時に被弾した場合の処理。

- 死なないとつまらなそうなので、何事もなかったかのようにその場復活が一番？

そもそもプログラムの的に処理落ち無しで実装できるか。

毎回プレイ時間が変わってくるのでBGMがステージに同期しない(超個人的な問題点)

コメント欄の意見を受けて
積極的ボム

- いわゆる「決め撃ち」ボム
- 速攻撃破目的のボム
- 苦手な攻撃を飛ばすためのボム
- パターンが崩れた際の建て直しボム

消極的ボム

- 逃げ道が塞がれた時のボム
- 被弾したと思った瞬間の反射的なボム

と仮にボムの目的を2つに分けたとして

時間巻き戻しシューティングを妄想した時点では

「消極的ボム」の事しか頭に入ってなかったという事に気づきました...

逃げ道が塞がれてもう被弾は免れない状況で粘って敵弾を誘導して逆行、誘導した方向とは逆に向かい暴れまわって超爽快、みたいな事しか考えてなかったです。普通のシューティングでいうボムの「弾消し+無敵時間」が無いので逆行ゾーンを抜けてしまうときつそうです。

(それまでの2倍火力で敵の数は減るかもしれませんが...)

D. Kさんの

初期状態では未来に進める最大量のゲージがあります。

特殊ボタンを押すと、時間制御モードに入ります。

時間制御モード中は普通にプレイする他にゲージ消費されていきます。

ゲージがなくなるか、解除するか、被弾するかで解除されます。

解除されると、時間モードを使用した地点から開始されます。
前回の自機と同時に攻撃します。

は「積極的ボム」よりなシステムだと思いました。
計画して攻撃力をあげたい場合は便利ですけど
「消極的ボム」として危ないと思ってからボタンを押しても、
その瞬間までしか戻れないので手遅れになってしまいそうです。

H I Zさんの

発動すると暫く無敵になる 一定時間経過で使用した地点に戻る 前回の自機と一緒に突破
とかすると攻略にもからめれていいんじゃないかとか思ったんですけど、どうでしょうか。
被弾と同時に発動にして、爆発と同時に時間が戻るというのも演出的にいいかも。

が一番「積極的ボム」にも「消極的ボム」にも使えてバランスがよさそうです。
でもものすごく個人的なわがまを言うてしまうと
もうちょっと自分で時間を巻き戻してるぞーって感覚が欲しいような...

というか、「一定時間無敵 + 弾消し + 全画面攻撃」なボムシステムって
なにげに万能なシステムなんですねえ...

他に(° ▽ °)ノさんの

いっそのこと、ボムシステム代わりの実装ではなく「戻り復活 = 時間逆行」でもいい
かと思ったりする。
ミスると時間が一定逆行or直前の地点へ戻る。そこには前回プレイの自機が飛んでて
(以下略

という意見もありました。
確かにボムにしようとするからいろいろ悩んでしまうのかも...

HIZの案

あんまり得意じゃないんですけどお言葉に甘えて・・・
とりあえず意見をまとめときます。

案1：無敵になって特攻

- 攻撃を喰らうと一定時間無敵になる。
- 一定時間が経つと爆発、発動の瞬間まで時間が戻り、前回の自機と一緒に戦う。敵の攻撃は全て前回の自機を狙う。
- 爆発した瞬間まで来ると前回の自機は爆発、その後は再び単独で戦う。

巻き戻してというよりは死んだ事に気づかず戦うデュラハンみたいなイメージで考えてた。
自機が爆発して初めて死んだ事に気付いてその瞬間に戻る・・・みたいな。

案2：タイムパラドックス起こしてレベラッ

基本はotoyanさんオリジナルの案と同じ。
ただ、現在の自機を狙う攻撃（誘導レーザー等、撃たれてから誘導できるもの）もあって、それを前回の自機に当てるとドカーンが起きて、逆行ゲージ大量回復でウハウハ。

ネタ。具体的な事何一つ考えてない。

案3：シールド制

基本はotoyanさんオリジナルの案と同じ。

違うところ

- 攻撃を喰らっても一撃では死なず、シールドゲージが減少する。
- 能動的にダメージを回復できる。
 - 敵撃破で回復？
 - アイテム回収で回復の方がいい気がしてきた。
 - 敵を破壊すると回復アイテム出現、回収するとシールドゲージが僅かに上昇
- 喰らったダメージは巻き戻し時に回復。
- 過去の自機の行動もシールドゲージを減少、上昇させる。
- 近接攻撃で敵を破壊すると回復アイテム大量出現。

