

びびっと!!

びびっと!!

2024 12

コミックマーケット105号



活動報告

WEB制作

#CGN娘 公式サイト

アクションゲーム

レジが壊れた!

-魅力紹介特集-

シューティングゲーム

SCAN BUSTER

進捗報告!

ゲストページ

風早つむぎ 神坂カコイ

てしらま ひかじろう

モニョモニョアライグマ学会

らりるれろ (敬称略)

TAKE FREE

この冊子は
無配本です

Orbit-Studio 広報誌

びびっと!!

2024 12

コミックマーケット105号



びびっと!! bi-bit!! とは...

-ぼっこん-



「面白い&作りたい物を作る」な感じで8年も続けてる同人ゲームサークル・**オービットスタジオ**の活動報告とか色んなことをごちゃまぜにした"同人的"広報誌なのです! ルコちゃん先輩、何だか凄そうですね!

-ルコ-



ちなみに、Orbit-Studioの最初の1文字はオーでなく数字のゼロよ。理由は……私は知らないわよ?

▼彼女らが登場するミニゲームはコチラ
<https://bit.ly/rukoboko>

中の幼女



代表・雑用

つまがき

@haktgpg

なんかタスクが多すぎて自分の肩書がわからなくなったので、「雑用」を名乗っている。

趣味はオタク街の徘徊と睡眠。

べ〇スターラーメンっぽいお菓子をエナドリで流し込む生活を送ってたら太ったのが最近の悩み。当たり前だ。

看板娘「零」ちゃんの痛Tシャツ作ったぞ!!!!!!!!!!!!!!

やっぱコミケ参戦するなら、痛Tシャツを着たいじゃん!

というわけでサークル参加時を想定して、看板娘・零ちゃんをでっかくプリントしたシャツを作ったのだ!

可愛い!!!!!! おっ〇いでっか!!!!!!!!!!
実物を見ると私の顔くらい胸あるんですよ。最高かよ。

素敵なイラストは音ゲー・Ez-Musellの開発でもお世話になった**フジシロアヤ**先生描き下ろし!!先生も私も絵柄の好みが似てまして、普段から性癖トークをしまくっていたら"完全性癖仕様"で描いていただきました。超感謝!

イラスト提供 **フジシロアヤ**さん
Twitter: @emerald_cats3y3
Bluesky: @emerald_cats3y3.bsky.social



▲ 見よ、この素晴らしすぎる零ちゃんを! 尊い。

目次

SCAN BUSTER進捗報告

CGN娘(看板娘プロジェクト)

レジが壊れた!

ゲストのページ

あとがき

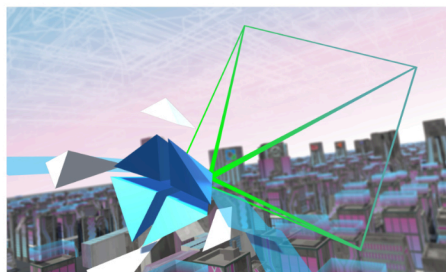
表紙イラスト提供 **神坂カコイ**さん
Bluesky: @kanzaka-k.bsky.social

よりSTGとして……！

SCAN BUSTER は STG!!

"敵の弾をスキャンすることで色々な恩恵を受けられる"系弹幕STGの本作。

前回サークル参加したC103までは、ある程度動くものができていたものの、開発を進めていくうちに「ここをもっと良くしたい!」って部分が次々と見えてきました。



特に力を入れて改善したのが、弹幕やプレイヤー、エフェクトなどの処理まわり。STGというジャンルは一瞬の判断が勝負を分けるので、画面がカクついたりもたついたりするのは致命的なんですよ。そこで、**無駄な処理を徹底的に見直して、ゲーム中の動作をよりスムーズに**することができました！

実は、Unityでゲームを作る際には「ガベージコレクション(GC)」と呼ばれる現象で画面が一瞬止まってしまうことがよくあるのですが、今回のバージョンではそれらの問題に真っ向から向き合いました。完全ではないけれど、GCの原因は大分潰せました。本当は当たり判定のプログラムもUnityの機能に頼らずに自炊したかったのですが、私の数学パワーが足りなかったぜ……（誰か教えて）

