



RebRank

[<http://www.rebrank.org/>]



Game / Software Creating Circle

RebRank

RebRankなゲーム制作 - Re:Blankなゲームデザイン -

2010/02/20(Sat)
Yoko(blankvision)

<http://twitter.com/blankvision>

Project Blank(P.N.B)

今日のはなし

1. サークル紹介
2. こんなゲーム作ってます
3. 時代背景
4. 制作体制
5. ゲームを作る話



はなしの対象

- シューティング楽しいよね！
- 三度の飯よりシューティング！
- 同人シューティングに興味がある人
 - 他の方の話と併せて時代背景が見えるかも？



1. サークル紹介な



RebRank (リブランク)

- メンバー：7人
 - 全員同じ大学の非公認サークル出身
 - Amusement Makers(アミューズメント メーカーズ)
- サークル活動：8年目
 - 「好きな事」で「楽しく」突っ走る
 - 動的ゲーム・当たり判定のあるゲーム
- コミケ サークル参加
 - コミケ61 2001年12月～
 - コミケ62 2002年8月～



メンバー紹介



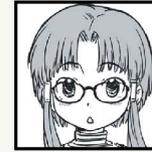
Yoko

- ・敵/弾制御プログラム
- ・企画進行・渉外
- ・各種グラフィック
- ・モデリング
- ・サウンド



Sheile

- ・メインプログラム
- ・スクリプトエンジン



らいね

- ・グラフィック全般
- ・背景
- ・DTP全般



hajime

- ・サブプログラム
- ・操作系・ライブラリ
- ・アーカイバ
- ・スクリプトエンジン



竜ライター

- ・音楽
- ・サウンド



myz

- ・世界観設定
- ・シナリオ



muraro

- ・キャラクター
- ・イラストレーション

※似顔絵は、個人差があります



2. こんなゲーム作ってます



五月雨 ～samidare～

戦略的近接撃込型弹幕シールドシューティング(お

- 自機の動かし方を主軸に
 - シールドシステム・精密避けは不要
 - 避けと近接撃込みの一進一退
- プロトタイプ3回 / 初制作



RedRive

スクウェアアクションシューティング

- テンポの良さを主軸に
 - レバー+ボタンいっこ / 線で囲んで敵を倒す
- エンジンの汎用性テストとTwitterへの対応
- 制作後ブラッシュアップ / web公開



RefRain ～prism memories～

縦スクロールシューティング

- 場の支配感を主軸に
 - 強力な自機と武装 vs 強力な敵と弾幕
 - ずっと俺のターン&俺TUEEEEEEE!
- プロトタイプ4回 / 制作中



3 . 作った時の時代背景

- 五月雨の場合 -



個人的に感じたその頃の雰囲気

- アークードはまだまだ弾幕STG
 - 弾幕STG自体そこまで好きではなかった
- 弾を利用しようという雰囲気
 - カスリ、反射、吸収
 - サイヴァリア、ギガウイング、斑鳩
- 同人では弾幕避けは飽きた的な雰囲気も



五月雨を作ったきっかけ

- 避け一辺倒のゲーム性が好みではなかった
- 影響を受けたSTGがあった
 - グラディウスシリーズ
 - PC-98 東方怪綺談、東方幻想郷
- 自機(≡プレイヤー)をもう少し強調したい
 - 弾幕避けは楽しい。でも… ⇒ 受身過ぎる
 - 画面下にずっと自機が居る ⇒ メリハリが欲しい
 - リスクとリターン ⇒ 自機の位置取りに比重を

キーワード「自機」「前に出る」 + 「弾幕」



五月雨で想定していた人

- 2000年前後の弾幕STGに飽きた人向け
 - 1人でも遊んでももらえればOK
- 実際は、そうでない人にも遊んでもらえた
 - でも、元々人を選ぶゲームなので遊べない人多数
(例)大学時代の文化祭



