

Orbit-Studio広報誌

# びーびー!!

びびっと!! 2022 12 コミックマーケット101号



**TAKE FREE** この冊子は  
無配本です

 **Orbit**  
Studio

# びびっと!! bi-bit!! とは...

「面白い&作りたい物を作る」事を心得として約5年程度の同人ゲーム制作サークルオービットスタジオの活動報告を中心に色々な事を載せる”同人的”広報誌・・・のはずです。きっとそうです。

ちなみに、Orbit-Studioの最初の一字はオーでなく数字のゼロです。

表紙イラスト提供 **神坂カコイ**さん  
Twitter: @kanzaka\_k

## 目次

サイトリメイクした話

Ez-MuseIIの話

SCAN BUSTER進捗報告

身内やゲストのページ

今日の当たり目 (あとがき)

## 中の幼女



代表

つまがき

 @haktgpg

妄想とプログラムとデザインを主に担当している。求む猫の手

趣味はオタク街の徘徊と余計な機能の実装と睡眠。

一日が24時間しか無いことが最近の悩み。

## 看板娘三人衆

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たち。所謂「うちのこ」「代理」。Twitterでネタ画像の素材にされている。VRoidモデリング：神坂カコイ



こはく

CyberGence.netの看板娘 兼 代理。貧乳。中の人気が分転換で作るネタ画像の汚れ役。



エクサ

日記サイト”第貳仮想領域”の看板娘。色々大きい。ネタ画の便利脇役になってしまった



レイ  
零・バイナリ・ディジット

Orbit-Studioによくできた看板娘。盛った。今後の活躍が期待される。

## 【ゲーム以外の活動】

# サイトをリメイクしてみた。

### ようやくやれたよ

Orbit-Studioの公式サイトは約4年近くシンプルなデザインと内容で運用されており流石にそろそろ作り直したいな～とは思っているものの、Ez-Musell(以下EM2)の開発で拘束されていたため着手することができず仕舞いでした。

そして夏コミも終わり、EM2の開発も一段落したので8月末までに勢いで公式サイトをリメイクしました！広報誌アーカイブなど、掲示したいコンテンツ量も増えてきたところだったので丁度良かったですね。当時夏コミの燃え尽き症候群期間で別のことしたかったしね

ちなみに、Orbit-Studio初期のサイトはシンプルなんてレベルでなく、大昔にHTML初学だった私が頑張って作った”あの頃のサイト”みたいな感じでした。時間がなかったんだ…

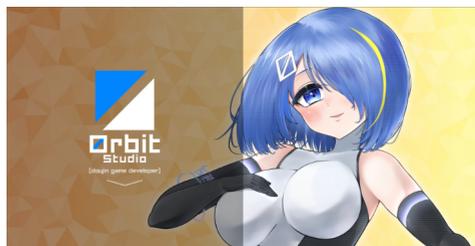
### イメチェンかつ進化

…というお題というかスローガンというかを自分の中で掲げてデザインを練りました。

ずっと暗めのデザインで通してきましたが、C100の設営から準備したオリジナルテーブルクロスのベース色がクリーム色であり「暗いこと・青(サークルカラー)要素が多い事にこだわらなくて良いんじゃないか…？」というインスピレーションを受けました。

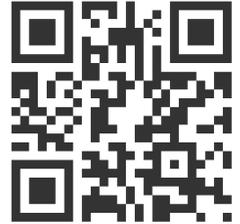
そして以前のデザインよりも「わかりやすい配置・配色」「アクセス直後にインパクトを与える何か」「使いやすい機能」を盛り込んで進化を果たしました。特にインパクトの面でトップ絵は必見です。やっぱり美少女大好きなので、画面にデカデカと美少女出したいじゃないですか。こういうサイトを作ってみたかったんです…！

その他にもEM2制作でデザイナーさんから得た知見であったり”性癖”が色濃く出ます。



アクセス直後に表示される画面。”入口っぽさ”を意識したつもり。スマホ対応が大変だった。素敵な零ちゃんの絵は鈴鹿紫方さんにお願いました

# EM2開発はもう少し続く



2年が2日！

ダウンロード(無料)