また、**STGプレイヤーの皆さんにとって当たり前**の機能なのに、実は今まで実装できていなかった部分もいくつかあったのですが、それらについても今回のバージョンで追加することができました！ 具体的にどんな機能が追加されたのかは、この後でたっぷりご紹介させていただきますね！

コンボ機能

新たに実装された「コンボ」システムの紹介です！ これまでのバージョンでは敵を倒すという行為に特に意味がない状況でしたが、さらに遊びごたえのある要素を追加したくて開発してみました。

具体的には、ステージ中に登場するたくさんの敵をどんどん倒していくことで、コンボを貯めることができます。

ここからが面白いところで、コンボ状態でスキャンを行うと、なんと弾のスキャン速度が通常よりも速くなります！



今回はコンボをためていくことで青い弾をより素早くスキャンできるという実装にしました。パワーアップが容易になるかもしれないですね。ただし、スキャンを終了してしまうとコンボは解除されてしまうので、タイミングが重要になってきます。

プレイスタイルも人それぞれ。とにかくコンボを貯めまくるのもよし、コンボ状態をキープしながらスキャンでガンガン稼ぐのもよし。皆さんの好みに合わせた攻略法を見つけてみてくださいね！

懐かしのステージが登場！

みなさんはこのSCAN BUSTERというゲームをいつからご存知でしょうか？今知ったって…？圧倒的感謝！これからよろしくお願いいたします！！！！

実はこのゲームはC100で初めて出展したゲームだったりします。もう2年前か…懐かしいなあ……（しみじみ）



C100の頃「こんなゲームを作ろうとしていますエディション」として、ほぼモックアップ状態のSCAN BUSTERを持っていきました。当時は敵キャラも白いキューブや球体の組み合わせで作った簡素な物でしたし、システム面もUIも今と比べると大分アレだったとは思いますが、同時遊んでくださった皆様ありがとうございます。私達は今も楽しく作ってます！！

てなわけで、折角のC105出展ということで第三ステージにC100版の復刻ステージを用意しました！背景色とか敵のデザインも色々変わってはいるものの、当時のノリをそこそこ再現はしてあります。ゲーム性のために思い切り変えた部分もありますが、ぜひ楽しんでいただけると嬉しいです！

ランク導入しました

プレイ状況に応じて、ゲームの難易度が動的に変化するシステムを導入しました。**特定の条件を満たすと「ランク」の値が上昇・下降する**仕組みです。

ランクが一定の値まで上昇すると何が起こるかって？ 敵の弾が増えたり、弾速が早くなったり……とにかくゲーム難易度がグッと上がっていきます！

画面右側にリアルタイムでランクの変動を確認できるグラフを用意してみました。このグラフを見ながらプレイヤーの皆さんの好みや腕前に合わせて、自分なりの攻略スタイルを見つけていただければと思います。

あえてランクをブチ上げて挑んでみますか？ それとも、程よい難易度をキープしながら慎重に進んでいきますか？ 攻略法はあなた次第！！

まとめとか今後とか

いかがでしたでしょうか？ 今回は既存の処理を根本から見直して動作の快適性を追求したこと、STGに欠かせない新機能の追加を中心にご紹介させていただきました。

これでようやく「弾幕STG」と呼ぶに相応しい基盤が整ってきた…というのが正直な感想です。ここからは、その基盤を活かしてステージをどんどん作っていく段階に入っていきます！ もちろん、新しいステージには新しい背景や敵のモデリングが必要ですし、ステージごとの特殊な演出を実現するためのプログラミングも待っているわけですが……！

一歩一歩着実に進めていきますので、もしご興味を持っていただけましたら、今後とも温かい目で見守っていただけますと幸いです。次回はさらにパワーアップした姿でお目にかかれることを楽しみにしています！

どなたか敵キャラのデザインやりませんか

Rez・アインハンダー・レイクライシスあたりを意識して制作しています。
"ザ・マシン"というよりは自由かつ柔軟な発想で色々やっていきたいです。

もしご興味ありましたらお気軽にご連絡ください！ Twitter: @haktgpg

看板娘のサイトができたぞ！



▲ 見てね!!!!!!!

