

びびっと!!

2023
12

コミックマーケット103号



シューティングゲーム

SCAN BUSTER 進捗特集!

活動報告

音楽ゲーム

魔法少女フルコンボ
× フルボッコ

ゲストページ

川向薫 神坂カコイ

菜月なこ せいチャー

リスヴァンデユ (敬称略)

TAKE FREE この冊子は
無配本です

びびっと!! bi-bit!! とは...

「面白い&作りたい物を作る」を心得として活動歴約7年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。そうだよな？

ちなみに、Orbit-Studioの最初の一文字はオーでなく数字のゼロです。テストに出る

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

目次

魔法少女フルコンボ×フルボッコ

SCAN BUSTER進捗報告

身内やゲストのページ

あとがき

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。

入眠時間が安定しないのが最近の悩み。作業しすぎ。

看板娘三人衆

つまがきが運用する全Webサイトで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」。キャラクターデザイン：神坂カコイ
イラスト：鈴鹿紫方



こはく

CyberGence.netの看板娘 兼 代理。貧乳。TLで何故かメスガキ設定が生えつつある。



エクサ

日記サイト”第貳仮想領域”の看板娘。色々大きい。実はつまがきの性癖の塊なのは内緒



レイ
零・バイナリ・ディジット

Orbit-Studioの看板娘。色々な場所でイメージキャラとして出るので覚えて帰ってね。

また音ゲー作っちゃったねえ…(ニチャア



え!! 1週間でゲームを! ?

遊んでみる(無料)

できらあ! (満身創痍) …このゲームは”Unity1週間ゲームジャム”という1週間でお題に沿ったゲームを開発するという狂気じみたイベントに参加するために作ったゲームです。

今回はUnityでも音ゲーを作るための基盤とノウハウを得るため、あえて開発経験のあるBE〇ANIスタイル音ゲーで参戦しました。”音ゲーといえばオービット”を目指そう(?)

身体は萌え美少女を求める

私はゲームジャムを”本業開発の休憩・リフレッシュ”と考えており、だったら私の好き勝手にゲームを作ってやろうじゃない! なんて思うわけです。じゃあさ、もうさ、美少女を出すしか無いじゃないですか。ボイスもつけちゃうぞ。美少女は最高だね。

このゲームを作るに当たって大勢の方に協力してもらいました。絵描きさんにシナリオライターさんに声優さん方に作曲…1週間(内の2~3日)なんて超ハード依頼なのに受けてくださり感謝してもしきれません!

この場で宣言というか語っておきますが、やっぱりルコポコ、続編作りたいな————!!!!!!
ジャンルは音ゲーじゃないかもしれないけどね。
…だって、色々設定とか考えてるのにここで終わりは寂しいじゃないですかー! やだー! ぽっこんちゃんもルコちゃんもそう思うよね? (うるさい)



▲ルコ。ツンデレよ再興せよ…!

◀ぽっこん。みんなはフルネームちゃんと言えるかな?

本格実装着手開始。

いよいよ複数面！

前回にサークル参加しましたC101では、C100での展示よりも所々を修正したバージョンを展示させてもらいました。そこで特に多く頂いたご意見に**ゲームバランスの悪さ**が挙げられます。実はC101版までは1面しか作れておらず、それ故に、スキャンシステムのゲーム性を1面の中で味わってもらう事ばかり考えてしまい、2〜3面分の難易度を1面に突っ込んだため、極悪仕様の難易度に仕上がっていました。

今回C103での頒布版は、どうにか**2面までを実装することが出来ました**。1面は幅広い方々に楽しんでもらいつつ操作方法や”クセ”の習得をしてもらい、2面に到達して下さった方々にはちょっと牙を剥く…という構成を想定してステージの実装を行いました。

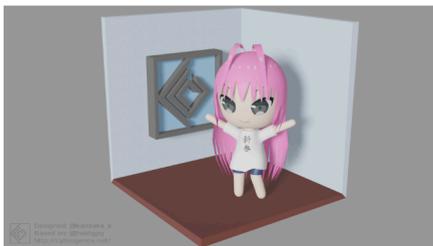
専用BGMがついに登場

BGMも前回まではかにかま(企画・作曲担当)が過去に作った楽曲をレンタルする形だったのですが、いよいよ本作品向けの描き下ろしBGMが搭載されましたよ！1面の道中やボスのBGMは雰囲気マシマシなので、是非お家のPCでゲームを遊んでみてくださいね。コミケ会場では規約の都合で音を流せないのが非常に残念なところです。

