

Making of THE ANKEN

“電通大で鳴らした^(※注1)俺達ペケロッパ野郎は、濡れ衣を着せられ単位を落されたが、再履修し不可を返上した。しかし部室でくすぶってるような俺たちじゃあない。筋さえ通りややる気次第でなんでもやってのける命知らず。不可能を可能にし、巨大なバグ^(※注2)を粉碎する、俺達 X680x0 同好会！

「俺は部長の西村夏夫（以下「夏」）。通称アレックス。ふぁぼ乞食^(※注3)と煽りの名人。俺のような天才ついたら一でなければ、○ズロッパ野郎^(※注4)どものリーダーは務まん！」

「よお、お待ちどう！俺様こそ金広尚平（以下「金」）。通称遊弋。絵描きとしての腕は平凡以下！ ヒッキー？ コミュ障？ だから何??」

俺達は、コンパイル^(※注5)の通らぬソースコードに敢えて挑戦する、頼りになる神出鬼没の、「X680x0 同好会」！
ゲームを作りたい時は、いつでも言ってくれ！”

1章 プロジェクトを立ち上げよう

某日某所にて

金「ゲームを作るということですが、具体的にどうします？」

夏「横スクロールシューティングにします、面クリア型の」

金「ふむん」

夏「シューティングならプログラムもそこまで難しくないから初心者の俺でもできそうだし」

※注1 “電通大で鳴らした～”

特攻野郎○チーム口上より。

※注2 「バグ」

プログラミングにおいて、誤った記述の箇所、動作のこと。

※注3 「ふぁぼ乞食」

Twitterにて favorite、通称ふぁぼを得ようとする人。

※注4 「○ズロッパ野郎」

部長がイラつくような行為を行っちゃうちよっとおてんばな X680x0 同好会部員の蔑称。

※注5 「コンパイル」

簡単に言うと、人の言葉をコンピューターにわからせる事。

金「夏夫君は^(※注1)3年生ですよね？」
夏「縦シューでも良いんですがやっぱり横シューの方が好きですね」
金「夏夫君は部長ですよね？」
夏「東〇^(※注2)より〇-TYPE^(※注3)の方が」
金「……ちゃんと伏字にしておいたので許してもらえませんか？」
金「ちなみに僕はダ〇パー^(※注4)派です」
夏「じゃあ俺がPG兼リーダーで金広君が絵師ということでもいいかな」
金「音はどうするんです？」
夏「声をかけられる友達がもういないので音師^(※注5)はおいおい募集していきます」
金「それはがんばってくださいね。それで、ゲームのタイトルとかはもう決めてるんですか？」
夏「フッ……案ずるな。もう決めてある」
金「別に案じてませんが」
夏「ゲーム名、『THE ANKEN』！」

2章 コンセプト^(注6)を決めよう

金「で、ANKENって何ですか？」
夏「ふふふ、まあ落ち着いたまえ金広君。物事には順序というモノがあるのだよ」
金「順序？」
夏「そうだゲームを開発するにあたってまず大切なことは何かわかるかね？」
金「……コンセプトですか」
夏「その通り！ よくわかったな」
金「10行上に書いてありました」
夏「……」
金「で、コンセプトってつまり何ですか？」

※注1「夏夫君は～」

金広は夏夫を煽る際したの名前を呼ぶ。そうでない時も呼ぶ。

※注2「東〇」

某有名同人女の子ばかり縦STG。二次創作は百合が多い。

※注3「〇-TYPE」

横STGでの代表作。丸い玉を前につけたり後ろにつけたりする。かなり設定が凄惨かつストーリーが鬱でありまたゲームとしても難易度は高く、トラウマに定評があることで有名。