夏コミ時に配布した1.4.0版追加アップデートパッチ。その中には謎解きと高難易度楽曲への挑戦を楽しめる「Soir Skies」というゲーム内イベントが含まれていました。プログラム以外にも楽曲・映像・アセット・譜面…などなど私1人だけでなく沢山の人たちで沢山のタスクをこなして実装したこのイベントの開発期間はなんと2年。長かった…。

そんなに時間はかけたけど、その分とっても自信作なのです。だから沢山遊んで頑張って謎を解いて、高難易度楽曲と激しい戦いを繰り広げて欲しい！…と思ってたんですけど、どうやら公開から2日経たずで完全制覇されたらしいですね。…え、マジで？人間の力とは恐ろしいものよ…。でも、それだけEM2に夢中になってくれるファンが居てくれることは開発チームの一員として非常に嬉しいですね。

夏コミ以降の成果

夏コミ～冬コミ間の約4ヶ月のうちにEM2は1回のみコンテンツ追加を行いました。が、その中に含まれている楽曲のPV制作(映像制作者さんに技術的支援)に予定オーバーで1.5ヶ月ほど費やしてしまい…。これにより後述のSTG開発に遅れが生じたのが悔しい所です。

もうちょっとだけ続くんじゃ

Ez-Muse IIの開発は本来であれば2022年で完結する予定でした。しかし一部開発メンバーの本業の都合でそれが難しくなりました。もう6年目ですし、そろそろシメたいところですね。プログラムは完成済みなのでプロジェクト管理を引き続き頑張ります！

# プレアルファ版完成(かも)？

## 夏コミ大感謝

記念すべき第100回の方にサークル参加させていただいた前回コミケですが、事前に想定していたよりも何倍もの方々に作品に触れていただけました。

初参加でパズルゲームを頒布した時はあまり触れてもらえず内容や見せ方に反省点も多かったのですが、その時の倍以上の本数をお持ち帰りいただけてなんと完売しました。完売した事への嬉しさはもちろんありますが、それ以上に完売後に試遊してくださった方へお渡しできなかったことがとても悔しかったです。頒布数見積もりはまだまだ慣れないですね…。

ともかく、夏コミで試遊してくださった方々・頒布物をお持ち帰りくださった方々・名刺などからTwitterフォローしてくださった方々に改めてお礼を申し上げます。皆様のおかげでモチベーションが何倍にも膨れ上がっています！

夏コミで試遊された方々から直接お聞きしたご意見をもとに、この冬コミ版はパワーアップして頒布することができました。その詳しい内容をこのコーナーで紹介いたします。

## プレアルファ的には完成？

プレアルファ（アルファ版のさらに試作版的な）を名乗ってはいらぬものの、ぶっちゃけこれもうアルファ版なんじゃないかなあ〜とか思ったりしてます（アルファ版 - Wikipediaより：性能や使い勝手などを評価するためのテスト用ソフトウェアである。）が、まあプレってことで（おい）。