五月雨を作った後の感想

- ゲーム性とゲームシステムの直結
 - コンセプトは満足できたが、反省点も
- 五月雨：面白さ++ ⇒ 難易度++
 - 瞬間的に求める操作が多い
 - STGは基本受身：五月雨は積極性を求める
 - Extraステージ：ちょっと尖らせすぎた？
 - コントローラーを投げない
- 難易度や遊び易さ観点で不足
 - 普通のSTGと勝手が違う
 - 善いとは言えないよね
 - どうにかしたい…⇒ じゃあ、作るか ⇒ 現在に至る

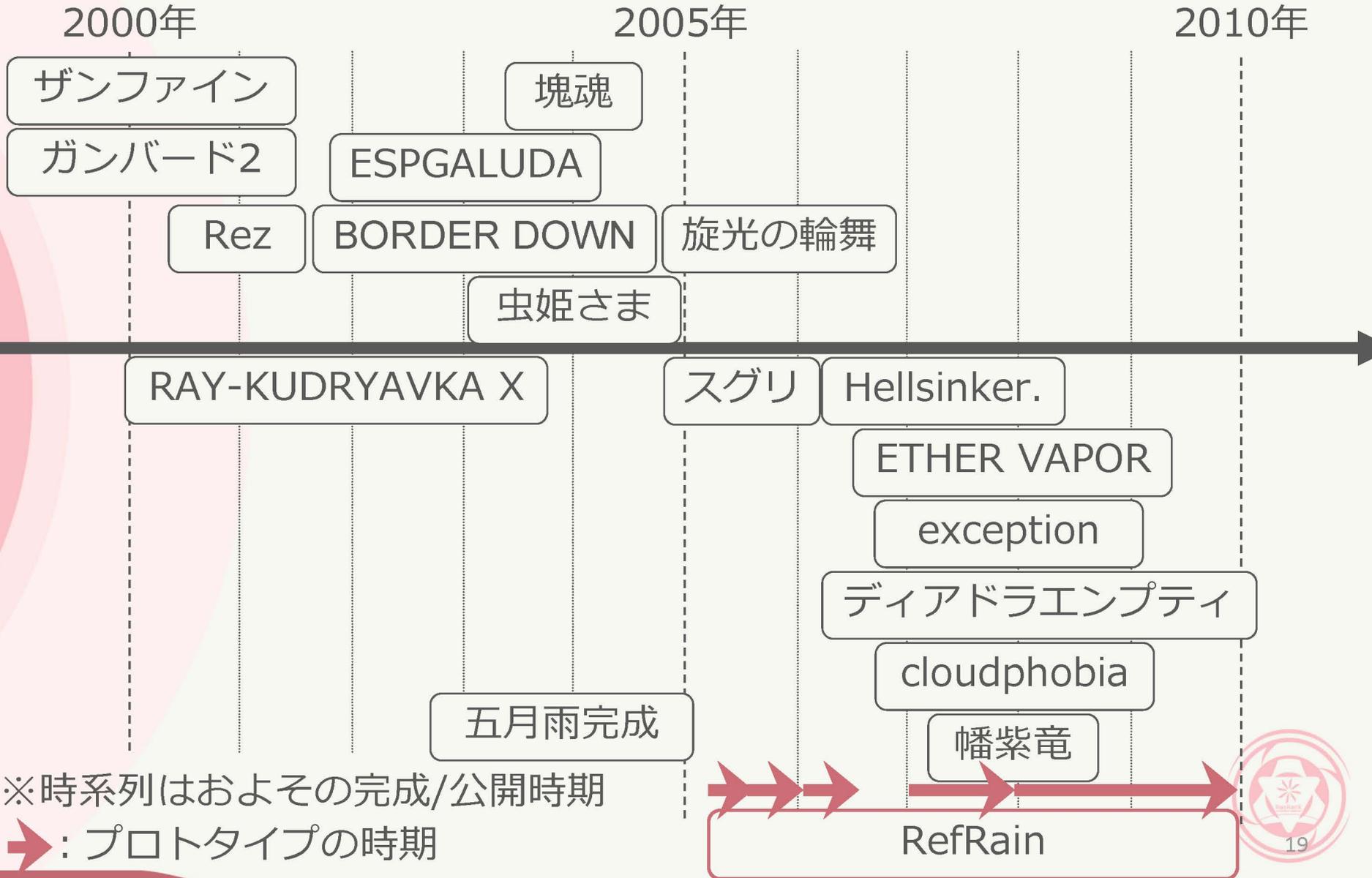


五月雨の後の流れ

- 何か変わった？
 - そうそうSTGが変わることは無い？
- 個人的に感じる最近の雰囲気@同人STG
 - 東方Project PC-98⇒Windowsで再開
 - 横スクロール形式へも流れが広がった？