今のところの一押し。過去の自機と現在の自機が互いに影響しあつての共同戦線が張れそう。必ずしも敵の攻撃は過去の自機狙いじゃなくてもいいかもしれない。

とりあえず今考えてる事。

- 弾幕ゲームでは無くトレジャー系のゲーム性を妄想中。
 - 避けられない攻撃と敵群の組み合わせ。
 - 一方が攻撃を防ぎつつ敵群破壊、もう一方も敵群破壊しつつアイテム回収してダメージ相殺。
 - 二手に分けなきゃならない決定的な理由が無い。
- シールドの回復方法は再考の余地あり？
- 音楽はテクノ、巻き戻し時にもちゃんと音楽を巻き戻しで鳴らす。
 - 着弾音をラップ音にして、巻き戻す度に音を変えるとか。
- わざわざプレイ時間を延ばしてまで巻き戻しを行なう動機付け。
- 技術的な事。
 - ゲーム全体の流れを t の関数として表す必要がある。

追記

ステージ中のゲームオーバーを無くして、評価性にする。

- 残機、シールドゲージ廃止。代わりにレベルメーターを導入
 - レベルメーターは敵を破壊する事で上昇、ダメージを受ける事で減少
- ステージ終了時にレベルメーターが一定値に達していればボス出現、達していなければゲームオーバー
- ボスを破壊した時点でなおレベルメーターが一定値に達していればステージクリアー

ダメージを喰らったor高評価の敵を逃したときに巻き戻す、と巻き戻しどきが分かり易く、またあまり抵抗感無く巻き戻せそう。巻き戻す前に死亡、という事も無い。

TUMIKI Fighters VS

ABA氏のTUMIKI Fightersの自機は

- ある程度コントロールして弾幕を張れる
- 一撃で死なない(パーツがはがれる)

ので、一人用シューティングよりも対戦型シューティングに向いてるんじゃないかと妄想。

目標

格ゲー苦手な人でもオツケーな対戦シュー。

(自分はまったくの停止状態から波動拳コマンドを落ち着いて入れても2回に1回は波動拳が出ません...)

ライセンス関係

重要。(といつつ、自信ないので間違っていたら突っ込んでください)

ABA氏はBSDライセンスでソースコード付きで

フリーソフトを公開されています。

ライセンス条項は英語で書かれていますが、邦訳されたページは下のページ。

<http://www.opensource.jp/licenses/bsd-license.html>

ただし、これの3番目の条項は削除されているようです。

readmeのライセンス部分を残していれば、変更してても再配布OKという事です。(やや、自信なし)

(とは言っても本当にやるとすれば許可取った方がいいような気も)

ゲーム内容

キャラクター選択、ステージ選択等を行いゲームスタート。

お互い一定量のパーツが付いた状態。

雑魚敵があちこちから沸く(orパーツが上から降ってくる)ので

それを取って塊を大きくしつつ相手を攻撃。

自機は360度好きな方向を向くことが可能。

Gunroar ノーマルモードのように移動している方向に徐々に

自機の向きが変わる感じ。(途中で止めれば斜めにも攻撃可能)

ショット押しっぱで向き固定。

ボタン2でパーツを自機にしまう事が出来る。

- 攻撃は自機のみ
- パーツをつけることが出来ない
- パーツが破壊される事は無い
- ただしこの状態で被弾すると即負けになる

短めな時間制限ありで勝負(1分~1分30秒くらい?)。

勝負は以下の条件で。

- 時間切れまでにどちらかの自機が被弾したら被弾した自機の負け
- 時間切れ時に塊の大きい方が勝ち。

残り時間逃げ切れれば勝ちとみたプレイヤーが

自機にパーツをしまいつつガチ避け!

させじともう一人のプレイヤーが集中砲火を浴びせる!

みたいな熱い展開に!(なるといいなあ)

問題点

キャラクターの差別化が難しそう

- そもそもキャラクターは一種類で
- 初期のパーツ配置が違おう
- 降ってくるパーツが変わる

ステージの差別化が難しそう

- そもそもステージは一種類で
- 降ってくるパーツが変わる
- 遮蔽物をつける

音ゲー + シューティングなゲーム

井さんの音楽同期STG話から。

井さんが言っているのはおそらく音楽から弾幕を生成する話なので根本から違ってしまいますが...