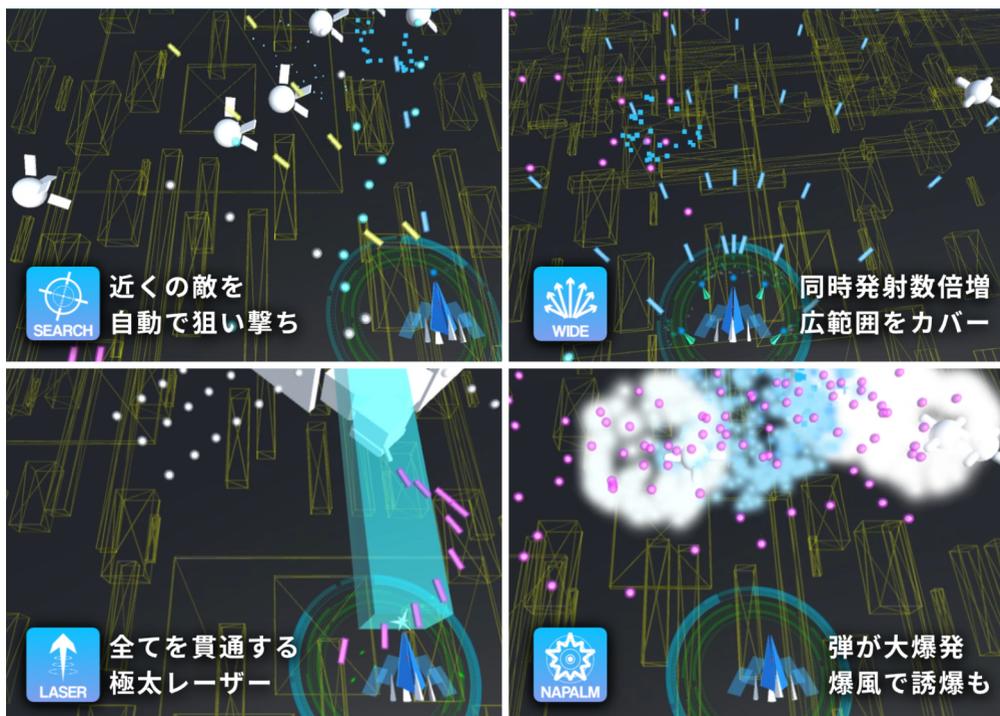
夏コミで頂いた数々のご意見の中で取り入れようと思ったものは9割取り入れられたと思います。これにより完成度は夏と比べて明確に上がりましたし、“SCAN BUSTER”を構成する必要最低限の要素全てを実装できたはずですので、少なくともプレアルファ版としては完成としていいのでは無いでしょうか！？

…そんな感じの進捗状態です。ここからはプランナー担当のかにかまとより細かく仕様調整であったり、デザインや演出を盛ったり…といった作業が始まっていきます。

## パワーアップがパワーアップ

夏コミ2大反省ポイントが1つ！それがパワーアップ機能です。「パワーアップの機会が全然なくて特徴がわからなかった」「その機能の存在に気づかなかった」「苦労して取得した割に弱い」と結構な課題となっていたシステムだったり。

SCAN BUSTERは「スキャンによる”反撃と強化(武器切替)”」という2つの柱を大切にしたい作品なので、パワーアップが作品の魅力となれるよう冬コミ版では再構築しました。

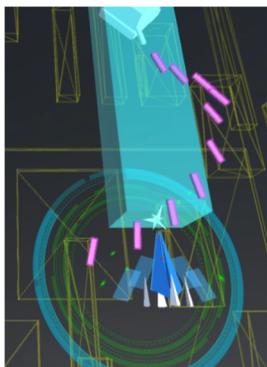


全ての武器が夏コミと比べて大きく進化しました。”SEARCH”は通常弾と同じ速度で連射されるようになったし、夏コミで”OPTION”だった物は1回の強化で4つのビットが全て出る超広範囲”WIDE”攻撃に生まれ変わりました。”NAPALM”は爆風に敵を巻き込むことでその敵を起爆地点として誘爆するようになりました。そして最も進化したのは”LASER”じゃないでしょうか！みんな大好き極太レーザーを遂に放てます。弹幕STG名物ですね(!?)

..が、強すぎるので大きな制約も1つ追加実装しパワーアップに弾数制限を設けました。でも大丈夫。敵がパワーアップ用の敵弾を大量に撃ってくるようにしました！しっかり”スキャン”することで確実に狙ったパワーアップを取得できるように調整してみました。

## UI大改修

夏コミ2大反省ポイントがもう1つ！それがUIです。「わからない」そんなお声を現場でたくさん頂きました。プランナーにも指摘されました。すみませんでした…！私としては「M○ガジェットみたいでカッコいいじゃん！」とか思ってたのですが、改めて考えると利便性が大分欠けていたな…と反省しています。



内側の円がバスターゲージ  
外側の円が残弾ゲージ。

特に大規模な変更を加えたのはプレイヤーのゲージ類です。全てのゲージが画面側面に敷き詰められていたのですが、左図のようにプレイヤーが常に気にするような「バスターゲージ」「残弾ゲージ」はプレイヤーのすぐ近くにHUD的なデザインで配置することにしました。これで分かりやすくもなったし作品世界観にも合ったデザインにもなって一石二鳥かなと思います。