モデリングははじめました

C101版までは敵キャラクターのデザインは基本的に白一色であり、Unityで用意されている立方体や球を組み合わせで作った簡易的なモデルだったりしました。また、背景CGも直方体を大量に並べてワイヤーフレーム化しただけの空間だったのですが、見栄えや演出面の強化をすべくBlenderでモデリングを行う方針にしました。

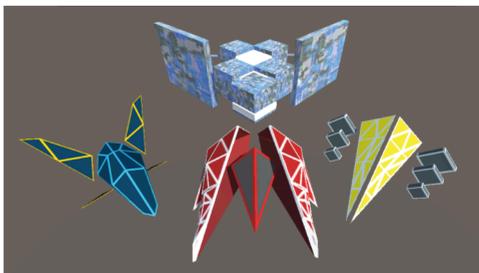
やはりシンプルすぎる見た目よりもある程度複雑なモデルを用意したほうが格好良く見えますし。という訳でBlenderに手を出してみました。



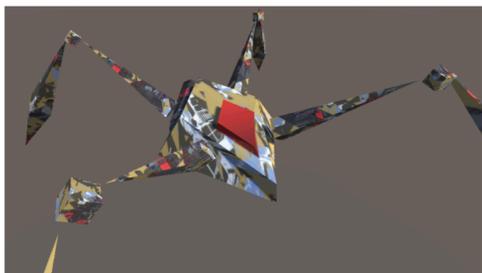
▲ Blender(3Dモデリングソフト)の入門で作った看板娘”こはく”のミニチュア風。眼はテクスチャだけで表現しています。



▲ 1面の新背景。やはり3Dモデルによる2D縦シューティングと言えば、ビル街ですね。大小様々なビルをモデリングした他、大きなビルに掲げられている”ロゴ”(そのビルを所有している企業…みたいな設定)も全部デザインしてみました。



▲ モデリングした雑魚敵と中型機。雑魚敵はC101版までの質素すぎるデザインをベースに、形状の複雑化を課題としました。雑魚敵は共有でワイヤーフレーム風のテクスチャ柄を採用しました。やはりカッコいいんだ、ワイヤーフレームってのはよ…。



◀ 1面ボスのアメンボ型クソデカ兵器(仮)

折角のボスキャラなので、演出面に特に力を入れたモデルです。足を1つに束ねた状態で回転し、そこから変形して戦闘モードに入る登場演出はぜひ一度本編でご覧になってください。実装に結構時間かかりましたが、作っていて楽しかったです。

チュートリアル実装！

C101版まではタイトル画面で「HELP」という項目を選択することで、スライドショー形式の取扱説明書が表示されていました。しかし画像ごとに情報量が多くて分かりづらいというお声を頂いたのと、やはり操作説明は実際に動いているものを見たほうが理解しやすいかと判断したので、チュートリアルシーンを作ってみました。

ゲームの基本操作全てを実際に自機・敵・弾などをプログラムで自動制御することでプレイヤーに見せる構成となっています。特にバスターレーザーやパワーアップの各種ウエポンは、実際に発射されている様子を見ることで「これ使ってみたい」と思ってもらえるかも知れない…と考えています。

ボタン表示のUIを作る上でXInput(ゲームパッドの規格)に統一してしまいましたが、DirectInputは近年採用されない流れができつつあるとのことだったので、多分大丈夫かな？とは思っています。XInputとキーボードをサポートする方針で行きます。

オービットギア(仮名)

「画面の右側、デッドスペースだよなあ」とC101の頃から思っていました。残機数とかパワーアップゲージ等の主要UIは画面左にまとめたので、右側はボスのHPを表示するためのエリアになっていました。なにか活用したい…。

C100での反省点に「UIがゴチャゴチャしていて訳がわからない」というものが有りました。私はアレをカッコいいと思って出したものの、確かに理解してもらえないUIでは無かったと反省して、今日の画面左側UIが存在しています。

…だったら、画面右側では「意味があって」「わかりやすく」「(格好良く)ゴチャゴチャしてる」UIを配置したら面白そうじゃないか? と思いついたわけです。

まさに、エ○ツ○さんのM○ガジェットみたいな機能ですね。アレ憧れちゃうんですよ。やっぱり。作りたくなっちゃうんですよね…。

本家様が”ガジェット”なら、こちらは「オービットギア」という事で如何でしょう(コラ)