C67以降も影響を受けつつ制作中



4. RebRankな制作体制



①サークルの作業の流れ

- 日程決める
- 設定と仕様を決める
- みんなで作る
- 結合してまとめる
- 完成！

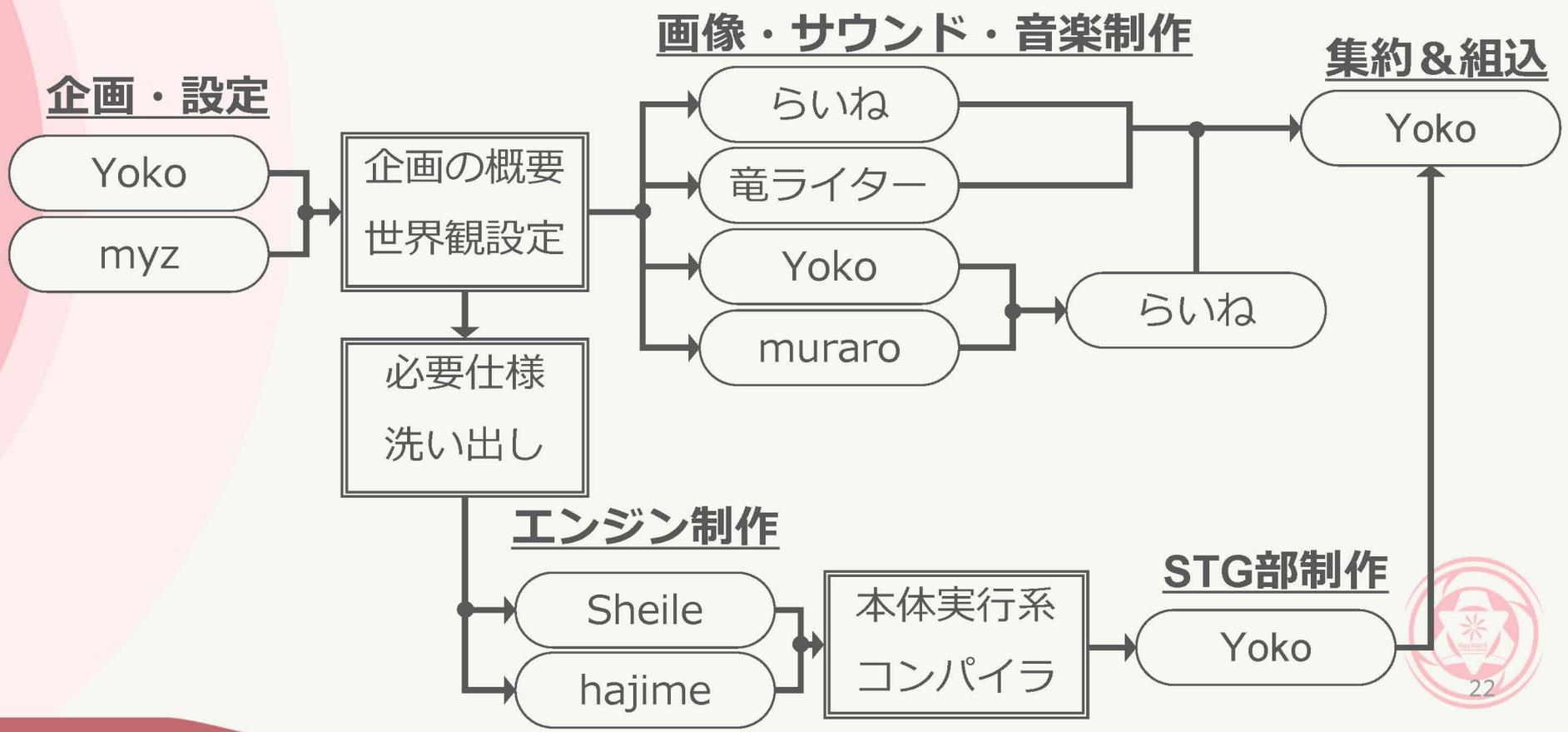
そんな、上手くいくはずが無い…
あくまでも、理想です



実際のおおよその作業の流れ

RefRainの作業の流れ

- 設定を中心に据えて作業 ⇒ 極端なリテイクを排除
- 企画・設定に対して創作 ⇒ 具体的な発注等は不要



②メンバー多い＝早く進む？

- そうでもない(ただしRebRankに限る)
 - まとめ役に作業が集中する
 - 作業が集中した方が雰囲気も統一しやすい
(例) 組込み・タイミング・調整：全てYoko
画像のブラッシュアップ：全てらいね
 - 得意な作業を中心に進める
 - 時間は掛かるが、納得いくものに
- 得意な作業 ⇔ やっていて楽しい作業



③サークル内のコミュニケーション

- ネットだけでは限界がある
 - 語弊・勘違いが生じやすい / リアルで会う
- 作業が進まない時は
 - メンバー宅に向かう、 \times 切直前は泊り込む
- 忙しくて時間が取れない…
 - 時間を合わせて週末は缶詰開発
 - 遅れる事を前提に



共通の話題を持つことも大事

- ゲーム以外で通じる話題を持つ
 - ゲーム以外へもアンテナを広げておく
 - 食べ物や飲み物のネタ話
 - エイプリルフール企画
 - 製作のペースが上がる こともある

(例) 2009/04/01 Japan Hineri-Age Association
「僕は 明日も ひねり揚げを 買いに 行く。」