※注4「ダ〇パー」

某無駄に画面が横長い横STG。ダ〇イアスシリーズで、新しいシステムが実装されている。なお、アーケード筐体の存在感はSTGの域を超えている。

※注5「音師」

ゲーム制作にはBGMの他、効果音も作ってもらう音師が必要である。絶賛募集中です。

※注6「コンセプト」

ググったら概念とでてきたため下記の夏夫くんの説明は若干ずれてるので良い子は注意だぞ。

夏「正直、俺も正しく説明できる自信はないが、『そのゲームに一貫して存在する特徴』と考えてもらって問題はなかなかな」

金「あー……ア〇マス^(※注1)でいうプロデュースみたいなものですね」

夏「伏字にしておいたからきっと許してもらえないに違いない」

金「つまり今回作るゲームにもコンセプトがあるということですね」

夏「ある」

金「何ですか？」

夏「じゃんけん^(※注2)だ」

金「じゃんけんって言いますとあのじゃんけんですか？」

夏「あのじゃんけんだ。STGにじゃんけんの要素を加えたゲームを作ろうと思う」

金「なるほど、悪くないと思いますよ」

夏「細かい仕様は三章で決めていくぞ」

金「了解しました、ところで最初の質問に戻りますけど」

夏「ん？」

金「ANKEN^(※注3)って何ですか？」

夏「THE ANKEN」

金「はい」

夏「じ あんけん」

金「はい」

夏「じ あんけん」

金「はい」

夏「じゃんけん」

金「はい」

夏「はい」

金「はい」

※注1「ア〇マス」

某アイドルプロデュースゲーム。終わらないコンテンツ。

※注2「じゃんけん」

19世紀後半に生まれた3すくみの拳遊び。極めると必殺技になる。

※注3「ANKEN」

ANKENはこのゲームの自機名称でもある

数回デザイン変更を経ている。デザイナーの金広的にはいろいろ妄想設定が作ってあるのだが、今回のメイキング記事がごらんの有様なのでお蔵入りになった。



初代



2代目



3代目

3章 仕様^(※注1)を決めよう

金「仕様を決めましょう」

夏「しようがないなあ^(※注2)」

金「帰っていいですか？」

夏「待たれよ！」

金「なんですか」

夏「この章からやっと少しだけメイキング記事らしくなるんだよ！」

金「確かにこの記事はメイキングの所に載るらしいですからね、恐ろしいことに」

夏「とりあえず STG+じゃんけんということで思いついた事を仕様として簡単にまとめてみました」

- ・味方の弾と敵の弾、それと敵本体がそれぞれ属性を持つ
- ・属性はグー、チョキ、パーの三種類
- ・敵弾に対して有利な^(※注3)属性の弾を当てると敵弾を消すことができる
- ・敵弾に対して不利な属性の弾を当てるとこちらの弾が消されてしまう
- ・敵本体に対して有利な属性の弾を当てると通常より与えるダメージが大きくなる
- ・敵本体に対して不利な属性の弾を当てると通常より与えるダメージが小さくなる
- ・基本的にザコ敵は自分の属性と同じ属性のショットを撃ってくる
- ・自機にライフ^(※注4)は存在せず、被弾したら1機消滅
- ・3つのボタンで3種類のショットを撃ち分けて進んでいく

夏「い、いかがでござろうか…」

※注1「仕様」

コンセプトより具体的な、ゲームで何ができるかということ。

某配管エゲゲームなら歩く、走る、ジャンプするなどは仕様だが、壁をすり抜けたり尻ですべるのはバグである。

※注2「しようがないなあ」

夏夫君は時折親父ギャグにも満たないギャグを口走るのである。たぶん愛情表現のひとつである。

※注3「有利な～」

いわゆる、こうかはばつぐんだ！である。夏夫君もそれをイメージして赤>緑>青>赤>……と3すくみさせている。

※注4「ライフ」

STGにも残機制の他にライフ制を取っているものがある。だがボムを保持し続けるか、などの差があるだけで大局的にみれば何回あたっていいかということを示している。ライフで受ける！（※注5）

