

# HEART BREAKER

2I tenpre

## 1 ゲーム説明

### 1.1 STORY

そう遠くない未来、人類がまだ「人類」しかなかった頃。その世界に存在した或る1つの星の煌めきは恐るべき犠牲と新たな「生物」を生み出した。

地球への「隕石」の落下。とても隕石と呼べる大きさではなかったその星は数多の破片となり地球へと降り注いだ。みぞれのようなそれは水たまりに落ちる雪のように、いともたやすく人々の命を消していった。この恐るべき「天災」により全世界の人口の3/5が消滅、同時に世界の大陸の大半を見るも無残なものへと変えていった。多くの人々の命が失われた、それと同時に奇妙な事が起こり始めた。今までの人類の科学では到底説明の出来ない、理解の範疇を超えた「能力」を持つ人々、「異能者」の出現。

「力」は争いを産んだ。それが無意味なことは誰の目にも明らかだった。だがそれが無意味であると人々が認めるまでに3年を要した。失ったもの、傷ついたものが増えることのは収まったが人々の中に眠る傷は大きくなり続けた。

人々の中に残った「傷」、この物語はその数多の「傷」の幾つかを見る物語。<sup>\*1\*2 \*3</sup>

<sup>\*1</sup> うわああああああ、右目があああああああああああ  
ああつつ

<sup>\*2</sup> ☆(ゝw・) v

<sup>\*3</sup> 殺せ

### 1.2 CHARACTORS

まだ名前は未定です、今後決まる予定です。きっとDVD版にはちゃんといっていると思います<sup>\*4</sup>。

#### 主人公

##### ● 主人公1

ごく普通の生活を営んでいる女子、18歳（程度？）。

異能者としての力は一般水準よりはやや強く、戦闘も行える程度の力がある。しかし本人には特に誰かと戦う事を望んではおらず、争いごともなく平和に過ごしたいと思っている。

今回の物語には行方不明になった友人を探すために繰り出す形で関わってくる。

##### ● 主人公2

浮浪者のような生活を続けている男、20歳（程度？）。異能者としては一般水準程度だが、独自の鍛錬により戦闘向けの能力を備えている。

元々、父親と母親に加えて妹の4人家族であったが5年前の災厄で両親が死亡。その後、異能者に恨みを持ったある人物により妹も殺され、現在は一人となっている。妹を殺された後は敵討ちをする為に情報を集めながら各地を転々とする日々を過ごしている。

そして遂に見つけた憎き仇、その者の

<sup>\*4</sup> 「思います」って言葉ってちょおべんり。

元へと向かう。

## 敵

### ● 主人公1の友人

主人公1の友人、年齢は主人公1と同じ。異能者。

今回の事件の首謀者と言える人物。主人公からの追跡をかわして計画遂行の為に行動する。

### ● 主人公1の友人の妹

先ほどのキャラの妹、年齢は10歳程度。

今回の事件のキーとなる人物。その正体は不明だが、主人公1は未だに見たこと無いようだ。

### ● 主人公2の仇

主人公2の仇、無精髭の生やした中年男性。非異能者。

今回の事件にはバックアップという形で関わってくる。家族が居たが、過去に異能者にその生命を奪われており、以来異能者については見境なく憎悪の目を向けている。今回の首謀者もまたその憎き異能者である事は把握しているが、今回何故協力者という立場を取るのかについては不明である。

**※完成までに高確率で2キャラ消える可能性があります、恐らく主人公2とその仇回り。**

**理由については**

**※お察し下さい※**

## 1.3 SYSTEM

- Z - ショット
- X - ハイパーショット
- C - クリアフィールド

このゲームは各ステージを進んでいき、その最深部に居るボスを倒す事でステージクリア

となり、最終的に全てのステージをクリアすることが目的となります。また敗北条件は残機ゲージが0の状態では被弾<sup>\*5</sup>することです。

Z ボタンを押すと前方にダメージを与えるショットを放ちます。これは低威力です。X ボタンを押すと通常のショットよりも強力なハイパーショットを放ちます。広い攻撃範囲を持ち、通常のショットの数倍の威力を持ちますが、その代わりに使用する際にはゲージを消費します。ゲージが無ければ使えません。C ボタンを押すとクリアフィールドを展開します。これは画面内の敵弾を全て消す効果があります。但し、これもハイパーショットと同様にゲージを消費します。尚、これによる敵へのダメージはありません。

このゲームでは通常のSTGとは違い、ライフポイントとボムが同一のゲージを利用するというルールを取っています。その為操作方法は一緒でも、他のSTGに比べて違和感を覚えるかもしれません。

## 2 メイキング

### 2.1 発端

全ての発端はあるiPadから始まった……<sup>\*6</sup>。

そのiPadには数々のゲーム<sup>\*7</sup>が収められていたが、その内の1つを或る青年<sup>\*8</sup>がプレイしたことから運命の歯車は動き出す。彼はおもむろにあるSTGを選び出した、彼は普段STGを嗜む人間では無かったがそのゲームは思いの外優しく、彼は夢中になってプレイを続けた。それを見た私はこう思うのだった、「やっぱりSTGは彩○だよな!!」<sup>\*9</sup>