目標

目標は大きく、音ゲーマーにシューティングという物を知ってもらおう。
またはシューターに音ゲーという物を知ってもらおう。
(目標大きすぎ)

ゲーム内容

音楽と同期して弾幕を張る音ゲーライクなゲーム。

最初に曲と難易度を選択、即弾幕。

1曲2分～2分30秒くらい。

曲ごとに固定な弾幕が張られる。

(音楽から生成されるわけではなく、あらかじめ考えられた弾幕。

東方シリーズのスペルカードのような何かに見立てた弾幕など)

曲の最後まで生き残ればステージクリア。

BMSやdwi (BMSのDDR版) のように

後から他人が勝手に曲とデータを作れるような感じにしたい。

(ソースコードも公開してしまってもいいかも)

曲はCDから再生できるとさらにいいかも。(同期的にむずかしそうだけど)

音ゲーに近づけるために

音ゲーっぽくするには、曲に対してタイミング良く

何らかの操作をさせなければならないと思う。

またテンポに乗らないと死んじゃうような攻撃を加えると楽しい、かも。

(斑鳩の開放合戦みたいなもの)

- 弾幕スクリプトみたいなのにbpmを設定
- 敵弾はbpmにあわせてアニメーション。

(テンポにあわせて軽く光る感じ?)

- 自機移動の際、bpmに沿った良いタイミングで移動 停止するとコンボが発生。

(やってるほうはそんな面白くないかも...)

残機制ではなくゲージ制。

(被弾でゲージがどかっと減る、生きている間はゲージ上昇、コンボをつなげるとゲージ上昇速度がUp)

• 敵弾発射時の速度指定にn拍後に飛んでいて欲しい座標が指定でき、

例えば1拍後に自機に被弾する自機狙い弾や、4拍後に特定の形や文字(" "とか"Z"とか)に展開する弾幕等が簡単に撃てるようにする。
(タイミングを取らないと被弾する弾幕が作りやすいかも)

• ステージクリア後にランク表示。

(繰り返しプレイさせるためにも必須?)

本当に妄想垂れ流しって感じですいません...

製作中の物とか

習作シューティング

とりあえず、習作シューティングを。

- 言語はC#
- yaneuraoGameSDK 4th for C# (<http://www.asahi-net.or.jp/~sy7a-ht/y4cs/y4cs.html>) を使用
- 東方紅魔郷の咲夜さん伝説のスペルカード「エターナルミーク」を極限まで再現...
- (言うまでもなく再現が簡単そうだからです...。いや、本当に好きなスペルカードではあるんですけど)
- それだけだとアレなので、弾幕でベンチマーク代わりにするようなものを、C#でどこまで出来るのか、とか。

現在の状況 (最終更新 2/7)

敵ボスと自機の当たり判定処理まで。

咲夜さんに突っ込むと2秒ほど自機が点滅するように。

現状はこんな感じ (心の広い方向け・前と変わってない)

<http://d.hatena.ne.jp/images/diary/o/oto-yan/2006-02-05.jpg>

東方は円の当たり判定っぽい

(当たり判定表示が円なのと、中型弾・大型弾の当たり判定具合から予想)
のでこっちも円の当たり判定で。

最終的に被弾後の処理はオプションで

一撃でゲームオーバーか被弾無制限で被弾数を表示するかを

選択できるようにするつもりだけど

そこらへんの処理は後回しで、先に咲夜さんに弾をはかせてみようかな。

次の目標

咲夜さんに弾を吐かせる。

-
- それなんておたま -- 通りすがり (2006-01-15 10:06:28)
 - 面白いですねー。
高速弾 S T G になりそうな感じですね。
> 飛んでいて欲しい座標が指定でき
視覚的なおもしろさにも貢献しそうです。 -- 井 (2006-01-15 11:30:02)
 - > 通りすがりさん
「おたま」の存在は知っているのですが、
(というより、正直言うとインスパイア元なのですが・汗)
面白いんですけど、プレイしていて音ゲーっぽさが足りないような
気がして、いろいろ妄想してしまいましたw

> 井さん

ありがとうございます。

> 高速弾 S T G になりそう

そうなんですよ...

