



シナリオ：

シナリオ部分に変更しようと考えています。

バグを直す妖精がどう、というお話にしようと考えてはいましたが、
せっかくハードボイルドでカッコいい感じのキャラクターを描いてきてくれたので、ストーリーもそれに合致する形にしようかなと。

ギミックの仕様など、根本的なところは変えないように設定を組みましたので
とりあえずご一読いただければと思っています。

- ・一言で表すと、主人公が一人の男の行方を追う話

世界観：

近未来のセカイが舞台。科学・通信技術が著しく発達しており、今や人々はインターネットに意識を直接つなげてアクセスすることができる。（インターネットの中にもう一つのセカイがある＝データで出来た世界＝「電腦世界」）

現実と電腦のはざまに生きる人たち。

- ・そのセカイの社会の状況：

荒廃しており、また停滞している。人口増加や戦火で世界から資源は減少。

食事も宇宙食？のような合成食糧を食べている

「電腦世界に逃避する人々」が社会問題となり、停滞感に拍車がかかっている

市壁に覆われた中心街の外側は廃墟でいっぱい

＝倒壊したビルの残骸だとか、戦火にやられた建造物の残骸

打ち捨てられた研究所があったりもする

- ・「電腦世界」の状態

そのセカイの現実に対して豊かにみえる。緑があったり、公園があったり。
ただ、やっぱり「裏」といえるような場所は存在していて
まともなエリアとそうでないエリアがある
そうでないエリアでは違法改造とか、そういうことができたりする
主人公の義手はその場所で構成されたもの
また、「電腦世界」は一度入れば、
すべての場所に入出入りできるという性質のものではなく、
(インターネットから企業機密にアクセスすることができなかったり、
オフラインとなっているパソコンの中身を覗き見ることができないのと同じように)
アクセスできる場所には制限がある
機密情報にアクセスしたかったら、その情報にアクセスできる場所まで直接移動する
必要がある

ストーリー

主人公はある男を追っています。理由はまだ考えてません。主人公の片腕が義手になっているのは、たぶんその男の影響によるものなんだろうたぶん。

ある日、彼は懇意にしている情報屋から、その男に関連するかもしれない情報があると持ちかけられます。その情報は中心街の外にある研究所にしかないもので～云々
というような感じで説明されます。

主人公はそこに向かいます。

ちなみに主人公は情報屋とのやり取りで、お金を稼いでいる人ってことで考えています。

ゲームは主人公が打ち捨てられた研究所に潜り込んで「電腦世界」に接続し、研究所のデータベースに潜り込んだところからスタートです。

※ストーリー部分はゲーム内で言及する必要はないと思っています。

あくまでストーリーは背景の一つとして考えてください。

ステージや背景、エネミーなどなど、ゲームオブジェクトの雰囲気から滲む程度で。

というわけで、

ステージの雰囲気は次のような感じでお願いします。

ひとまず作成する必要があるのは、この研究所のデータベースのステージなので、
電脳世界
打ち捨てられてしまったもの、過ぎ去ったもの
寂しい廃墟
でも、なんか秘密がありそう

というイメージをもったステージデザインを考えています。
(すごく曖昧な感じでごめんなさい汗
まだ自分の中で確固としたステージ像ができていません
どこまで具体的に指定すればいいのかわからない、ってこともあります。
この件についてはまたお話ししよう)

ゲームの全体像について

現在、作っているゲームは1つの完成されたゲームタイトルとして見たとき、
タイトル→メニュー画面→ステージ選択
順次ステージ選択をして、ステージに用意されたボスを倒し、ステージクリア
次のステージへ →これを繰り返した先にエンディング

という循環をもったシステムになると思う。
(星のカービィやスーパーマリオのような形式)
※上記の内容は、このバージョンでは実装しない。
あくまで思考を整理するための道具立て

ということから逆算していくと、今やっていることは
いわばスーパーマリオなどという 1-1Stage を作っている段階といえるのでは。

現在行っていること：
ステージ作成

ステージ作成のために決めておくべきこと：

- ・プレイヤーキャラクターの性能
- ・エネミー（実装できない場合は、メカニクス・ハザード中心のパズル系へ）
- ・メカニクス：プレイヤーがインタラクトできる仕組みそのもの（ドア/スイッチなど）
- ・ハザード：プレイヤーにダメージを与えるメカニクスのこと。クリアできる「畏」
- ・アイテムオブジェクト：報奨やパワーアップなどゲームプレイを有利にするもの