ひねり揚げ おいしいです (ネタですよ?)



④ チーム作業で心掛けている事

- 情報の混乱を防ぐ
 - 「ここを見ればOK」な場所を作る (Wikiなど)
- お互いが疑わなくてすむ環境
 - お互いがフォローして作業
 - ひとりで抱えない
- 内輪な“安地”に注意
 - 内輪のみの「褒める⇔褒められる」はやや危険
 - できるだけ外に晒す & 駄サイクル防止



⑤制作に使っているもの

凄く便利な開発補助ツール紹介
素早く完成度を上げる何か
～五月雨の場合～



そんなものは なかった(´ー`)

期待させてごめんなさい



それでも五月雨は完成した

- 開発補助ツールは必須ではない
 - 時間は掛かるが、気合と妄想で何とかなる
 - 紙とペンが最強
- 五月雨では独自言語(SMDScript)を自作
 - 敵や弾をフレーム単位で、直感的に書ける
 - 得意分野の違いを吸収できる
 - Yoko : 難しくないプログラム・STG好き
 - Sheile : 難しいプログラム・STG苦手
- RefRainでも継続して自作(RefRainScript)
 - 構成要素は、基本的にスクリプト(タイトル、自機含む)
 - 詳しくはSheileから説明します



コミュニケーションツール

- 五月雨のとき
 - サークルで直接会う機会が多かった
 - あまり使う必要性が無かった
- 現在は
 - 社会人になって直接会える機会が減った
 - コミュニケーションツールを活用



現在：制作で使っているもの 1

- データのやり取りにサーバーを準備
 - アップローダー / FTP / CVS(SVN移行中)
- リアル>>>> Skype >>IRC>MSN メッセ
 - Wikiなども併用



