

オリジナル 2D 格闘ゲーム

『ぱわふるぴーす・のつくあうと!!』

(仮称) ぱるぴの



・ 実行環境

Windows 用 アプリケーションソフトウェア

8 方向 + 4 ボタン ジョイスティック / キーボード

1280 * 960 ウィンドウモード

(ネットワーク)

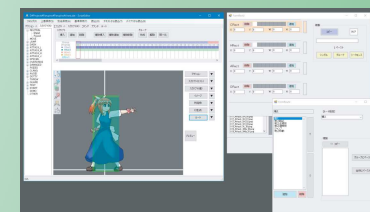
・ 開発環境

Visual Studio 2017

C++ ゲームメイン
(Windows 用アプリケーション)
DirectX9



C# スクリプトツール
(Windows フォーム GUI)



ゲームシステム 要点

◆ 2D 格闘ゲーム

2D 視点で自キャラを操作し、
相手キャラを倒す（ライフを0にする）と勝ち



◆ 製作者（1プレイヤー）として格闘ゲームに求めること

- ・ キャラクタを動かしたい
- ・ 「勝ち」を第一目的としない
- ・ 動かしている方が有利

◆ 従来の格ゲーと異なる、本作で重視する点

- ・ 攻撃と攻撃の打ち合いで五分状態「相殺」をシステムが作る

ゲームシステム

従来の格ゲーとの比較

キャラを
操作したい



- ・ 前ダッシュ
- ・ あばれ
- ・ キャンセルの多さ

→ 相殺



バランスゲージ

入力の多さ
全体加速

色々やってみる
試行錯誤のサイクルの速さ

ジャンプ・しゃがみ 中・下段を攻防の主眼に置かない

読み合い

様子見

牽制

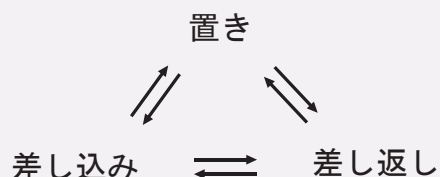
ガード

カウンターヒット

飛び道具

地上戦

他、前後歩きなど



ジャンプ

飛び込み

詐欺飛び
すかし投げ
すかし下段
空中ガード

対空

起き攻め

中・下段
投げ
誘いバクステ
様子見

ゲームシステム

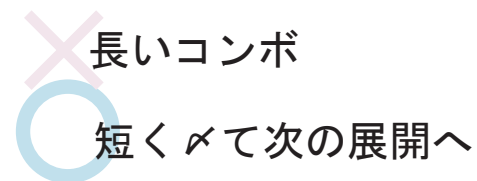
細かい要素

前ダッシュが一番安定行動

[6・6] 入力ではなく、[6]（従来の前移動）がダッシュ扱い。微量の移動はレバー入れ技が該当する。
攻撃判定・相殺判定ともに発生する
ヒット・相殺時に特殊なヒットストップ

ラウンド開始の立ち合い カウントダウンからのダッシュ

喰らい時のけぞり中に上下左右で微量に移動できる



ダウン時無敵時間無し

キャンセルルートが多い

ほとんどの技から技へ空キャンセルも可能
早いとフェイントして使えるが、攻撃判定も発生しない

{ コマンド
ブランチ
ルート

構え

バランス回復 + 回避
同時構えは「相性ボーナス」が高め

目標 『自分のプレイしたい格闘ゲームを作る』

- ・ 格闘ツクール
- ・ 製作環境を作り、個人個人の『プレイしたい格ゲー』を作る

期間

10 年～

予算

支出

製作	0 円
素材	0 円～数万円 趣味の範囲
イベント参加	数千円 / 1 回

収入

Web フリー配布
イベント 100 円～

現状

プログラミング

製作ツール

70%



ゲームシステム

共通

70%



格闘

40%



グラフィック

20%



サウンド

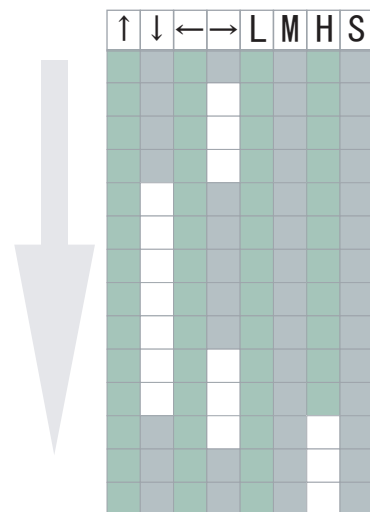
10%



ゲームモード

◆トレーニング

入力表示



リアルタイムに流れる

保存と編集

リプレイ

◆チュートリアルと CPU 戦

対戦回数を記録

ゲーム設定

世界観 オリジナル
ファンタジー能力バトル
格ゲーのための格ゲー

相手を倒すことを目的としていない。
闘いを楽しむための闘い

キャラクタ

八木崎 楽乃（やぎさき らくの）



投げ技主体の格闘少女。
能力：質量変化
格闘スタイル：八木崎流闘法・投法
質量変化を生かした移動と打撃と投げ。

八木崎 有喜乃（やぎさき ゆきの）



スピード主体の格闘おねえさん。
能力：ものの速度変化
格闘スタイル：八木崎流闘法・刀法
スピードを生かした片手剣で手数と
ヒット&アウェイ

ゲームとは何か？

(※諸説あります)

→アクションとリアクション

Input / Output

入力操作 画面表示

ゲームの面白さとは何か？