<sup>\*5</sup> 敵弾がプレイヤーキャラクターに当たる事。

<sup>\*6</sup> 私なのですが先日なくなりました。

<sup>\*7</sup> C O V E 製のSTGとKON O O I製のゲームとDBACしか入ってなかった。

<sup>\*8</sup> まあうちのドッターなんです

<sup>\*9</sup> でもガンバード2しかやったことないし5ボスに蹂

さて、まあという訳でこの STG はとある STG\*10を友人がプレイしているのを見て思いついたゲームです。そのゲームの影響を受けてるような受けてないような作風となっています。

そのゲームはオートボムを採用しているのですがそれがミス1回に対してボム1個消費というヌルゲー仕様だったが為に敷居の低い STG として広まりました。私自身がプレイしているときは気が付かなかったのですが、そのゲームをプレイしているのを見ると初心者にはやはり残機が多い方が楽なのではないか、と感じました。

一方で少し慣れてくるとどうしてもボムを使わなければならないときというものが出てきてしまい\*11、そういったときはボムを使う事によりオートボムに比べて利点の大きい攻撃を仕掛ける事が出来ます。こうしてみるとその時の状況、及びプレイヤーによってボムと残機の調整が出来れば面白いのではないかと考えました。

また、私自身はそれほど腕に身に覚えのある人間ではなく普通にプレイしているといつもは被弾しないような場面、とりわけ1ステージで被弾することがあり、その時は非常に萎えて途中で止めてしまうこともありました。しかし、とある STG\*12ではとても残機が増える特徴があり、最初のほうで被弾しても後で十分に挽回が効き、そのゲームを遊ぶときは私はいつも途中でやめることはありませんでした。

そこで今回はその2つのアイデアを上手く取り入れたゲームを作れば、STG に慣れ始めた初心者でものめり込みやすい STG になるのではないかと考えたのでした。ここで考えて

みると前者も後者もシステム的には初心者向けと言えるシステムですが、面白い上で上手くバランスを取るためには必ず何か「制約」が必要であると考えました。そこで予めシステムでボムと残機を同一のものにすることで前者っぽいシステムと後者のリカバリー性、そして STG 特有のパターン構築性を取り入れることが出来るのではないかと思います。

……まあ幻想ですね、うん。難しい。そんな上手く行くわけないのでこれから調布祭までにちゃんとバランス取るんですよワァァン。

## 2.2 ストーリーについて

とりあえずひたすらころしあえー的な雰囲気醸し出すようにしてみました、主に私の趣味です。やたら文章が回りくどいですが、主に私の趣味です。実は現在はまだ細かいところが決まってないんですがさっさと決めなきゃいけないですね、ホント。一応だいたい決めるつもりですけど多分反対意見出されて死んじゃうのでさっさと協議して決めたいところですよ。

まあ調布祭までには間に合わないかなー(何。という訳でコミケで会いましょう、多分それまでには間に合ってるんじゃないかな\*13。

## 3 これから

これで終わりだ、死ぬがよい(主に私が)。

完成するのでしょうか、このゲーム(えとりあえず頑張ってみるとしか言えない現状なので頑張ります。授業は頑張りません。ノートと単位については宜しく願います、てへぺろ。

蹴られてクリアしてないし。でもとても楽しかったし大好きです、本当に。

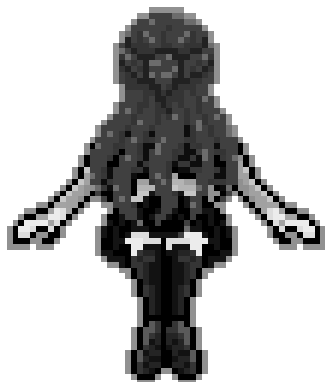
\*10 なんかかんとか大復活とか言うらしい。

\*11 本当に慣れてる人はそんな場面出てこない。

\*12 へるしんかっていうらしいです。

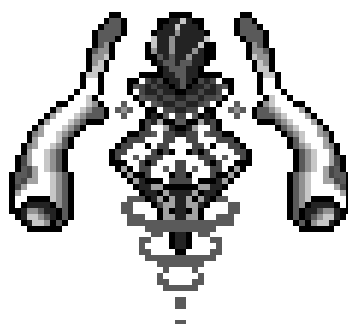
\*13 保証は無い、というより間に合う気が。

## 制作途中の画像



プレイヤー1のドット絵。こんな感じのドット絵が打たれています、素晴らしい。カラーだと凄いです。

雑魚敵のうちの1体。ちょっと強めな感じの敵。何か物理的に殴れそうなスタイル、個人的に好みである。



プレイヤー1カットイン用イラスト。多分ちゃんと入るから無駄にはならないはず……はず。

