

Orbit-Studio広報誌

bi-bit!!

びびつと!! | 創刊号 兼
2022 | 01 | コミックマーケット100号



原作
監修

TAKE FREE | この冊子は
無配本です

Orbit
Studio



表紙イラスト
鈴乃まろんさん
<https://kimiyoru.littlestar.jp/>

当誌は

「面白い&作りたい物を作る」事を心得とする
同人ゲーム制作サークル

オースタージオの
活動報告を中心に展開する
同人的広報誌である。

尚、サークル名称の英語表記における
1文字目は「数字のゼロ」である。



(1人だけの)メンバー紹介

代表

つまがき

妄想とプログラムとデザインを
主に担当している。

趣味は余計な機能の実装と
オタク街の徘徊。

← アイコンやVRCで使ってる
VRoid製自作アバター「こはく」

目次

Ez-MuseIIお疲れ様でした

新作STG「SCAN BUSTER(仮)」

身内やゲストのページ

あとがき

EM2開発お疲れ様でした。



ここからDLできます(無料)



Ez-Musell とは

イージーミューズと呼んでいるけど合ってるだろうか(コラ)
サークル"ENDLESS MUSIC PROJECT" (主宰 あおいりく氏
Twitter: @aoi_psy)にて企画・開発が行われているフリーの
PC向け音ゲーシリーズです。

初心者から上級者まで受け入れる全人類対応版な難易度です。
特に初心者の人でも楽しめるように判定が緩かったりします。

ビー〇マニアみたいなアーケード機種風のゲームデザインが
特徴で、なんとあおいりく氏本人自ら専用筐体を作ったり
なんかもしてます。(右図参照)

北海道某所でたまに一般向けに展示もされますので遊んでみて
ください。私は生で筐体を見た時に感涙しました。

2017年から完全新作の"2"が開発開始となり、そのタイミングでOrbit-Studioがプログラム
担当として参画していました。・が、実際はコーディング意外にも色々やりました。



Ez-Musell専用筐体

引用: https://twitter.com/Aoi_psy/status/1347441854992683011

// コーディング編・完

今回のC100でリリースした1.4.0版を以て「機能実装は」完結しました。長かった…。あとは楽曲や譜面、コースなどの追加アップデートが行われていく予定です。とは言っても先述の通りコーディング以外も色々関わってたため、EM2のプロジェクトから抜けるわけでは無いです。もう少しだけお世話になります。

思えば本当に色々ありましたね…。コーディングだけでも大変だったのですがそれ以外のタスク量が実働3人程度で終わらせられるような物ではなく、様々なスキルを学んで身につけながら熟していました。なので5年もかかったと言えますし5年で済んだとも言えます。

音ゲーの実装で特に大変だったのがロングノート(ボタンを長押しさせる)関連の処理でした。昨今の音ゲーらしく「ボタンを押している間は、16分(1小節の1/16)経過するごとに1コンボ」という仕様だったのですが、まあこれが思ったように動作をしてくれず…コンボ数がプレイする度にズレたりしてしまっていました。コンボ数にズレが生じると楽曲が正常終了しないため頻繁に「曲が終わらない」という不具合報告をベータ版時点では頂いていました。あの頃は大変ご迷惑をおかけしました。

そんな大変だった開発も漸く一区切りです。とにかくまずは自分自身にお疲れ様でしたと言いたいですし、ここまで支えてくださったユーザーの皆様にも感謝申し上げます。

// 新機能・SoirSkies登場

1.4.0版の目玉とも言える大型追加コンテンツが満を持して登場です。

詳細はここでは言えないので伏せますが、すっごく豪華な内容になっていますので是非遊んでみてほしいです。デバッグプレイ担当者に「ええ！？」と呼ばせた実績があったり。

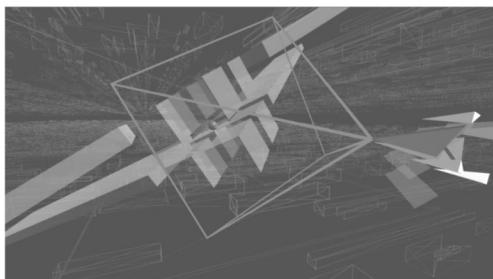
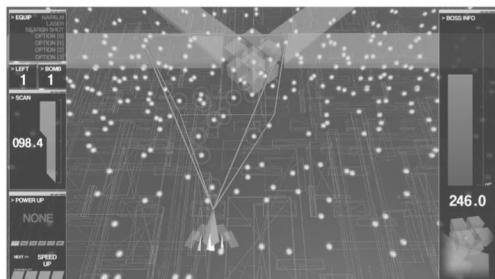
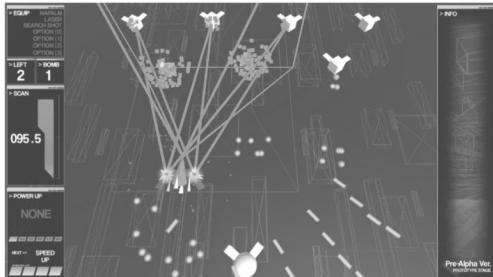
実のところSoirSkiesは2021年2月頃から実装着手しており、同年4月にはコードが一通り動くようになっていました。しかし肝心のアセット部分の製作が難航してしまっていたようで、長らく表舞台には出せずにいたのです。しかしついに日の目を浴びるときが来ました！チーム一同気合い入れて作りましたのでお楽しみください。