夏コミ版で画面左下にポツンとあったわかりにくいパワーアップゲージは、画面左側をほぼ全て陣取る形でリデザインしました。あとどれ程スキャンすればパワーアップできるか・今ボタンを押すと何を取得できるかが直感的にわかるようにしました。



パワーアップ  
ゲージ

あと細かい所ですが、タイトル画面やチュートリアル的な部分に右図のようなアイコンを取り入れてみました。これはNintend○Sw○tchソフトの操作説明UIを参考にしたものです。たしかに”○”が4つ並べばボタンって認識できますよね。



## ステージも結構変えました

道中からボスまで通して夏コミ版を振り返って思うことは「理不尽」という点です。特に一部のザコ敵の特攻であったりボスの第2形態であったりは無茶苦茶なことをしてしまったと思います。なので、そういった部分は弱体化 or 差し替えを図りました。ボスの第一形態の弾幕攻撃でゲームオーバーになってしまう方が多かったので、第一形態は弾幕というよりはシンプルにプレイヤーめがけて攻撃してくる内容に変えてみました。これでよかったのか…ぜひご意見をお聞かせ下さい（製品版ではそもそもあのボス消えるかもだけど）

また、バスターモードやパワーアップをたくさん体験してもらえることに重きを置いたため、道中の敵の攻撃パターンを変えました。今までは赤く塗られた少数の敵が少ないパワーアップ弾を放ってききましたが、冬コミ版は普通のザコ敵もボスもバカスカとパワーアップ弾を出してきます。勿論、通常弾も多めにしているのでスキャンしてみてください。

## 鳴る！

DXスキャンバスター！6000円！・・・効果音が鳴ります！ようやくです。夏コミ版では工数が足りずに泣く泣く実装を断念してしまった部分ですが、冬コミではちゃんと鳴らせました。仮の音源なので製品版では違った音になるかと思いますが、効果音が有るのと無いのでは雲泥の差かとは思うので是非とも効果音の載った新しいSCAN BUSTERを楽しんでみてください。無限ループしても違和感ないように音声編集するのが大変でした。

## 今後やりたいこと

夏に「次までにこれやります！」と会場で言った(言ってしまった)ことの9割は1.5ヶ月弱の短い実働期間でしたが実装できたはず。残りの1割は「第2ステージを作る」ことで、流石にこれは間に合いませんでした。別途ボスキャラのデザインであったり作曲担当にBGMを作ってもらふ必要あったりと、工数が足りなかったです。。すみません。

なので今後はいよいよステージの量産に入りたいと考えています。ステージを増やすということはザコ敵の種類や攻撃パターンも増え、ボスキャラも新たに作るということ。そして、世界観の拡張も行われるということ。結構な工数になってくるので大変だとは思いますが、プランナーと共に楽しんで作りたいです。

あとこれは内側の話なのですが、敵の呼び出し処理や敵弾発射パターンの管理方法を”ちゃぶ台返し”したいですね。この改修だけで下手したら0.5~1ヶ月掛かりそうなくらいには面倒な設計になってしまってるのですが、このままだと設定ファイルが無駄に量産される上にファイル名を見ただけでも何が何だかわからない状況が生まれてしまいます。現時点では私がほぼ1人で開発してるので良いですが(良くない)、ゆくゆくはプランナーに引き継がれる部分なのでプレイヤーだけでなく開発者にとってのユーザビリティにも気を使わなきゃな~と思ったりしてます。

あとは世界観設定やストーリー等をしっかり固めつつ、それに合うように演出を強化していきたいですね。やはりSTGといえばゲーム性だけでなく演出も大事だと思うので、そういった所もできる限り頑張りたいですね。

今後の実装内容や仕様調整の参考にさせて頂くかもしれないので、冬コミ版を遊んでくださった方は是非ご意見ご感想をいただくと幸甚に存じます。今後も頑張りますのでよろしくお祈いします~！