1拍後に被弾するような自機狙い弾が連続してきたら

面白そうだなーと思うんですけど、

高速すぎて、初見だと引かれちゃいそうです。 -- otoyao (2006-01-15 16:11:44)

- 対戦型シューティングやりたいですねー。
アイテム(パーツ)の取り合いが楽しそう。

こういうフリゲーの対人プレイができるような

イベントがあればいいですね。 -- 井 (2006-01-25 18:06:21)

- > こういうフリゲーの対人プレイができるような

> イベントがあればいいですね。

そうですね。

作者側はプレイしている姿見ているだけでニヤニヤしそうですw -- otoyao (2006-01-26 04:24:49)

- 深く考えずに、オプションをあらかじめ自分で操作するような感覚でいいんじゃないでしょうか。
前の自機は無敵にしておいて、あくまで自分が操作する自機が被弾しなければいいとか。
使用回数の制限をどうやってつけるかで大きく変わりそうです。
戻れ過ぎると永遠とクリアしないで稼ぐこともできるような気がするの。 -- D.K
(2006-02-08 09:54:06)
- > 深く考えずに、オプションをあらかじめ自分で操作するような感覚で
> いいんじゃないでしょうか。...
なるほど。
言われてみれば、グラのオプションが被弾してても別に気にしませんもんね。

> 使用回数の制限をどうやってつけるかで大きく変わりそうです。...

言われて気づきましたが、単純に実装してしまうと

逆行した部分のスコアが2回入っちゃうんですね...w

制限としては以下のような物を考えてました。

- 逆行しているとゲージがどんどん減っていく
(ゲージの最大量分使い切るときの時間しか逆行できない)
- 一度逆行した時間帯には再び逆行できない

あー、でもあんまり制限厳しくしないで、

自機5機 VS ラスポス見たいな良い意味でバカっぽいシチュエーションが
バンバン出来ちゃうのもなんか捨てがたい気がしますw

こうしちゃうとプログラムがすごい大変ですけど。 -- otoyao (2006-02-09 00:23:32)

- > 逆行した部分のスコアが2回入っちゃうんですね...w
ゼビウスのソル稼ぎ思い出した。3本ソルがある地帯で残機0になるまで潰して、延々と戻り復活して稼ぐテク。

いっそのこと、ボムシステム代わりの実装ではなく「戻り復活 = 時間逆行」でもいいのかと思ったりする。

ミスると時間が一定逆行or直前の地点へ戻る。そこには前回プレイの自機が飛んで(以下略

リソース制限が残機に直結するのと、ミス = 逆行なのでシステム理解がし易いかなー と妄想。

直前地点記憶だと、(保持しておくデータが少なく)プログラムのにはやり易いと思う。 -- (° ワ °) ノ (2006-02-09 01:33:29)

- 現在から過去方向にどれだけ戻るか、ではなくて、現在から未来方向にどれだけ進むかを選択させるのはどうでしょうか。

初期状態では未来に進める最大量のゲージがあります。

特殊ボタンを押すと、時間制御モードに入ります。

時間制御モード中は普通にプレイする他にゲージ消費されていきます。

ゲージがなくなるか、解除するか、被弾するかで解除されます。

解除されると、時間モードを使用した地点から開始されます。

前回の自機と同時に攻撃します。

こんな感じなら使用した地点から後ろには戻れないし、同じ区間で何度も使えば自機たくさんとかできるかも。

-- D.K (2006-02-09 09:42:53)

- コメントだけの参加失礼します。

時間逆行、面白そうですけど基本的には緊急回避なんですね。

きついとこの援護させようと思うとまずそこを単独で突破しなきゃならないという矛盾が . . .

発動すると暫く無敵になる 一定時間経過で使用した地点に戻る 前回の自機と一緒に突破

とかすると攻略にもからめれていいんじゃないかとか思ったんですけど、どうでしょうか。

被弾と同時に発動にして、爆発と同時に時間が戻るというのも演出的にいいかも。

本来の意図に沿わないかな。

-- HIZ (2006-02-09 16:17:47)

- みなさんレスありがとうございます。

レスが長くなりすぎたので本文の「 コメント欄の意見を受けて 」に

レスを書きましたー。

>>(° ワ °) ノさん

> ゼビウスのソル稼ぎ思い出した。...

そういわれてみると、稼ぎの手段としてあえて2回スコアが入っちゃうのも

それはそれで面白いかもしれないですね。

なんか斬新です。 -- otoyay (2006-02-10 03:14:05)

- 上の自分の意見忘れて言うんだけど、積極的にタイムパラドクス狙うのも面白い気がしてきた。

逆行前の自機が被弾した! 「タイムパラドクス!!!」 ドカーン!!!!