現在の画面上の敵弾の総数を表す ▶

スキャン中の弾とスキャン完了した弾の数を表示し、バスターゲージの上昇倍率を表示。(緑が多いとお得)

バスターゲージ ▶

装備中のパワーアップと残弾数 ▶

入力中のボタン ▶



▲ 画面右側のオービットギア(仮)

タイトル画面もリメイク

タイトル画面もシンプルに一枚絵を表示するだけだったり、ロゴの配置なども妙に残念感があったのが作者としての所感なのですが、これを良い感じにリメイクしてみました。

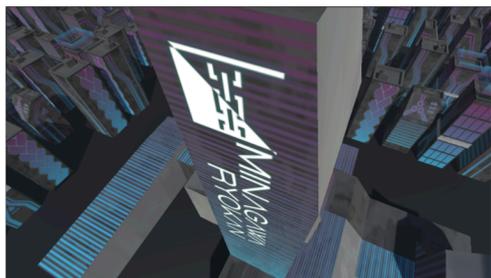
一応電脳世界系SF風味の設定で妄想しているので、謎のソースコードを流してみたりしてみました。雰囲気が出せたんじゃないかと思います。ロゴ配置等のモチーフはアーケードのSTGです。



▲ 約5秒おきにスキャンラインが画面全体に走るのがカッコいい(と作者は思ってる)ポイント

コラボ案件

折角なので1面の高層ビルに掲示するロゴに、様々なクリエイターさんの物を借りたら面白そうだと思い、Twitterで創作活動をされている方から「架空企業・架空組織」のロゴを募集したところ、以下の2件を採用させていただくことになりました。このロゴが使われているビルは、折角デザインを頂いたので専用モデリングしました。ありがとうございます！！！！世界観が部分的にリンクしてる感あって面白いですね。

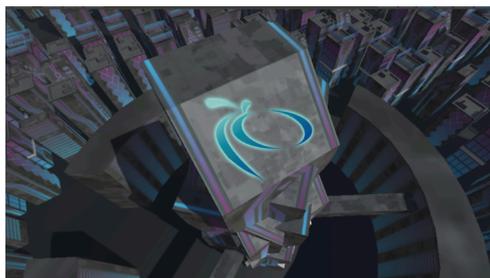


▲ 水無川旅館

川向薫さん[Twitter: @bydriv]の創作世界に登場するIT系物流業。

物流とITに重きをおいた企業ということで、巨大な倉庫兼ターミナルをモチーフとした建造物にしました。また、ポリゴンごとにテクスチャをミックスさせることで、業種の幅とインパクトの広大さをイメージしつつサイバー感を出しています。

やっぱね、細長いビルにロゴを縦向きで配置するのはロマンなんですよ…



▲ リンケージ・プロダクション

菜月なこさん[Twitter: @nutsnaco]製作中の企画「リンケージアイドル！」に登場するアイドルプロダクション。

リンケージアイドル！: @linkage_prod

9人のアイドルが3つのユニットでストーリーを展開する内容から着想を得る形で、9つのブロックで構成した中央の本館と3つの別館をリンクさせる構造を採用しました。

こういう複数施設で構成される大型建造物はロマンなんですよ…

※これらの建造物はSCAN BUSTERの世界観を重視した一種の平行設定であり、各作品の実際の施設のデザインとは異なります。

今後やりたいこと

2面まで作って本格的に「ゲームの下地」が出来たように思います。ここから更にスコアとか稼ぎの要素を盛り込み、さらに面白いゲーム性を作りつつ、ステージ数も増やしていければと考えています。ステージの設定は面白い案が既にあるので、楽しみに！

攻殻電子製作工房の”かにかま”から

アグネス・チャン

今年創作出来なさ過ぎてこれしかいう事ねえ

次からゲストページです。

1巻のときからゲストページを用意しているのですが、2名、3名、5名と素数を数えるように増えてまいりました。だんだんこっちが本編のアンソロみたいになってきましたが、個人的には神絵師さんの神イラストに埋もれられてメチャクチャ幸せなのでOKです。読者の皆様におかれましても、私の感情を共有できたら幸甚に存じます。



レイチャーさん
Twitter: @itainyuru_k



川向薫さん
Twitter: @bydriv



リスヴァンデュさん
Twitter: @LisVendu



神坂カコイさん
Twitter: @kanzaka_k



菜月なこさん
Twitter: @nutsnaco

フリーペーパー
発行おめでとう
ございます!!