実はこいつにまだ名称すらなかったりする。デザインも作り直したいかも…？



# 攻殻電子製作工房の”かにかま”から

仕事が忙しい！！

皆様はじめまして、第一回広報誌で寄稿枠があったのに忙しすぎて文章書けなかった「攻殻電子製作工房（KEPS）」のかにかまです。このペーパーを手にとってくださった方にはご説明不要かもしれませんが、一応かいつまんで自己紹介すると、種族はメイン音屋の企画屋兼ガヤ担当なもうすぐアラサーが見えてきた男の子です。大晦日ということで、今年を振り返るわけですが、もっと活動したかったの一言に付きます。。実は新年度が始まってから、部署異動を食らい、配属された現場が燃え盛っておりまして、、その結果自分はおみくちゃんになりました。（どのくらいやばい現場かという、今の現場に配属されて、半年たたない間に2人やめていったので笑ってます。更にそのうち一人は上司に「辞世の句」を送りつけてやめていきました。そんな大人にワタシハナリタイ。アクアフレッシュおいしい。）

現場に打ち込まれて半年たらずにそんな有様なので、散髪にすら行く余裕がなくなった結果、髪が葉加瀬太郎になりました。この文章書く前のついさっき、高校生くらいの子にすれ違うときに「情熱大陸」スキヤットされました。俺バイオリン引けねえんだけど（大阪の団地育ちは合致してます）。そんなこんなで日常生活にすら影響が出たおかげで、気づいたらお部屋が汚部屋になってました。人間精神的余裕がないと掃除する気力すらわかないものです。（たまたまテレビでセルフネグレクトの特集をやったときに該当項目が多すぎて流石にとてもつらくなりました）富樫先生が腰痛めて仕事できないのと同じように、人間は心体伴ってないと仕事ができなくなりますので、皆様お気をつけください。。。。ちゅうわけで今年は全くアングラ的同人活動ができていないのに、コミケには夏冬どっちも出るとアンバランスな感じになり、結果ネタがなく今に至る。。。。いやー、世の中の同人活動に勤しむ企業戦士は精神と時の部屋を持っているに違いない、え？そうですよね??？時間が捻出できるなんて俺信じないよ！！というわけでこんなとりとめのない文章をだらだら書いている理由ですが、自分に用意された枠がページ半分だったので、自分にもっと枠をよこせという意味も込めてくっす詰め込んでみましたが、この文章そもそもちゃんと読んでくださる酔狂な方は果たしていらっしゃるのでしょうか、次回に続く・・・（キートン山田）

PS:キートン山田さんからナレーション変わったんだっけ、そういえばナレーション変わってから一度も見てないことに今気づきましたかにかまでした。プレイステーション。

## 次からゲストページです。

Twitterで「フリーペーパーに寄稿しませんか」と募集をかけてみたところ、お世話になっている方々から続々とお声掛け頂いてビックリしました。本当にありがとうございます。開発終盤の大変な時期も、戴いたイラストからエネルギーを貰って無事に乗り越えることが出来ました。ゲストの人数を知り合いに伝えたら「アンソロかよ」と言われました。その路線アリかもね!?(おい)



神坂カコイ さん  
Twitter: @kanzaka\_k



リスヴァンデュ さん  
Twitter: @LisVendu



鈴鹿紫方 さん  
Twitter: @susi\_tabit

神坂カコイ/アケミツアキラ

こんにちは。  
表紙の「零ちゃん」を描かせて  
いただきました!

「エクサちゃん」「こはくちゃん」



ニヤルカ

こはく

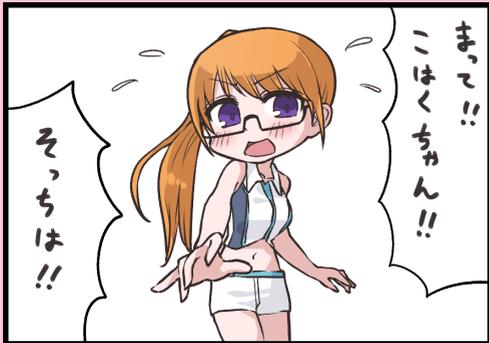
「Orbit-St.  
攻殻電子製作工房」様へ

つまがきさん! Twitterの文面とVCつないだ時の  
ギャップがすごいランキング1位になりましたね! (笑)