現在：制作で使っているもの 2

- これをやれば終わる
 - 超短期：各自でTODOリスト
 - 短期：Googleカレンダーで共有
 - 長期：Excelシート(Redmine移行中)
- 「自滅しないための予定」を立てる
 - 予定≠納期設定
 - 月単位、コミケ合せなどで緩く逆算
 - 遅れたら？
 - 遅れる事を前提に日程を調整(調整し過ぎに注意…)
 - 仕様を削る(次回のネタに)



5. ゲームを作る話



はなしの内容

- ゲーム構築の話 (Yoko)
 - プロトタイプ制作、ゲームルール構築
- スクリプトの話 (Sheile)
 - スクリプトって何？ メリット・デメリット
- 画面とUIの話 (らいね)
 - ゲームでの視線と画面の話



①プロトタイプ・スパイラルで制作

制作の流れ

- 作って試す
 - 仕様決め⇒実装⇒作って試す
- 内容が決まったら
 - コンセプトに沿って尖らせる
 - 逸れるものは外す
- 制作に入る
 - 主犯：全力で突っ走る
 - 他メンバー：逸れたら止める
 - 感想 = 意見ではないので注意



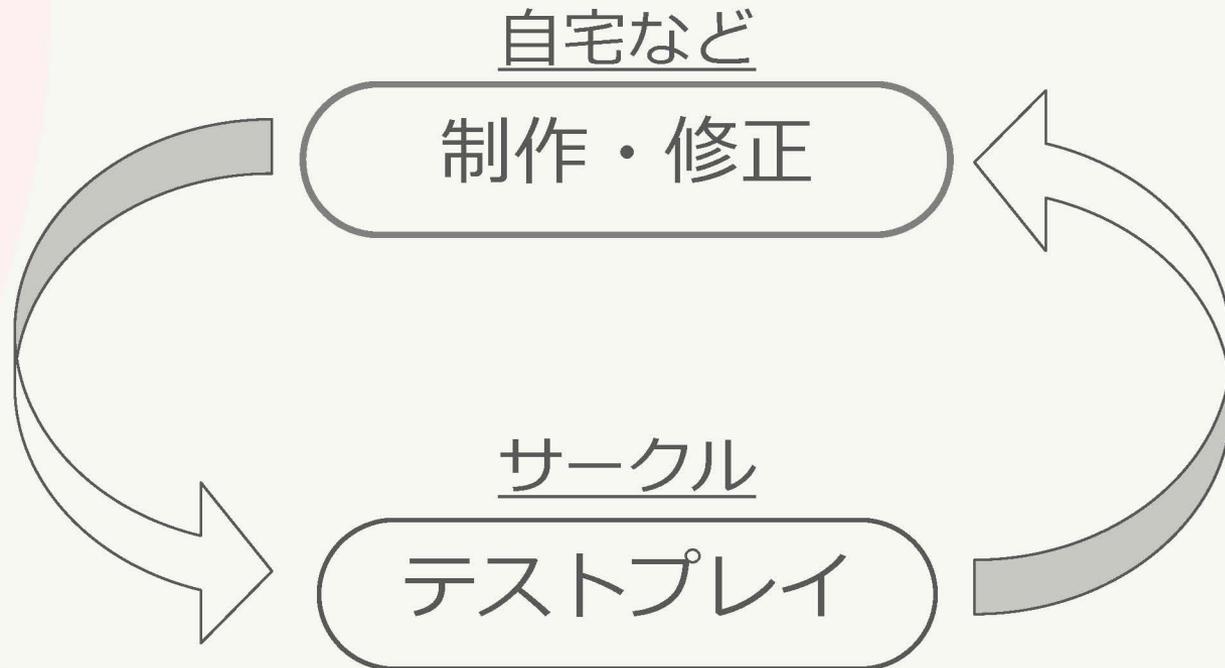
RefRainのプロトタイプ

- C68プロトタイプ1⇒微妙
- C69プロトタイプ2⇒弾避きつい
- C70プロトタイプ3⇒いけそう
 - ゲームタイトル決定
 - 3D⇔2D座標変換で判定ズレ
- C71:仕事の都合で1回休み
- C72-73:コンセプト確定
- C74-77:現在4面まで実装
 - 社会に出て制作ペースダウン...
 - 2010年内でver1.0を目標