<http://musume.cybergence.net/>

あなたっていったい誰？

皆さんご存知(?)の通り、私は各サイトごとに**看板娘キャラクター**（昨今で言うところの"うちの子"）を設定して、Twitterなどで時々VRoidのスクショなどを投稿させていただいていました。しかし彼女たちの詳細な設定や性格については、神坂カコイ先生と私の脳内にしまい込んだままでした。「そろそろちゃんとした形にしないとなあ」という思いを数年間抱えていたんです。

というわけで！ ついに**看板娘の紹介サイト**を立ち上げましたよ！ キャラクター同士の掛け合いサンプルや、設定資料はもちろんのこと、二次創作に関するガイドラインなども分かりやすくまとめてあります。

また、これまで神絵師の皆様から頂いた素敵なイラストも、許可を頂いた上でギャラリーページに展示させていただきました。私たちの愛するキャラクターたちの魅力が、これを機に少しでも多くの方に伝われば嬉しいです。ぜひお気軽にサイトに遊びに来てくださいね！

モダンなサイトを目指して

JetBrains社からWebStormというWEBサイト制作用エディタが無償化されたので練習兼ねて作りました。CSSやJavaScriptを用いたアニメーションをふんだんに取り入れました。今までのサイトはあえて懐かしいデザインを意識していましたが、今回は真逆でまるで商業サイトのようなリッチさを目指しました。

レジが壊れた!
~私か人力でお釣りを返す!?~

レジが壊れた!
アクションゲーム / ブラウザゲーム
お釣りをひたすら支払うノベル付きアクション。

実績解除:よその子ゲーを作る



遊んでみる(無料)

<https://bit.ly/rejikowa>

え!! 1週間でゲームを! ?

できらあ!(満身創痍) 久しぶりにUnity1週間ゲームジャムとかいう1週間でゲーム開発する狂気じみたイベントに参加しました。

普段から一次創作しまくっている身ですが、今回はよその子をお借りしたゲームを作ることにしました。そこでキャラや設定、シナリオなどのメイン部分はぱらち(Twitter: @PARADIS80920293)さんにお願ひしました。また、レジ待ちのお客さんたちの絵は、いつもの神坂カコイ先生が沢山描いてくださりました。Orbit-Studioマニアならニヤリとする小ネタが散りばめられています。

ただシンプルであること

とある企画の上手い人から、まず何を**するゲームか**を**たった一言**で表して、そこに肉付けしてゲーム企画は作るべきだと教わりました。なのでこのゲームはただただ**シンプルにお金(数値)を揃えるゲーム**としました。

わかりやすいルールと画面デザインで、ただ画面をタップすることに夢中になってほしいと思いながら作りました。多くの方に楽しんで貰えて嬉しいです。

しかし何かプラスアルファで入れなくなっちゃうのが私。Unity用のノベゲ制作ツール・宴の練習を兼ねて、おまけ要素でノベルパートも入れてみました。

次ページより、今作のキャラ周り担当・ぱらちさんが**レジこわ(略称)**の魅力を紹介するらしいぞ!!!

レジが壊れた！

レジェの魅力を紹介！



へたくすーっ!!

コレ!!僕の子~!!

人生で初めてゲームの共同制作しました。
プログラマーのつまがきさんと
絵描きの神坂カコイさんには
感謝してもしきれない...

「来年は続編作ろう!!」という話もしてるので
彼らの冒険はまだまだ続く!!

レジこわってな〜に〜?

と一緒に釣り銭を「かえす」ゲーム。
通称レジが壊れた!
今作ではととの絡みが見どころです。
大満足の完成度なので、
これを読んでくれたあなたに遊んでほしい!!

FAも...まっています♡

先輩の書者のロコポイント

表情が豊か

隠しセリフがた〜んたり!

スコアを伸ばしすぎると...?
こんなセリフもある。

お〜んな

可愛い

レジェいっしょ!

豊か!