※注5「ライフで受ける！」

某TCGアニメより。相手の攻撃を、そのままライフで受けて、ダメージを食らうことである。

5.320827 章 反省

金「では反省して下さい」

夏「今回の反省点はとてもわかりやすいです」

- ・切り替えによる^(※注1)ショットの撃ち分けはとても混乱する

金「やっぱりか……」

夏「とにかくまだまだ複雑ってことだね」

金「まあ逆に言えば、弾の打ち消しを無くしたまま自機の属性の切り替えも無くせばかなり安定するんじゃない？」

夏「よし！ ではそういう方向で仕様再考するぞ！」

金「そろそろこの流れも飽きてきたので次で決めてね」

夏「タイムワープ！^(※注2)」

3.78765 章 仕様を決めよう

夏「出来ました」

金「出来ましたか」

夏「と言ってもあまり目新しい感じではないんですが」

- ・味方の弾と敵本体がそれぞれ属性を持つ
- ・属性はグー、チョキ、パーの3種類
- ・敵本体に対して有利な属性の弾を当てると通常より与えるダメージが大きくなる
- ・敵本体に対して不利な属性の弾を当てると通常より与えるダメージが小さくなる
- ・自機にライフは存在せず、被弾したら1機消滅
- ・3つのボタンで3種類のショットを撃ち分けて進んでいく
- ・一部の敵に対して不利な属性でショットを当てると打ち返し弾^(※注3)を撃ってくる

※注1「切り替えによる～」

実際混乱する。STGのように強制スクロールでリアルタイム進行するゲームで、ちょっと考えて操作というのはとても厳しく直感さらにはパターン化によるプレイが通常である。そのため直感で操作できない切り替えというのはとても面倒なのである。

※注2「タイムワープ」

いわゆるタイムトラベルのこと。某国の物理学者が不可能と発表している。もしやこれは機関の……おや、こんな時間に誰だろう。

※注3「打ち返し弾」

一般に敵に自分の弾が当たる、または敵を倒す時に敵から発射される弾。この仕様だと不利属性を敵に打ち続けるとその間ずっと打ち返し弾を撃たれるのでかなり辛い。複数属性の敵が混在していると発生する。

金「基本的に一番最初の仕様から敵弾の打ち消しを無く
しただけか」

夏「属性による相性が防御面には作用しなくなっちゃう
けど、今はとにかくシンプルな事が^(※注1) 大事かなと
思ってる」

金「そうだね、それに打ち返し弾があれば属性の選択が
間接的にだけ防御面にも作用するしね」

夏「では、今度こそこれでいけると信じて実装しましょ
うか」

金「しましよう」

4.78765 章 実装！

金「ずっと思ってたんだけどもさ」

夏「はい」

金「この章いらないよね」

夏「はい」

6 章 それから……

夏「というわけですね、仕様は固まり僕達はゲーム制
作をしていっているわけなんですけど」

金「調布祭^(※注2)は何月何日でしたっけ？」

夏「11月の中旬ですね」

金「これ書いてる今日は何月何日でしたっけ？」

夏「9月26日ですね」

金「……ゲーム完成^(※注3) してましたっけ？」

夏「してるわけじゃないですね」

金「……」

夏「……」

夏・金「俺達の戦い^(※注4) はこれからだ！」

to be continued...

(文責・西村夏夫 金広尚平)

※注1 「シンプルな事が～」

ゲーム制作に限らずほとんど経験のない事をする時にはシンプルな事、基礎が大切である。基礎さえ出来ればどうにかなるものである。

※注2 「調布祭」

電気通信大学にて年に一度3日間開催される、いわゆる「学祭」である。文化系サークルや同好会はこの時にやっと作品がお披露目されることが多い。もちろんX680x0 同好会もその例に漏れない。

※注3 「ゲーム完成」

ゲームはいつ完成するのか、それは製作者が満足した時なのか、形を繕えばいいのか、我々同人ゲーム製作者にとって大きな問題である。が、この場合お客さんに楽しんでもらえる事が基準である。

※注4 「俺達の戦いは～」

いわゆる打ち切りオチであり、死亡フラグともとれるがみなさん部長を信じてあげてください。