プロトタイピングはどこでやる？

- 制作⇒テスト⇒修正⇒テスト…のループ
 - 大学時は所属サークルを活用したが…
- コミケではこれが難しい
 - 体験会とかロケテとかあるといいですよ



②ゲームルールどうする？

- コンセプトに沿って流れを作る
 - 例：高いリスク(危険な行為)
大きなリターン(行為に見合う爽快感)
- 自機の行動に沿って流れを作る
 - 例：システムに相関や循環を持たせる
 - 詳しくは次ページで



コンセプトに沿った流れ

- 五月雨の場合
 - シールドで懐へ潜り込む
 - シールド⇒弾吸収⇒反撃⇒シールド切れる⇒弾避け
- RefRainの場合
 - M.E.F.A2：4段階の強力な連続攻撃
 - コンセプトリアクター（C.R.）：敵弾を破壊可能に
 - 2つの強力な攻撃システムを連携・循環
 - 撃込⇒M.E.F.A2⇒アイテム⇒C.R. ⇒撃込⇒…
 - さらに敵の動きを止める攻撃で流れを加速



RefRainの場合ゲームルール失敗例

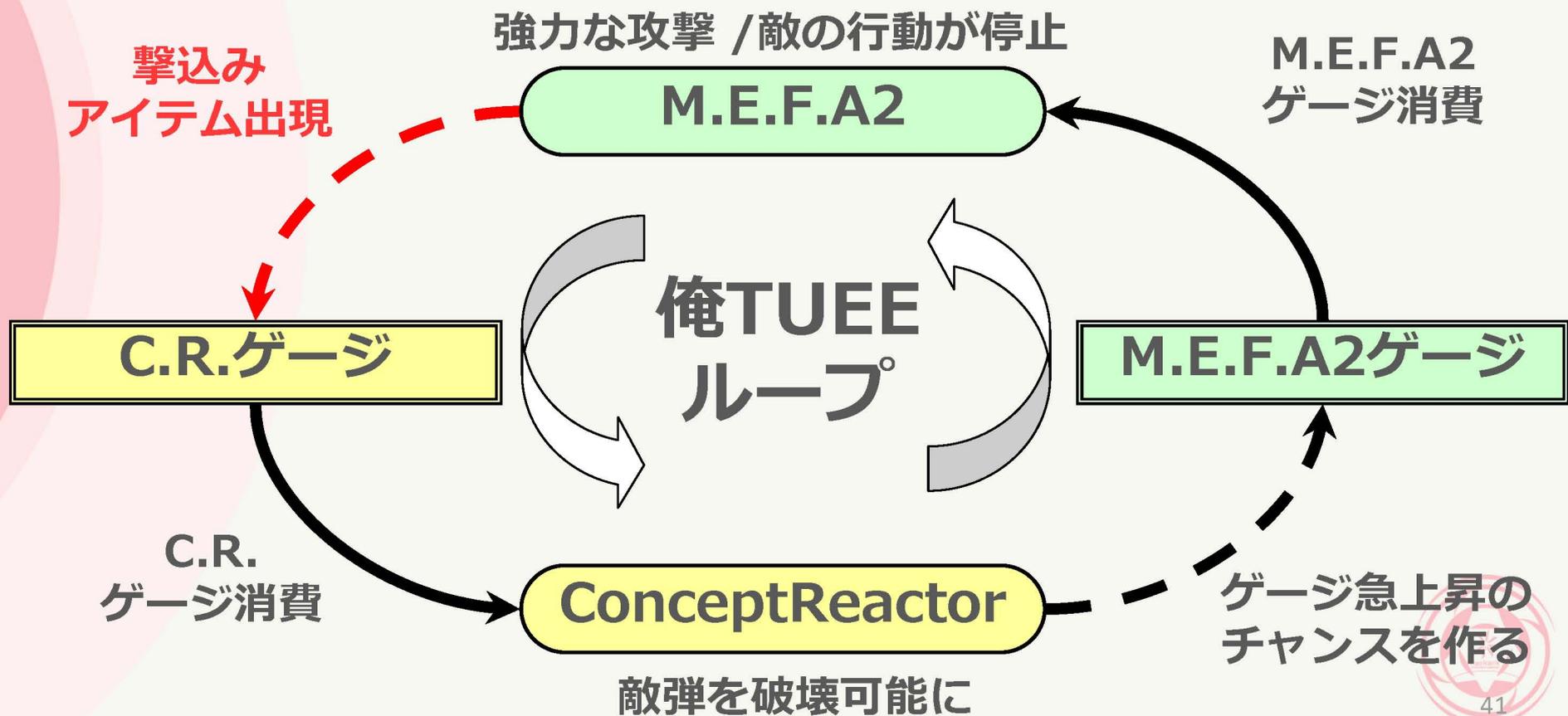
- C76版：敵に押し負ける
 - 攻撃の手数が足りない
 - 「M.E.F.A2」「C.R.」後者が使われない
- 改善案：循環を作って攻撃の手数を増やす
 - コンセプトを尖らせる形でゲーム見直し
 - 自機システム循環強化版をロケテショウへ