レジが壊れた！

なぎ ようた 風陽太

17歳 身長170cm

の先輩。

見た目はキラいが
仲間には大切にする人物。
それ故に自分を
制御できなくなる時も。

みかんがだ〜いすき！
好きな飲み物はみかんサイダー。



しほり まほ 縛吏マホ

16歳 身長154cm
先輩のことが大好きな
恋する乙女。

なかなか自分の気持ちを
素直に伝えられなく、
どうしても回りくどく
伝えがち。

最近の悩みは、
先輩よりも体重が
増えてしまったこと。



レジが壊れた！

あまつか 天使みのり

27歳 身長148cm

地雷系店長。
基本性格が悪く、
ついでに逃げ腰で
なっさけない店長。

酒が大好物で
渡すとすぐ機嫌が
良くなるが
酔うと暴れる。



キョウカ ちさと 八塚千紗

30歳 身長182cm

頼れる糸目お兄さん。
緑の下力持ちであり、
ついでに(赤い髪)の世言話も
焼いている。

1度だけ間違った事か
あるがその目の色は
店長しか見た事がない。

実は今作の登場回数が
かなり少なく、ちさとだけ
不服らしい。





「爆破します」 電脳空間サイバージェンス 広域爆破事件 犯行を動画配信

XXXX年12月31日 10時30分

※この記事は2024年エイプリルフールの関連ネタです

電脳空間サイバージェンスネットワークス（以下CGN）全セクター管理運用委員会は、先日会見を開き、CGNの一部セクターで稼働している民営ポータルが2箇所爆破されていたことを正式に発表した。

同委員会によると、爆破されたポータルは同一の運用者が管理していた施設だという。被害はCGN内に限定され、外界への影響は確認されていない。

特筆すべきは、犯行時の状況が人気動画配信プラットフォームでリアルタイム配信されていた点だ。配信では謎の人物が「爆破するとたのしいからね」と主張。さらに目的のポータルとは別のポータルを先に誤爆している様子も。

事件自体はXXXX年4月1日に発生していたが、ポータル関係企業による情報隠蔽工作が行われていたため、発覚が大幅に遅れた。同社は「レピュテーションリスクを考慮した判断だった」と釈明している。

犯行の映像はこちらから御覧ください（YouTube） <https://bit.ly/ray2024af>

次からゲストページです。

さあ毎号お楽しみのゲストコーナーです。なんと前号より更にページ数を増してお送りいたします。あ〜〜〜みんな可愛いね！！最高だね！！

神坂カコイさん

BS: @kanzaka-k.bsky.social



モニョモニョ
アライグマ学会さん

TW: @MNMN_UwU_RAKOON



てしらまさん

TW: @tesirama_game



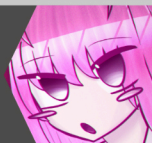
風早つむぎさん

TW: @tumugi7716



らりるれろさん

TW: @Hee___69



ひかじろうさん

TW: @H1kazi4916



神坂カコイ
or
アケミツ
アキラ

Noll
の-る

表紙も
描かせて
いただきました



はじめまして～

モニモニ
アライグマ学会
@MINMIN-UwU-
RAKoon
→
★のヲカ



お声がけ
ありがとうございます！
ございませう！

Orbit-Studio様涼

何だこの服か...



シニアフル
ツイズ
グズケ...

An illustration for Comic-Market 105 featuring three anime-style characters. The background is a blue gradient with a window frame containing the text 'Comic-Market 105'. The character on the left has short blue hair and a white top. The character on the right has orange hair, purple glasses, and a white shirt with a blue tie. The character in the foreground has pink hair and a white t-shirt with the Japanese characters '睡眠' (Sleep) written on it. The overall style is colorful and anime-inspired.

Comic-Market 105

Orbit-Studio様 &
攻殻電子製作工房様

サークル出展
おめでとうございます！！

風早つむぎ
@tumugi7716



こんちは!
らりるれろと
申します!
今日は気がいたら
午後2時した。

@Hee---69

© H1kaziRo4916



あとがき

なあ、1年経つの早すぎないかい！？ つい先日じゃないか、2023年の冬コミにサークル参加をしたのは。え？ もう365日経ったの！？ 今年はあまり成果を出せなかったな～なんて12月に入ってから思ったりしました。しかしこうやって成果物を書面にまとめると、思ったより色々作ってたんだなあと思わされますね。

2回目のコミケ参加からずっと出し続けているコピー本も今回で4冊目ですね。今回はより多くのページを様々な方にご担当いただきました。いつも本当にありがとうございます！ 今後はコミケ以外にも出るので、びびっと！もコミケ以外の場でも発行できれば面白そうですね。

年明けは開発を休憩しつつ、相方から借りてるPS1版FF9と、大勢に布教されているダンガンロンパ全作のクリアを目標にします。