@itainyuru-k





ドン〜ドン〜

ドン〜ドン〜

ドツドツ

第一防衛線
突破されました

目標は依然健在
本部に対し侵攻中



二〇三三年次冬季コミケット特殊作戦
東部方面情報支援団S群第二九分隊長

こはく

第巻話

ドン〜ドン〜

ドン〜ドン〜

作：川向薫

ドツ

弾幕、襲来

こんにちは！ まずは冬コミ当選、おめでとうございます！

この度『bi-bit!!』に寄稿させて頂く運びとなりました、水無川旅館の川向薫です。ゲームや漫画をつくっています！

つまがきさんとTwitter(X)で知り合い、ノリで寄稿させて頂くことになりました。

私も冬コミに参加しており、[R61b]で新作ゲーム・音楽作品を頒布する予定です。
Twitter(X) : @bydriv

お世話になっております。リスヴァンデュです。
きたねん字で恐縮ですが、手書きでいきます!!

Orbit-St. 攻殻電子製作工房様、今年も冬コミ参加お
めでとうございます。つまがきさんとの関係は、つまがきさん
が、ツイッターで声をかけてくれた所から始まったと思います。
そこから去年の冬コミフリパに寄稿させていただきまして
今年はなんと、「魔法少女フルコンボ×フルホック」
の掛けあいを作成させていただけました。携わった作品が
世に出たのが人生初だったので、実はめ、ろ感動いたします(笑)
尊敬しているつまがきさんと濃密な関係になれて、本当に良い毎
になりました。来年もよろしくおねがいいたします。

PS. ちべ! 納期忘れで生首が描けなかった!! (仕事が忙しくて描けませんでした。
お許しください)

Orbit-St.

攻殻電子製作工房様



提供、リスヴァンデュ

ゆ、くりこはくたせ。

公開日未定

魔法少女△△△ (仮称)

表紙イラストも描かせて
いただきました！

祝 C103 出展！

神坂カコイ / アゲツアキラ

キャラクターデザイン案

いちばん
つよい →

つえごたかう (たほく)

白い服 黒い髪
目はスカイブルー

6さいくらい

全体的
に
緑



ふたご

12さいくらい

にちよう
けんじゅう
ごたたかう



目は
ペープル

まとは
赤

マシンガン
ごたたかう



コンシェルジュAI
ms-4.16.8

ご相談が初めての方でも安心。
どのようなお問い合わせにも
懇切丁寧に対応いたします。

リンケージ・プロダクションは、**設立当初より**
初代社長の理念である
「人と人の繋がりが、人をより輝かせる」を掲げ、
芸能・広報・その他各種業務支援のために
高い資質と士気を備えいかなる環境にも**適応する**
優れた人材をご提供いたします。

背景ビルディングとしてのご採用ありがとうございました！
黄昏れゆく未来世紀における芸能プロダクションなんて、ほしい
銃火器の扱いとか人型決戦兵器の操縦とかも必須スキルになって
然るべきだよなあ！？という気持ちで、このようなご案内を
社長秘書の人格データを活用したコンシェルジュAIと共に差し上げております。
今後とも、弊社タレントをどうぞご贖身に！

(葉月なご@PolarBearVilla*)

中絶中

あとがき

可愛い可愛い看板娘の零ちゃん、貴女の上にあとがき書くご無礼をお許してください。

“イベントに参加するたびにコピー本を出そう”と決めてから今回で無事に3回連続を達成しました。後もう一回やれば脱三日坊主なので期待しててください。いやね、この冊子を作ることが物凄い楽しみというカリフレッシュになってるんですよ。ゲーム開発は楽しいけれど大変でもあって。そんな作業を終えてから本の執筆を始めたときの清涼感と言うんですか…？はとても良いものです……。作ってみな。飛ぶぞ。

今回も大勢のクリエイターさんに協力していただきました。この場を借りて改めてお礼を言わせてください。本当にありがとうございます！こうしてコミケの場で本を出せることが楽しくて楽しくて！！最高ですね。

俺、コミケから帰ったらようやくブルーベリー学園に行くんだ…（近況報告）