自機システムの循環強化

- ゲージ2つ
 - C.R.ゲージ：アイテムで上昇
 - M.E.F.A2ゲージ：撃込みで上昇

ロケテゲームショウへ
⇒上手くいったようです

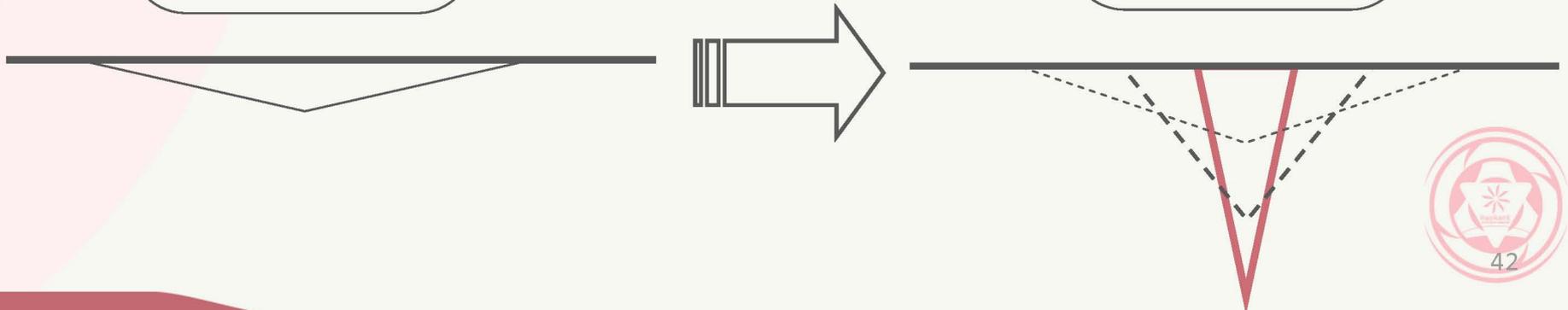


③全体を見て調律

- ゲーム全体を見て、足したり&削ったり
- 軸芯から外れる要素は排除していく
- 特徴ある部分は尖らせる
 - ゲームのコンセプトを明確に持つ
 - 「広く浅く」⇒「深く狭く」へ絞り込む

広く・浅く

深く・狭く



④制作スタンスも大事

- ①基本は妥協しない&安易に手を抜かない
 - ただし妥協しない=ベストではないので注意
 - 残り時間を見て、その中で最善になるように頑張る
- ②期限ギリギリまで作る
 - 出来る範囲で納得いくように頑張る
 - 中途半端には入れない
- ③調整・調律は気長に粘り強く、生暖かく見守る
 - 大きく振り子を振る⇒振れが収まる様子を眺める