

HEARTBREAKER

で私がやりたかったこと

11I tenpre

1 あらすじ

そう遠くない未来、人類がまだ「人類」しかいなかった頃。その星の煌めきは恐るべき犠牲と新たな「生物」を生み出した。地球への「隕石」の落下。とても隕石と呼べる大きさではなかったが、地球へと降り注いだ。まるでおのようたる



という夢を見たのさ。

2 ほんすじ

このゲーム、HeartBreaker は前回の調布祭から作ってきたのですが、今回再度発表するまでに基本システムや画像等が少しずつ変化してきました。正直迷走していました。主に私———というか私個人が。

この記事ではどういう目的、意図でシステムを考えたのかとか、どういった雰囲気を作った（作りたかった）のかを徒然なるままに書き連ねてみようと思います。

3 システム

3.1 ゲージ共有システム - Heart ゲージ

サブタイマンまだ——。という事でこのゲームの主なところのゲージシステムです。このゲームのメインシステムは当初某ゲームのプレイ*1を見て思いついたものでした。攻撃ボムと防御ボム、残機は一緒のゲージにして、プレイヤーが状況に合わせて使い分けていけばプレイしやすくサクサクと進めるのではないか、というのが当初の思惑でした。

で、す、が、そんな上手くいく筈もなく……。

まず露わになってきたのが攻撃ボムと防御ボムについては、ちゃんと目で分かるレベルの差別化を図らなければならないということでした。システムの違いがあっても目で効果の違いが分からないと、遊んでいるプレイヤーはどのタイミングでどちらを使えばいいのか、というのが直感的に分かりにくいという問題が露わになりました。

例えば私の大好きな彩京のガンバード2というゲームでは、通常の個数制のボムの他にパワーを消費して発動する、近距離攻撃というものがありました。このゲームは最初は効果の大きい

*1 CAVE の iPad 版怒首領蜂大復活が「ボムは残機ゲー」に見えたのがきっかけ。
あくまでも個人の主観ですのでええ。

ボムを使いがちですが、徐々にその個数による制限を感じて使わなくなっていきます。逆に敵の配置等が覚えられるようになってくると、敵が出てきた瞬間にパワー消費で何度も使える近距離攻撃で倒す、という戦法を思いつくようになります。最終的には敵が弾を打つ前に近距離攻撃で潰して、危なくなったらボムを使う、という非常にパターン性の強いオーソドックスな 2DSTG として定着してきます。このようにちゃんとシステム上で明確な役割を決めておき、後は見た目でも分かるような差別化が図られていれば、メインシステムとしては申し分のないものとなると思います。

これは片方をインフレさせればある程度は解決しそうですが、今回のシステム的にはある程度均等なバランス関係を保ちたいと思います。出す頃にはある程度落ち着いた形になってるんじゃないかな！ た、多分。

教訓・目に見える程度には違いをつけよう。

3.2 近未来(?)な雰囲気

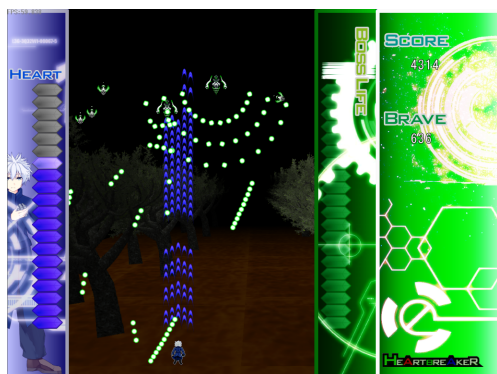
今回の一番のミス、と言っても過言ではない(いきなり?)と思われる部分です。正直、他の人に一番迷惑をかけた気がします。

さて質問ですが、皆さんが「近未来」というと何を思い浮かべるでしょうか？ 20世紀に想像された未来都市？ はたまた現代よりも少しだけ技術の進んだ今風の都市？ はたまた SFチックな世界でしょうか。果たして何が「近未来」なのでしょう。

……つまり私の失敗とは「近未来」の「近」という言葉について深く考えてなかったのです。「近未来」という言葉には多数の解釈があるでしょうし、そのどれもが正解、となるでしょう。古代とか中世とかならある程度は具体的なイメージは出来ると思います。それは今という基準があり、そこからの尺度を図ることができるからでしょう。一人一人のイメージにはズレがあるので、そこをしっかりと合わせる必要があるのです。

結局のところ「近未来」という聞いた感じカッコ良さげなこの言葉、そのイメージを固めるのが不足していたのだらうと思います。実際には E.S.P.RADE *2 のような世界観をちょっと進めた感じをイメージしていましたが、私の計画性とコミュカの不足で伝わらなかったのは残念でした。もうちょっと考えておけばよかった、と後悔してます。

教訓・人にもものを頼む時は、ちゃんとイメージを考えてしっかり伝える。



4 調布祭について

幾度か素材作り直したりとかしましたが、多分今度の調布祭での発表が最後の更新になると思いますので、現状それに向けて作業を進めているところです。とりあえずはシステム的に多少は楽しめるものになりたいな、という感じでしょうか。後は未実装の機能を早く実装していきたいです。

とりあえず今回の反省を活かして次作るゲームはもうちょっと頑張りたいです。一度作ってみて改善すべき点なども大分見えてきたので、あとはもう少し面白げなゲームシステムを考えたい

と思います。でも次の作品を作る時間あるのかな……。

*2 CAVE が 1998 年に発表した 2DSTG の傑作。現代と殆ど変わらない程度の技術の世界に超能力者を取り入れた世界観が人気の作品。