

蟲日記

3年T科 もっちー

・ぷろろーぐ

2010年10月のある日、筆者は困っていた。そう、会誌のネタが全くないのだ(注1)。

しかし、去年はサボったという負い目があるわ、今年は会誌編集長からわざわざ催促のメールなどを頂いてしまったわ(注2)で、今年こそ書かなきゃなるまい。色んな意味で。

そんなとき、M岡副部長から「蟲駆除につひて書きたまへ」とありがた〜いアドバイスをいただいた(注3)ので、蟲駆除ことデバッグについて書いてみる候。

・バグは友達

さて、テストプレイやらデバッグから云々言う前にそもそもの大前提として、バグとは楽しいモノであると筆者は考える(J科の友人たちや偉大なる諸先輩方からぶっ飛ばされそうではあるが)(注4)。

この記事を読んでいる方々にも覚えがあるだろう。セレクト+BB(注5)を何度も繰り返した初代ポケモン。ボックスのバグを利用してポケモンとアイテムを複製しまくったりした金銀時代。

また、「通信交換中にケーブルをぶっこ抜く」という荒業を用いて無理矢理ポケモンを複製しようとして、当時妹が頑張って育てていたLv.60のリザードンを地平因果の彼方まで吹き飛ばしちゃう等の経験はもはや常識の範囲内の話ですらあるだろう(注6)。

ポケモンだけの話ではない。全身核弾頭と言わんばかりのバグゲー「星をみるひと(注7)」や「摩訶摩訶(注8)」(余談だが、筆者は高3の夏に受験勉強そっちのけでこのバグゲーを探しに手当たり次第ゲームショップを行脚していた時期がある)が平然と世に存在し、ヒロインがプレイヤーから認知されなくなるという画期的なバグが搭載された「バハムートラグーン(注9)」、主人公がバグと言わしめた「スパロボK(注10)」などなど、皆のハートを掴んで離さなかったゲームのバグは意外と多いのではなかろうか?(え、後半2つがバグじゃないって?きっと錯覚です)

そう、バグは面白いのだ。楽しいのだ。ネタになるのだ。

そもそも、製作者ですら予想すらしていないバグなどがある場合、それがぶっ飛んでいない事などあるだろうか?いや、ありえない(反語調)

料理は愛情が最高のスパイスなどと言われるが、ゲームに関してはバグがある意味最高のエッセンスとして機能している部分があると言っても過言ではあるまい。

・デバッグはおもしろい

M岡副部長曰く、去年とある先輩の作ったRPGのデバッグを行う筆者の姿は相当クレイジーであったという。(注11)

たしかに自分でも、12月のたかだか2~3週間程度で、少なくとも2周100時間以上はプレイしていたというのは流石に正気の沙汰のはずがないと自覚する面もある。

ところが、作った先輩方には非常に失礼ではあるが、見つかるバグがホント楽しいものばかりだったのである。ざっと思いつく限りでも、

- ・オーバーフローする獲得金額
- ・無限に使える全体回復アイテム
- ・死んだはずのキャラが平然と出て来る
- ・クリア不可能になるダンジョン
- ・状態異常は耐性のないキャラ(敵含む)には絶対効く
- ・MP0のハズなのに魔法を使ってくる敵ボス(ってこれは仕様だったか)

特に、状態異常は耐性のないキャラ(敵含む)には絶対効くというのは本当にすさまじかった。

相手を1ターン足止めするアイテムがあるのだが、それを使えばその状態異常に耐性の無い敵はタコ殴りで勝ててしまうのだ(たとえボスだったとしても)。が、しかし逆もまた然りで、耐性が無ければ敵の状態異常攻撃もこちら側に100%効いてしまうのである。ザコ戦なんか、よっぽど真面目に対策しないと目も当てられない。