// 今後に関して

まだ入りきっていない曲がいくつかあるためコンテンツ追加アップデートを予定しています。新規で機能実装することは基本的にはない(はず)ですが、挙動の改善であったり、気が向いて勝手になにか作るかもしれません。その際は別途告知します。

P.S. RADIO MIXモードの Null-Poコースは私の自信作です。是非悶絶してください。クリア報告待ってるね！！！！！！！！(暗黒微笑)

シューティングつくるお！



// 新プロジェクト始動！ //

Ez-MuseII以外では基本的に手軽なミニゲームをいくつか作っておりましたが、EM2の開発が実質完結して余裕が出てきたので本格的な新作を作っちゃうゾ！…というわけでお披露目。

ずっと前からお世話になってるサークル"攻殻電子製作工房"のかにかま氏に企画や音周りの協力をお願いして制作開始しました。

作りたいゲームは星の数あって、アクションやらノベルゲームやらドスケベゲームやら…ゲームと名のつくものならアナログゲームでもデスゲームでも作りたいという思いな訳ですが、今回は「Unityの技術習得」が裏のお題にあるのでゲーム制作必須ノウハウが凝縮されたジャンル(と思っている)であるシューティングゲームを作ろうと思い立ちました。

私自身ここ最近はシューティングゲームが激アツなので丁度いいですね。作ってて楽しいです。あまりシューティングが上手いわけでも無いのですが、あの"やってて夢中になれる感じ"をこれから追求できればいいなあ…と思っております。

// ここがポイント

本作の最大の特徴は自機の目の前に射出することのできる四角錐状のフレーム。このフレーム内に敵の弾が入ると…弾のスキャンが行われる！そして、一定数の弾をスキャンすると弾消し効果付きのレーザーを敵にガンガン射出する「バスター モード」になり、怒涛の反撃ができるようになります！

さらに自機のパワーアップシステムも搭載。"パワーゲージを貯められる弾"をスキャンして自機の装備を強化しましょう。バスター モードのレーザーも強力ですがパワーアップで得られる装備もまた強力。状況に応じた強化をして戦局をくぐり抜けるのです。

このように「敵の攻撃を利用して反撃を放つ」スタイルのシューティングゲームとなっておりこの特性を元に協議した結果、敵は激しい弾幕を放ってくる事になりました。つまりスキャンをするために敵の猛攻に突っ込む必要もあるということ。攻撃を躊躇つつスキャンを成功させ逆転の一撃を叩き込みましょう！

// 妄想とか

現時点でプランナー側と話が固まっているのは「舞台はコンピューターの中」「敵はウイルスや不正アクセスしてきた何か」「このゲーム自体がどこかの世界で流通している"シューティングゲーム風の見た目をして扱いやすくなったセキュリティ対策特化型クライアント"である」などがあります。

敵の出す弾は自機やコンピュータ自体に対する攻撃目的の"パケット"であり、クライアントはそのパケットを解析して不正プロセスの弱点を突く(バスター モードのレーザー)…といった雰囲気になっています。

ここから先はプランナーにまだ話を通していない私単独の妄想なのですが、今回のボスはコンピュータのセキュリティを搔い潜って侵入してくる悪意あるクローラーのつもりでデザインしました。各種アクセス制限などをこじ開けて侵入し攻撃対象を捕捉したらモードチェンジして攻撃態勢に入る…みたいな。

// 今後に関して

C100では「プレα版」と称して作品のプロトタイプを頒布しています。パーティカルスライスみたいな状態で大体の機能は一通り作ったのですが、ここから敵の出現パターン・ステージの演出・既存機能のパラメータ改善などを行って本格的な開発を開始していく予定です。

中長期的に頑張って取り組んでいくので興味のある方は応援してくださると幸甚です。あと、敵キャラのデザインが今回やってみて結構難しかったので誰かにお願いしたいと思うのですが！…思うのですが…！（チラッチラッ