みたいな。いや、ドカーンの部分が何なのかは考えてないんですけど。

現在の自分を狙う攻撃も作っとして、それを上手く過去の自分に当てる ドカーン!!!! 逆

行ゲージ回復 もっかい逆行

みたいなコンボできたら楽しそう。

いや、だからドカーンてなんだ。

-- HIZ (2006-02-10 15:48:22)

- 積極的にタイムパラドクスをあえて狙って行くわけですかー。

サイヴァリアの連続LVアップみたいな感じでしょうか。

ドカーン!!!!がやっぱりちょっと自分にも想像しづらいですw

そういえば、現実にタイムパラドクスが起こったら一体どうなるんだろう...。 -- otoyay

(2006-02-11 04:20:24)

- 1960年代に起きるとGAMEOVERになるようです>タイムパラドクス

ところで毎回意見が変わるんですけど、シールド制にするのもいいかもと思いました。

敵撃破でシールドが回復するようにしとけば、

過去の自分でレーザー遮断 現在の自分が隙間を潜り抜けつつ敵大量破壊でダメージ相殺
みたいな事ができるかと妄想。

-- HIZ (2006-02-20 21:54:45)

- メタルギアですかw (未プレイなのにそこだけ知ってる)
別に一つにまとめる必要もないと思うので、いろんな意見があっても問題ないと思ってま
す。

絵的にかっこよさそうですね。

ただ、そういったプレイを生かすような弾幕を作るのは凄くセンスがいらそう...

コメント欄狭そうなので、もしよければ上で直接編集しちゃってもよいですよ。

(HIZさんに限らず誰でもOKです) -- otoyam (2006-02-22 02:26:37)

- ありがとうございます。
> 音楽はテクノ、巻き戻し時にもちゃんと音楽を巻き戻して鳴らす。
おおっ、音楽同期関係はそれでバッチリですねw
技術的にどのくらい難しいことなのかがちょっと想像できないですが...
> わざわざプレイ時間を延ばしてまで巻き戻しを行なう動機付け
これは意識して気をつけないといけなそうですね。 -- otoyam (2006-02-26 02:11:18)
- 音楽は通常用と巻き戻し用の2種類用意して再生時間の同期だけとればいいのかになって単
純に考えてましたが。
あと絶対に巻き戻さなきゃダメっていう場面作るのは難しいですね。どっちかって言うと
プレイヤーが何も考えず自然に巻き戻すようなゲームデザインにした方がよさそう。
音ゲーみたく評価性にしたらどうかな。上に書いときますね。 -- HIZ (2006-02-27 22:12:38)
- >音ゲー + シューティングなゲーム
んー、俺の以前の脳内妄想は、
 - ・画面左にノート、右にスコアとかボム表示の縦シュー。
 - ・ショットボタンは3種類。押しっぱなし連射はできない。
 - ・ノートどおりにショットボタンを押すと、超高威力ショット & ボーナス
 - ・当然道中もあり。みたいな。 -- 名無しさん (2006-04-14 02:50:46)
- > ・画面左にノート、右にスコアとかボム表示の縦シュー。
ノートが降ってくるというのも考えたのですが、弾避けながら音ゲーって視線的に結構無
理あるのでは、と思い
弾避けに集中しながら曲に乗れる方法は無いかなど考え、今の方法を思いつきました。
ただ、それが楽しいのかがどうかがやってみなければさっぱりわかりませんが...
複雑なリズムを刻む事が出来るので、ノートを降らせることが出来るならそうしたほうが
良いとは思っています。
見逃したときのペナルティが無ければ、きつい時にはノート部分を無視すれば良いだけな
ので、名無しさんの方法でも大丈夫かなあ。 -- otoyam (2006-04-15 03:20:54)
- パターン避けしかさせない方針なら大丈夫だとおもうが。
もしくは斑鳩シャッター。(何 -- blacker-lotus (2006-04-15 18:02:29)
- 頭の中に思い浮かべてたのは東方シリーズのような弾幕物でした。
イメージとしてはその通りで、ノートを降らせないで(例ですけど)それこそ斑鳩シャッ
ターのような
弾幕がタイミング良く降ってくる感じでしょうかw
BPMに合わせて移動せざるを得ないので自然にコンボがつながっちゃう、みたいになると
よいなあ、と。 -- otoyam (2006-04-16 02:59:28)

名前:

コメント:

投稿