

Salad Bowl

21 たらこ

1 記事概要――

この記事は、私が作ったゲーム『Salad Bowl』について、制作に至るまでの過程で考えていたことなどをまとめたメイキング記事です。

この記事を書いている時点ではゲームの形にすらまだまだ遠く、「やった」ことの記録が少ないため、実体のないふわふわとした記事になっています。

2 ゲーム概要――

ゲームジャンルはサイドビュー^[1]アクションゲームです。プレイヤーを操作して、野菜をモチーフとした敵キャラクターをスパSPAと切っていきます。

3 制作動機――

大学の試験も終わり、夏期休暇に入って落ち着いた頃に『ロックマン X4』（1997年：カプコン）を久しぶりにプレイしました。私は『ロックマン』シリーズ（カプコン）が好きなのですが、「好きこそ物の上手なれ」とはいかず、唯一この『ロックマン X4』しかクリアしたことがありません。そもそもアクションゲームが不得意なのです。

しかし、プレイするのと作るのは全く別。『ロックマン X4』のスピード感を再現してみたいと思い、アクションゲームの制作に至りました。

4 ゲームデザイン――

ゲームを作る際、少なからず既存の概念を「ベース」にすることがあると思います。例えばゲームジャンルやゲームシステム、世界観、コンセプトなど。当作品は『『ロックマン X4』のスピード感の再現』を動機としたことから、このベースを意識して制作に取り組みました。

『ロックマン X』シリーズ（カプコン）、『星のカービィ』シリーズ（HAL研究所）、『洞窟物語』（2004年：開発室 Pixel）から私好みの要素を取り出してベースとしました。

4.1 『ロックマン X』の操作性

『ロックマン X』シリーズにはダッシュがあります^[2]。ダッシュジャンプは非常にプレイにスピード感が出る物で、スムーズなゲーム進行には欠かせない物です。

また『ロックマン X4』はシリーズの中でも特徴的で、作中の登場人物「ゼロ」がメインの操作キャラクターの1人として選択できるようになりました。このゼロは今までのプレイヤー（『ロックマン』の「ロック」、『ロックマン X』の「エックス」と異なる操作として剣（セイバー）での攻撃と2段ジャンプ（空中ジャンプ）ができます。

ダッシュと 2 段ジャンプは後の『ロックマン&フォルテ』(1998 年)の「フォルテ」の操作にも受け継がれています。

スピード感と剣から「スパSPA」というイメージを得ました。

4.2 『星のカービィ』の難易度

『星のカービィ スーパーデラックス』(1996 年)と『星のカービィ 3』(1998 年)は私の好きなタイトルです。『星のカービィ』シリーズは比較的簡単^[3]であることが特徴です。簡単である要素は色々ありますが、ザコ敵の倒しやすさはその一つだと思います。

先ほどの「スパSPA」のイメージと合わせて、切れやすい物でモチーフに相応しい物ということで野菜がモチーフのキャラクター、それと同時にプレイヤーの武器をナイフにすることにしました。

4.3 『洞窟物語』の丁寧さ

『洞窟物語』もまた私の思い入れのある作品です。個人制作のゲームを語る上では避けられない作品と個人的には考えています。ドット絵らしさを強く見せるグラフィックデザインと「ピコピコ音」の音楽のレトロゲーム調の雰囲気はもちろん好きですが、隠し要素、遊び心、インターフェイスなどの所々に見られる「丁寧さ」は、個人制作のゲームのとして私の大きな目標です。

5 チップチューン——

前項で「レトロゲーム調の雰囲気」、「ピコピコ音」に少し触れましたが、これらのベースにしたゲームの BGM はチップチューンというジャンルに分類されるそうです。好物です。「ピコピコ音鳴らしてえ!」と思い至り、環境導入しました。Domino^[4]で遊んだことがあったため、Magical8bitPlug^[5]音源を出力できるようにしました(原理を深く理解してないので詳しく書けない)。

6 さいごに——

ここまで書いてただ不安なのは、作品が調布祭で完成しているのか、ということ。プログラムに加えてドット絵と音楽まで用意できるのか……? ステージとボスを 1 つ作り、倒せる所まで作ることを目標にします。

ここまで読んでくださりありがとうございました。ゲームをプレイして楽しんでいただければ、幸いです。

注釈……

[1]サイドビュー: 3Dの世界を 2D で表現する際の視点の一つ。視点を真横に置いた 2D ゲーム。

[2]ダッシュ: 『X』ではダッシュは強化パーツ取得の必要がある。『X2』からは初期状態でダッシュ可能。『ロックマン』シリーズにダッシュは無いがスライディングが使える作品がある。

[3]簡単: 『星のカービィ 3』公式サイトには「最近のゲームってむずかしすぎ。もっとサクサク遊びたいよね。」という記述がある。なお、『星のカービィ 3』のクリア度を 100%にするのは結構難しいと思っている。

[4]Domino: たかぼーさん製の MIDI シーケンサ。

[5]Magical8bitPlug: YMCK さん製のソフトシンセ。