しかもこのバグには個人的なエピソードがあり、テストプレイを開始した直後、制作責任者 N 木先輩に「この状態異常バグじゃないですか？絶対当たる気がするんですが」と訴えたら「それはない」ときっぱり言い切られてしまったのである。後でちゃんとバグだと証明できたから良かったものの、もしもこのバグを放置してしまっていたら……と思うと甚だオソロシイ。

ちなみに余談だが、この N 木先輩には戦闘に全滅するたびに「やったー、もっちーが全滅したー」と喜んでいたのは記憶に新しい。まあ、バグを見つけるたびに「やったー、またバグ見つけたー」とか喜んじゃうムカツク後輩相手では仕方のない話なのだが。

こんな小ネタが生まれるのも締め切り間近の制作現場故だろう。

- ・テストプレイはみんなでやりましょう

最後に、この RPG のテストプレイ兼デバッグ作業をしていて思ったのは、テストプレイやデバッグは「人数が命」という事だろう。上記ではかなり誇張して表現しているものの、実際に筆者の見つかったバグなど所詮は氷山の一角でしかない。

そのため、このゲームの制作末期において筆者が評価されたのはデバッグよりもむしろアホみたいにやり込んだテストプレイの方だったのではないかと思っている。

たった一人ないしは数人ですべてのバグを潰すなんてどれだけ労力を使ったらよいかわからない。だからこそどんな形であれデバッグ・テストプレイ段階のゲームに関わる人間は多ければ多いほど好ましいと筆者は思う。

正直、テストプレイをやりすぎて困ることはまずないので、隣の人がゲームを作っているなあ〜と思ったら積極的にテストプレイを申し出ましょう。そして作っている人間は周りに意見や感想を求めましょう。完成度は間違いなく良くなるでしょうし、思わぬ収穫も多いと思います。

まあ、その結果として「このゲーム何が面白いの?」とか「こんなコードの書き方じゃダメダメだね〜」とか指摘されても泣かないように……めげないように…… つω;)

え? な、泣いてなんかないって! うん、来年こそは自分のゲームの記事を書くんだ……しくしく

来年に続く……(かもしれない)

・注釈こ～な～

注 1 : x68 部員にはよくある病気。厨二病よりもタチが悪く、インフルエンザよりも感染率が高いと考えられている。

注 2 : なんでも知っているんだらうと思ったら、そう言えば入部届けにメルアドを書いたっけ。

注 3 : 残念ながら実際の M 岡副部長はこんな時代錯誤的なしゃべり方はしません。

注 4 : ウチの学科のとある先生には真綿で首を絞められそうである。

注 5 : 実はスクウェア作品の「魔界塔士 Sa.Ga」の初期 ROM にも同様のセレクト+BB によるバグが多数見られる。

注 6 : んなわきやねーだろ

注 7 : 「星をみるひと」…1987 年にホット・ビィが発売したサイバーパンクの SF 世界観の RPG。どんなにストーリーや音楽が良くても**ゲームシステムが破綻していたら意味がない**という事を世に知らしめたゲーム。

注 8 : 「摩訶摩訶」…1992 年にシグマ(現:アドアーズ)より発売された伝説的バグゲー・バカゲー・クソゲーの三冠王。

公式が「バグは仕様」と言い切ったのはある意味潔い。実は意外と難易度高めなので歯応えがある。ちなみに RPG。

注 9 : 「バハムートラゲーン」…1996 年に旧スクウェアから発売された SRPG。超美しいグラフィック・壮大な世界観・ドロドロした人間ドラマ故に未だにファンが多い(筆者含む)。ただし戦闘のバランスは非常によろしくない。

注 10 : 「スーパーロボット大戦 K」…2009 年にバンダイナムコゲームスから発売された。思い切った参戦作品と戦闘アニメの出来の良さで名作になるはずが……、**いやあ、シナリオライターは強敵でしたね。**

注 11 : 残念ながら実際の M 岡副部長はクレイジーという意味では同類だと思います。