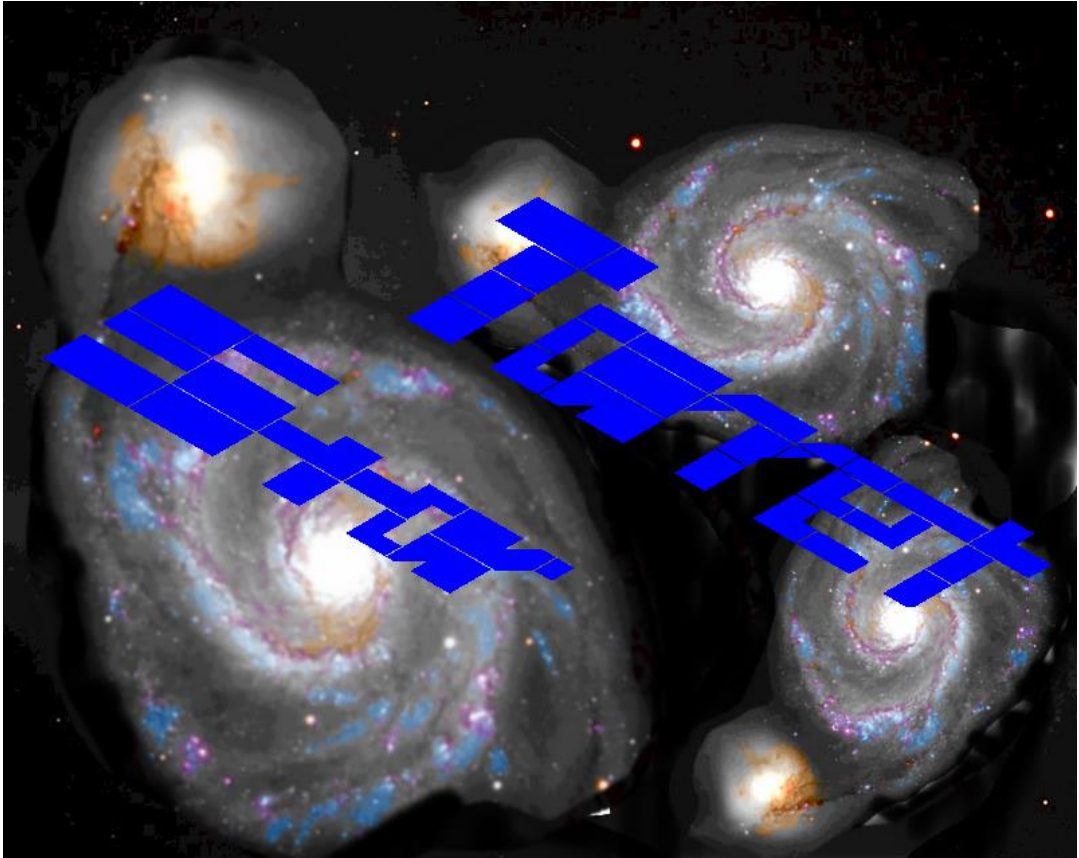


StarTarret 開発日誌

ジャンル「全方位弹幕シューティング」



'12M Ao_Kamakiri

0. はじめに

初めましてこんにちは。X680x0 同好会所属、2年のAo_Kamakiriです。このページでは自分の制作する「StarTarret」というゲームについて紹介しようと思いません。このゲームは調布祭にて配布されるX68DVDで遊べます。あ、Twitterやっています。よろしくお願いします。

1. ゲーム概要

1.1. コンセプト

このゲームはクォータビュー視点で展開されるシューティングであり、四方八方から迫りくる敵を倒すことが目的です。似たもので、某STG「地球防衛軍」をビュー視点に下ろしたものでしょうか。

主な操作は、2つのアナログスティック

で移動・攻撃を行います。複雑なボタン操作が少ない分、直感的にプレイできるでしょう。

また、本作はマルチプレイ対応で、最大4人で協力して遊ぶこともできます。力を合わせて敵を殲滅したり、または獲得スコアを互いに競ったりします。

1.2. ストーリー

妖精と人が暮らす平和な銀河系。そこに突如、謎の侵略軍が現れた。彼らは圧倒的な物量で銀河系の惑星を呑み込んでいき、残った惑星は地球のみとなってしまった。地球に住む人と妖精は、奪われた惑星を取り戻し、銀河系を救うため、最後の希望を一人の小さな妖精に託した…。

……な、なんですか？ てきとうに考えたわけではないんですよ（汗）。

要すると、妖精でビュー視点弾幕ゲーがしたかったんですよ。

ゲームの舞台は前述のとおり太陽系で、各惑星がステージとなります。第1ステージ「地球」がチュートリアル面です。今作では「金星」「火星」「水星」「小惑星帯」のステージを実装する予定です。

1.3. 武器について

プレイヤーはデフォルトでバルカンが撃てます。威力は低いが連射が効く、どのシューティングでも初めに使えるアレです。しかしゲーム中では武器アイテムを拾うとより強力な攻撃が使えます。種類は次