とにかく、これから一緒にいいゲームにしていきましょう。よろしくお願ひします！

ゲストページ



神坂力コイさん
Twitter: @kanzaka_k



鳥羽ニ式さん
Twitter: @_lr_o

神坂力コイ 或いは アケミツアキラ

ゆっくり力コイです。
ゆっくりアキラだぜ。[1]

こんにちは。神坂力コイと申します。
つまがきさんと縁があり、
看板娘三人衆[2]のキャラデザに
協力をしている者です。

役得すぎるんですよね…
なにがって、他の方の描かれる
この子たちがかわいすぎる。
関わっている以上は
少なからずデザインに
”癖”が出てるのですが[要出典]、
それが様々なティストで見られ、
かつ皆さん絵がとても
上手いのですから。やばい。

語りたいことは色々ありますが、
今回はここで
お暇させていただきます。

C100、おめでたいね！！

力コイ、アキラ、俺[3]
「皆さんありがとうございました！」

終

力コイ、アキラ、俺
「って、なんで俺くんが！？」
改めまして、
ありがとうございました！」

To Be Continued

注釈

1. ^ 神坂力コイ(Twitter:@kanzaka_k)
が世を忍ぶ仮の姿。
2. ^ 看板娘三人衆とは、
この場で独自に名付けた呼称である。
詳細は裏表紙を参照。
3. ^ アケミツアキラ(Twitter:@_ryuuua_)
の本当の姿。
「えーけー。」と名乗り
『りとるりさあちらぼ』という
サークルで活動中。

コミックマーケット
100

出展おめでとう
ございます！

Orbit-St.
+

攻殻電子製作工房
任務中
OPERATOR Ray
様！！



2022.08.13

島田ニホン
@---lr---o

零
Ray



あとがき

コミケと言えばフリーペーパーでしょ！！という考えが昔からあり、私がサークル側になった際にはフリペを作りてえなあ～～～～と思っていたわけです。キャラクターの立ち絵を出してさ、空いてるスペースに近況報告書いたりしてさ……。コミケで様々なサークルさんのフリペを貰うんですけど本当に魅力的ですよね。コミケらしいというか同人らしいというか…。

同人ソフト系のあるサークルさんが進捗報告を簡易的な冊子にしてフリペとして無償頒布されているのを知った時「これだ」と思いました。コピー誌なら入れたい情報をたくさん詰められる。真面目な内容からネタっぽい内容、近況報告でも何でも入れられるじゃないか！！

…というわけで「Orbit-Studio広報誌"びびっと!!"」創刊です。

今後コミケに限らず即売会や展示会などに参加した際に紙媒体で配布できたら面白そうだなと考えています。"無配本"ですしサイトの方で電子書籍(またはpdfとか)でアーカイブ掲載するのも面白そうですね。紙媒体は会場限定ってことで！

あ、そうだ近況報告するの忘れてた(おい)

実のところコミケ案件含めて3種類のデスマーチが同時に降り掛かって来ていたんです。それで相当無理したスケジュールで過ごしてきたので体力の危機を感じています。ここ最近なんて多分4時間寝てないでしょ…。コミケ期間も無事に終わることですし今後1ヶ月くらいは休養のために少し開発から離れて積みゲー(250本超え！)の消化をしたりUnityの勉強をしたいなと思っています。最近消化した積みゲーはエレメンタルギミックギア(DC)とバウンサー(PS2)です

ではでは、少し休んだあとは別の展示会に向けてまた頑張りますよー！冬コミ出たいな～。冬コミ開催されるように祈っています。C100開催できて本当にめでとうございます。私の人生、思い返せば半分以上はコミケ通い(一般参加)なのでこの記念すべき回でサークル参加出来たことは一生の誇りです。

実質身内状態の神坂さん、いつもお世話になっている鳥羽さん、かなり無茶なスケジュールなのに1ページ描いてくださって有難うございます！素敵な絵に悶えています！！

【ダイレクトマーケティング】

Twitterのゲーム制作者コミュニティに参加しませんか？

コミュニティ機能が出来たときに勢いで作ってみたコミュですが200人以上の方に参加していただけています。進捗を晒したり告知や知見共有を気軽にできる場を目指していますので、ご興味ありましたら参加してみてください！



看板娘三人衆 VRoidモデリング：神坂カコイ

つまがきが運用する全Webサイトに
看板娘を設ける計画で生まれた娘。所謂うちのこ。
Twitterでネタ画像の素材にされている。

レイ
零・バイナリ・ディジット
(Orbit-Studioの看板娘)



こはく
(CyberGence.netの看板娘)



エクサ
(第弐仮想領域の看板娘)

