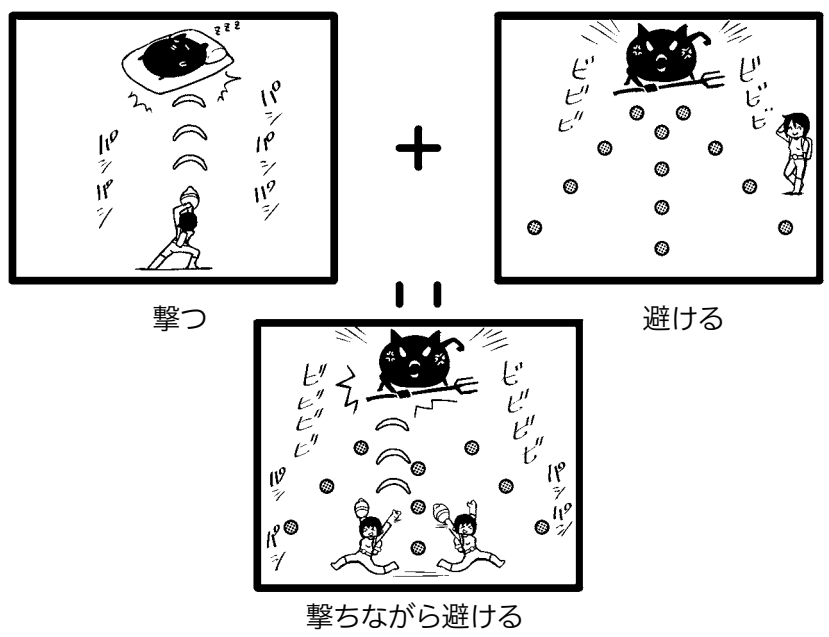


組み合わせる要素

本章では、シューティングゲームを素材として、あるゲームを作った際の過程について解説しますが、シューティングゲームと言えは十分にシンプルで、もう分解しようがないと考える人もいるかもしれません。

しかし、当たり前過ぎて見過ごされているだけで、まだ大きな要素が組み合わせられた上で、シューティングゲームは成立しています。



▲「撃つ」と「避ける」は同時に行われる

敵の正面など、撃つのに適した場所は、敵から撃たれやすい場所でもあることが多く、「撃つ」と「避ける」はどちらもシンプルな要素ながら、両方を同時に成立させなければならない点が、攻略に深みを持たせている構造は、シューティングゲームを支えるおもしろさの一つと言えるかもしれません。

ここで、もし、どちらか片方だけでゲームを作るとしたら、どういうゲームになるでしょうか。

撃つだけで、避けない

撃つ以前の「狙う」ことだけでも大きな要素であり、射撃が題材のゲームは過去に多く存在していたことから、先祖返りの一種と言えるでしょう。

また、決まった場所への正確な射撃を競う以外に、どこを撃つかで後の展開が左右される、『ミサイルコマンド』や『コース』(後述)のようなゲームも考えられます。

避けるだけで、撃たない

何を狙うかの判断は最低限しなくてはならない前者と比べて、迫る敵や弾を避け続ける、場当たりの遊び方に近づく危険性があります。

仮に、変化する攻撃をどのように連続して避けるかまで考える必要のある、場当たりでは済まない凝った局面を用意できたとしても、それは弾幕シューティングが持つおもしろさに他なりません。

...

どちらも悩みどころはありそうですが、ざっと考えてみたところ、「避けない」案のほうが前例也多そうですし、あえて、ここは「撃たない」案で進めることにしましょう。

まとめ シンプルな要素が組み合わせることで、おもしろさの相乗効果が生まれます。

ゲームとインフレーション

頻発する反応を抑えるための手段は何か、現実を例にすると、科学薬品を水で希釈するように、「緩衝する何か」を混ぜることが有効と言えます。



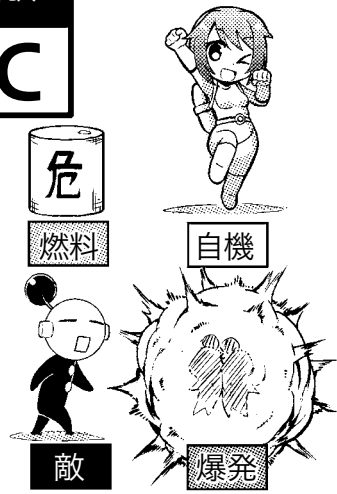
▲薄めれば反応は鈍くなる

ただし、ゲームの場合、目的はスムーズな反応ではなく、あくまで気持ち良い反応です。

単純なスケールダウンが起こるような状況では、継続する意欲が削がれてしまいますし、何か対策を考えなくてはなりません。

	自機	燃料	爆発	敵
敵	A	B	C	C
爆発	D	E		
燃料	A	B		

- A: 自機で押して動かせる
- B: 跳ね返る
- C: 敵が消滅し、爆発が発生
- D: 自機にダメージ
- E: 燃料が消滅し、爆発が発生



▲爆発にだけ反応する、「燃料」という要素を追加

そこで、敵に触れても起爆はせず、その代わりに「誘爆」には巻き込まれる、「燃料」という都合の良い要素を追加してみました。

これを増やすことにより、誘爆の規模は保ったまま、偶発的な爆発は抑制できるはずですが、どうでしょう?

...

実を言うと、まだ不満は残ります。

今のところの問題点は解決したとしても、誘爆自体はありふれた要素と言えますし、さらに特徴的な要素が欲しいと思う気持ちは、否定できません。

ここは一旦は保留にしておき、まだ何かできないか、試作を続けることにしましょう。

まとめ 継続する意欲を保つため、展開が先細らないしくみは考えましょう。