の3つです。

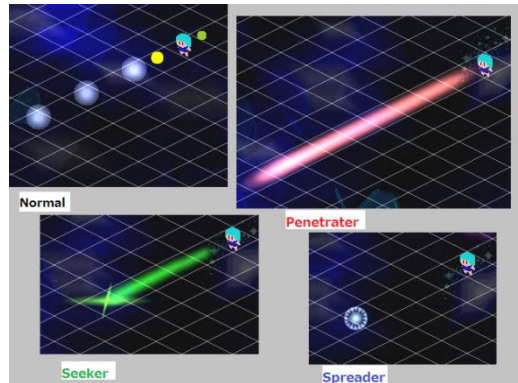


図1. 各種武器

* 図は開発途中のイメージです。

○ペネトレーター（図右上:Penetrator）

貫通性能を持ったビームです。敵を貫通して直進するので、敵の集団に高い効果を発揮します。威力も高いのでボス敵にも有効です。

○スプレッダー（図右下:Spreader）

拡散性能を持ったエネルギー球です。敵に触れると爆発する、ロケットランチャーのようなものでしょう。連射は遅いですが、かなり広範囲にわたって敵にダメージを与えます。

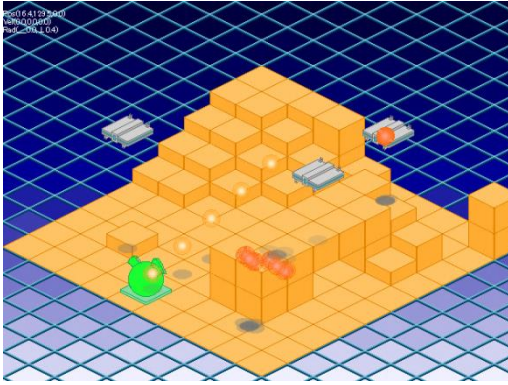
○シーカー（図左下:Seeker）

追尾性能を持ったレーザーです。近辺の敵を捕捉、追尾するので楽ちんです。発射直後は直進するのでそれなりに狙う必要があります。

文章で説明するだけでは不十分でしょう。それでは実際にX68ブースで体験してみてください！（なげやり）

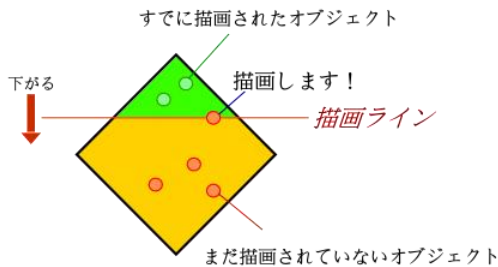
～ 以下、苦勞した点などを日誌形式でお送りします ～

4月



始めはタイトルもまだ決まっておらずフィールドも小さいプロトタイプでした。「3次元の表現ができる」ということで、上から敵を降らしてみただけですが、プレイヤーが敵を狙いにくいなど問題点は様々でした。

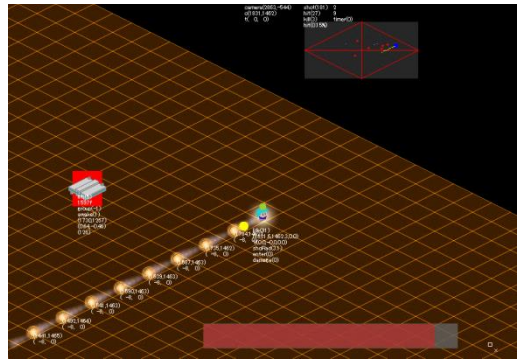
その一つに「重ね合わせ描画」です。通常奥にいるものは手前のものに隠れますが、これをプログラムでどう表現するか悩みました。解決策として、上から描画ラインを少しずつ下ろしました。



このラインはゲーム上の地面に沿ったもので、ラインに辿り着いたものから順に描画するという手法です。この描画ラインは1フレームの間に上から下まで流すの

で、その分処理は重くなりますが、ラインの移動幅を大きくすれば負担は軽減します。これで不自然な重なりは解決しました。

5月



フィールドが広くなりました。背景が真っ暗で寂しいですね。

ショットの残影エフェクトを作っていました。というかこの時期はエフェクト改造しかしていなかった気がします。

敵は上から振ってくることはなくなり、その場にシャキンと出現するようになりました。さらに敵の行動も、「覚醒」しているか「待機」しているかで分けるようにしました。このゲームの敵は始め「待機」していますが、近づいたり攻撃したりすると「覚醒」し、プレイヤーに襲い掛かるようになります。フフフどうでしょう！ こういうシステムを思いついて実装することが開発の楽しさってやつですね！ えっ既出？ ソナア……

6月

この頃も相変わらずエフェクトばかり弄ってましたが、新たな敵や武器の設計もちゃんとしてました。敵の挙動については、横STGのように、画面を出るとそのまま消滅するということはありません。その場に居続ける動きをしなくてはならないと思っていました。ひたすらプレイヤーに向けて加速したり、プレイヤーの周りの指定位置を漂ったり、或いは移動せずに射撃し続けたり、一定間隔で突進したり……色々工夫をしてました。

今思うとこの頃は、絶対に自然消滅しないというシステムにこだわり過ぎていた気がします。

2. 7月



フィールドに背景描写を実装しました。静止画では分かりにくいかもしれませんが、背景レイヤを3枚（奥の奥、奥、手前）に分け、スクロール量を分けることでより立体的な見栄えとなりました。

背景レイヤは、いくつかの小テクスチャを数百個ランダムに散らばせて描画する

ので、遊ぶたびに背景が微妙に変えることもできます。

8月

期末試験を終え、夏休みです。ツシャア遊ぶぜ！ あ、開発もしっかり進めますから大丈夫デ"ｽﾖ-!!プログラムだけでなく、絵や音の素材も作らなきゃですしー！

9月

そろそろクッキーが9,000,000,000,000枚を超えるな……。ここまで進むと施設の増設でもCpS (Cookie per Second)の上昇も微妙になるし、あとはひたすら放置して待つしかないかなあ。おっ！ ゴールデンクッキー！ に が さ ん ！

ふう……放置もいいけど、手を動かしてクッキーを増やすっていう作業も楽しいんだよねーこのゲーム。

……そういえば何か忘れているような……ん……？

(終わり)