Ex)スーパーマリオ：報奨（コイン）、パワーアップ（キノコ）

・また、以上すべてのデザイン。

1. プレイヤーキャラクターの性能

- ・時間の進行を遅らせる能力（なにもないところをタップ）《実装済・中》

→使用＝ゲージの減少

- ・離れたオブジェクトを動かす能力（オブジェクトをタップ）《実装済・中》

※キャラクターが能力を使ったときの演出は別途で考えています。

もし、すでに演出を考えているのでしたらご一報ください。

疑問点：

- ・自動横スクロールでキャラを進めるか《現在はこれ》

- ・自発的な移動を可能にするか

→というのも、まったく自分の意志で動かせない主人公に対して

プレイヤーがストレスを覚えないか、ということを心配してのもの。

Ex)コイツ進むのおっせえええええええ！ とか

ファッ！？ 速すぎィ！！ とか

それだったらプレイヤーが自分の意志でキャラクターを動かせば

ストレス感じる可能性も小さくなるかなと思ったり

ただ、それはそれで問題出てきそうな気はする。

HPとか導入する必要出てくるかもしれないし……。

自動横スクロールだとパズル要素が

自発的な動きだとアクション要素が それぞれ強くなる気がする。

どんなゲームを作りたいかってところになるのかなあ…。

自動横スクロールにする意味・メリットとか整理したほうがいいかもしれない。

2. エネミー

- ・UI（だっけ？）の問題でプログラマの負担が増えそうなので

実装できるか不明のため保留

- ・世界観的にはウィルスがこれになるのかな

3. メカニクス

- ・ドアとかスイッチとか。

- ・オブジェクトをぶつけることで壊れる壁

- ・主人公の能力を使う（直接タップする）ことで動くエレベーター

作動するスイッチ

- ・これはいろいろ考えられる

4. ハザード

- ・自動横スクロールゲームであれば、これは主人公が動かせるものでなくてはいけない（自発的な回避手段が存在しないため）
- ・ロジックボム、攻性防壁のようなものだったり

5. アイテムオブジェクト

- ・完全に未定。
- ・世界観的に、主人公の潜入するような場所には、どう転んでもプラスになるようなものが存在しているはずもなさそう
- ・新しい「設定」を付与すればいけるか？
(コイツはこれ使って回復できるんだよ！とか
その場で拾ったもの改造して、こんな便利なアイテム作っちゃうんだぜこの人、とか
そういう意味での「設定」)
- ・エネミーがいたら、エネミー壊して武器がドロップして手に入る、とかできるかも

いま、考えている内容はこんな感じになってます。

目下、相談しておきたいのはこのゲームをどちらの方向に進めるのか、ということでパズルの側面を強めるか、アクションの側面を強めるか、というところ。

自動横スクロールは時間制限の中で、いかにオブジェクトの移動（主人公の能力）をうまく使い、

これが決まったら、なにをもってゲームオーバーか、クリアか決められるんじゃないかな。
手詰まりになったら終わりなのか、HPが尽きたら終わりなのか
ボスを倒したら終わりなのか、最後の階層まで到達したら終わりなのか

ステージ構成もまだです。

主人公に立ちはだかる障害の種類によって、構成するステージは変えていくつもりです。
エネミー中心なのか、ハザード中心なのか。

ただ、どちらにしても、最初に作成するステージのレベルは
スーパーマリオでいう 1-1Stage 程度のものにするつもりです。
いわばチュートリアル

操作方法と、ギミックの扱い方を感じてもらおう。

なにをすればゲームオーバーで、クリアなのかを知ってもらう。

ということを重視して作成しようかなと考えています。
今、自分が考えているのは、だいたいこんなところですね。

ひとまず、

1. 考えているシナリオ・世界観の共有
2. ステージの大まかな雰囲気（デザイン）まで
3. ゲーム完成図（実現の必要なし）から逆算した現在の作業内容の整理
4. ステージの内容（＝ギミック）の考案・懸念事項の共有

ついで、このゲームをどういう方向に完成させていけばいいと思うか、という相談

というのが、今回の主な内容でした。

なんかコイツ俺の考えていたゲーム像と違うことってんな…ってところがあったら
伝えていただけるとありがたいです。

あと、**Run Game** のシナリオとか世界観をある程度の形で出したのは初めてなので、
それに対するコメントもいただければと思います。
今回のゲームの場合、シナリオは背景に徹したほうがいいと思うので、みなさんの意向に
沿うようなものにしたいからです。
シナリオや世界観が気に入らないとか、わかりづらい、説明が足りないとか
もっと他のない？
とか、そういう要望がありましたらご連絡ください。

その辺りのことを考えなおすのはほとんど苦にならないので。
なんか色々言いましたが、特になにもないとのことでしたら、それでも大丈夫です。

以上でひとまず今回の分は終わりです。
長々とお付き合いいただき、ありがとうございました。

その他、ちょっと思ったこと：

直接身体でぶっとばすんじゃなくて、オブジェクトを動かして戦う

少しまどろっこしくて直接的でない気もする

アクションゲーは「キャラの手で」相手をボコボコにするから爽！快！感！

あって「キモティー！」となるわけで

もし爽快感を重視するなら、バット持った棒人間が飛んでくるなにかを思いっきりぶっとばしてるだけでも結構楽しくていいのかなとも思ったりしました。

（スマブラDXの百人組手みたいに）

スマホゲームの『この星を壊すッ！』（ってタイトルだったような気がします…曖昧）も、とんでもなくシンプルなゲームですけど割と面白く、爽快感もあった気がします。

なにをもって爽快感が形作られるかを考えるいいきっかけになるかもしれません。