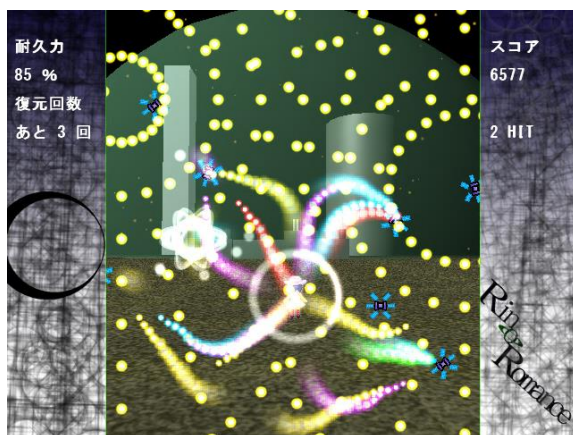


Rin

弾幕「干渉」シューティングゲーム Romance

11 五目

このゲームは、近未来的な雰囲気弾幕シューティングです。大きな特徴は、「敵の弾幕に干渉する」という特異な攻撃手段です。通常ショットが撃てない代わりに、敵の弾を跳ね返したり、弾を吸収したりできます。基本的にはこの「干渉」を軸にステージを攻略します。ゲーム自体の説明やルールはマニュアルを確認してもらうとして、ここではどのような経緯で制作に至ったかを適当に語ります。適当に。



弾幕も激しいが、こちらの攻撃も強力。

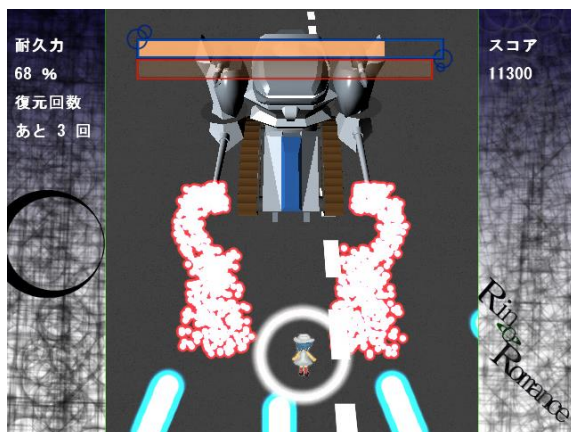
タイトルについて

「リノ」は主人公の名前で、確か「ニュートリノ」から取ったと思います。「ロマンス」は、まあ「R」から始まる単語で適当に付けました。元々「弾幕に干渉しない」というコンセプトから開発が始まったので、その辺りのイメージをニュートリノに結びつけたのかな。流石にそのままだとゲーム性がないので、「干渉」というキーワードを基に、「弾幕干渉シューティング」という方向性が決まりました。

世界観について

ざっとかいつまんで書くと、

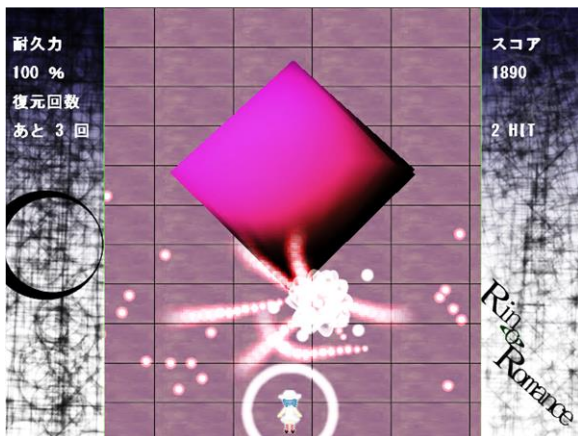
- 1.地球の環境破壊や人口過多がヤバい。
- 2.月面移住計画が急ピッチで進む。
- 3.月日は流れ、月面コロニーが点在し人類の移住が進んでいく。
- 4.そんな中、第3コロニーの通信が突如途絶え、生物反応が消える。
- 5.原因調査とテストも兼ねて、試作型の人工生物兵器「リノ」が月へ出発。



巨大なボスも出現。

……なんとリノちゃん、ガイノイド（女性版アンドロイド）だったのですか。「エネルギーに干渉して自在に操る能力」って、恐ろしいと思うの。

ゲームのシステムについて



このオブジェクトは一体……？
備えよう。

企画発表などでも突っ込まれた（Twitter 上で）のですが、「五月雨」という同人弹幕シューティングに似ている ~~パターナ~~ という意見がありました。アイデアを練り始めた時点では存在を知らなかったのでお許しください（ゲイツは倒した。VIVIT は無理）。

難易度は控えめにしたつもりです。弹幕を避けるのに疲れた私のためのゲームなので、どんどん弾を消して爽快感を得られればそれで良いのです。

進捗、どうですか

ステージの構成はほぼまとまっています。全五面の予定です。つい最近ラスボスが完成しました。やったね。恐らくこの調子でステージ全体を完成させた後、バランスの調整をしていくことになると思われます。

「背景を 3D にしてボスもでっかい 3D の奴を出したいねー」という当初の目的は達成されたので、あとはウイングランということになります。3D の処理に関しては、DX ライブラリをそのまま用いたのですが、思ったより簡単にモデルの表示やテクスチャの移動などを行えたのでよかったですね。カメラをグリグリするだけで何か凄いことをしている気分になれる。

このゲームは私一人でプログラム・絵・音全てを担当しているので、やろうと思ったことがすぐに反映できてそれはそれで良いのですが、それだけ自分がやらないとならない仕事が増えるので大変です。よく考えたらまだ作らなきゃならない曲や画像素材が色々残っているので、これから急いで作ります。今回は音源に SD-90 を使っているので、より「らしい」曲になっているかも知れません。何がとは言いませんが。

これまで私が調布祭に向けて作ったゲームに「エンディング」が付くことはありませんでした（すなわち、未完成）。今回こそはきちんと「終わらせる」ことが（たぶん）できると思うと感慨もひとしおですね。

それでは、お楽しみください。

~~七か七部長と副部長でゲームのジャンルと雰囲気は被るとなかなか~~