リスヴァンデュ♡

# コミックマーケット101 おめでとうございます♡

出展



紫方です。  
先日ミスを捕まえました。  
真冬の寒さの中、少し遠慮がちにこの君  
出合いが違ければぼくらお互いの事を  
分かり合えたのかな...?  
全部嘘です。

鈴鹿紫方

Twitter: @susi\_tabit

## あとがき

所々で書いてる事なのですが、夏コミと冬コミの間って4ヶ月しか無いんですよ。1年に2回の行事というとなんとなく”半年に1回”というのを連想してしまいがちですが、実際は8ヶ月と4ヶ月というダブルスコアだったり。何が言いたいかというとその短い4ヶ月…しかも別件で時間が取られて実質1.5ヶ月でよくここまで色々実装できたなーとちょっと自分を褒めてます。…いやでも1週間ゲームジャムの上位常連の方とか大ヒットを出してる開発者さんの「進捗力」と比べるとまだまだ足元にも及ばないですが、こういう経験を重ねて少しずつ強くなれたら良いなと思います。

それはそれとして**冬コミだ~~~~~!!!**おかげさまで2回連続でスペースを貰うことができました。やはりコミケは楽しい！人生はコミケ！「約束の逆三角形」が見えてくるたびに「今年もこの季節がやってきたんだな」と感じちゃったりします。C100でいよいよサークル参加復帰した時、逆三角のちょうど真下あたりで「**有明よ！俺は返ってきたー！**」なんて(小声で)叫んでみたりしましたっけ。相方から「俺はそういうクサイセリフは言わんで」と言われた気がする。久々のハレの日なんだ、許してくれ兄弟…。

そんなワケで**コミケといえばフリーペーパーでしょ!!!**な広報誌”びびっと!!”もなんとか第二号を出すことが出来ました。フリーペーパーにしてはページ数もコンテンツ量も大分多くなってしまいましたね。最後までお読み頂きありがとうございます！執筆期間の影響で前回と同じく「進捗報告+ゲストページ」の構成になりましたが、ゲーム制作や技術的な話が一切関係ないようなヘンテコなページも将来作ってみたいですな。

近況報告です(唐突)。

色々あってここ最近自宅にこもりっきりの日が増えました。土日は用事とか買い出しとかでほぼ毎日外出しているので一切外の空気を吸わないわけでは無いのですが、平日の運動量が格段に減ったので自己管理を気をつけなきゃな…と思ってます(思ってるだけ)。ただでさえ夏コミのデスマ期間から冬コミ当日までで結構太ってしまったのだから…あと冬コミデスマ期間はずっと4時に寝て10時に起きる生活だったので、コミケ終わったらちゃんと寝ます。寝れるかな…。

250本を超える積みゲーは全然消化できておりません！しかもいっぱいゲーム買っちゃったよ！ナンテコッタイ！！だってさー…3DSとかWiiUのVCソフトが買えなくなっちゃうから気になってたソフトをセール中にガンガン買ったりもしたし、Switchでシルバーガンやメタルブラックみたいな名作かつ触る機会の得られない作品がバンバンリリースされたのが悪いんだ。(責任転嫁)

あとは何と言っても最近だとポケモンですね。開発の間とか寝る前の30分とかで遊んでるのでまだエンディングを見れていません。今作長くないですか？シナリオの長いRPGは最高ですね。今のパーティは**ウェーバル/ファイロ-パ°-モット/イクスレック/サ-ナイト/ストライク(みねうち要員)**です。対戦よろしくお祈りしませぬ(よわよわ)

という感じでそろそろ失礼します。相方のかにかま氏、神坂カコイさん、鈴鹿紫方さん、リスヴァンデュさん、読者の皆様、ありがとうございました！またお会いしましょうー！



Hi-Bit!!

キャラクター101号

令和4年12月31日発行 編集人/発行人 つまがき  
発行所 オービットスタジオ URL・<http://orbit.cybergence.net/>

定価0円 送料0円

