

この薄い本には
幡紫竜 本編の
ネタバレなどが
含まれています

メイドさん理不尽
弾幕シューティング

ばん し りゅう
幡紫竜

の薄い本

★三 おひさしぶりです

瞬殺サレ道?のぼんちと申します。

幡紫竜の完成から10年が過ぎました。はやいものです。

だいぶ昔になりますし、そもそも需要あるのかなと思っていたのですが、結構な反応をいただけたようで、ありがたいことです。幡紫竜は（完成したものがどうであれ）幾らかのライフを対価として支払って完成を迎えたところがあるので、シリーズの中でも色々と個人的にはすごく思い入れがあるのです。

本当は長年寝かせておいた「設定資料集！」をやりたかったのですが、非常に残念なことにサークルの当時のメンバーとの連絡がつく状態ではなくなってしまいましたので、今の状態で出せるものを考えてみました。

幾つか候補が思いついたのですが、当時を思い出して、ぼくはこんな考えで作ってきたよ、というのをまとめてみました。頒布からだいぶ年月がたってしまったので、記憶違いとかもたくさんあるかもしれませんが、ですが、ウソを書いているつもりはないので、おおらかな気持ちで許してくださいね。公式設定はコレです、というものではなくて、当時はそんな解釈でつくっていた部分もあるよ、といったものとして、優しく接してくださいね。

当時のキャラクタ担当の一人の、ひろきゅ～さんから原画ごとにコメントを（今から8年前に！）もらったものがありましたので、それにお邪魔するかたちで当時のぼくの思い出などを書かせていただきました。Extra Stage については原画が残っていなかったなので、コメントだけになります。ごめんなさい。

これをお手にとっていただいている時点で恐らく未プレイの方はいらっしゃらないかと思います。たっぷりネタバレ等がありますので、気にされる方はプレイ後にどうぞ、と念のため。

この本は、おおよそ最後の完成版の解釈で書かれていますので、それ以外のバージョンに対する補足説明としてはあまりお役に立てないかもしれません。

★ミ 作り直したのです

幡紫竜は一度大きな作り直しがありまして、それらを区別するために変更前をシリアス（版）幡紫竜、変更後をヘンテコ（版）幡紫竜と最近呼ぶようにしてみました。作り直したあたりの経緯をオマケに書いていたかなあと見て見返してみたのですが、見当たらなかったのが記憶を辿りながら書いてみます。

当時、幡紫竜は一度完成しかかったのですが、何だかじっくりこない違和感がありました。原因を言語化したことは特に無かったと思うのですが、それは本編の前後に挟まれる会話でテンポが悪くなる、というのが攻撃的な性質の本編に合わないのが原因なのかなと、当時は考えていたような気がします。

ぼくとしては、戦闘前後に会話させるフォーマットよりも戦闘中にカットインと合わせて台詞を出す方がじっくりきたのです。たぶんこのへんは好みの問題があるだろうし、シリアス版の方を好まれる方もいるだろうなあと思うのですが、ぼくがつくりたかったのはヘンテコ版のほうだったのです。

作り直しの前後でゲーム本編の弾避けの傾向もだいぶ変えました。ボム（あえてこの表記）の無敵時間を削除したのは、決めボムをする、攻撃用の位置付けとしておいているのがあります。ボスもそれほど硬くないので苦手な段階で撃ち込んで一気に段階変化させてしまっただけ、ということ。

★ミ おまけがあるかもしれないよ

きっと間に合わないと思いますが、ゲーム内外のデータ等の本にするよりも別の形態のほうが良さそうなデータ等をまとめたものを WEB 上で公開する予定です。様々な理由で間に合っていなかった場合は申し訳ないのだけれど、元号が変わる前くらいには何とかしたいと思いますので、しばらくお待ちいただけたらと思います。

<http://ss-do.sakura.ne.jp/bsrc/>

VIVIT-r

初代からはすっかり性質の変わってしまったメイドさん。すっごく今さらなんですけれど、メイドさんが僕の性癖に突き刺さる、というわけではなかったのです。秋霜玉のころサークル部長の希望があって、「メイドさん」にしたのがはじまりでした。当時の初期設定では vivit さん、初期設定では黒髪、黒インナーだったんですよね。なるほど。長い付き合いになってしまったのもあり、愛着もわいてしまっていて、今でもゲームエンジン内の一部に名を残すことになっています。

初期型の vivit とのデザイン的な主な違いは、カチューシャと耳飾りですね。微妙な違いかもしれませんが、一応、r ということなので、何か差別化をしておいた方がいいだろうという事で。ま、耳飾りは言わずと知れた某ゲームのごとく、一応メカだからって事でつけました。(ひろきゅ～)



4面道中では似たような、色違いだったりするクローンメイドがたくさん出てくるのですが、あれは一体何だったのでしょうか。異空間だし、まあ色々あるかと思って作っていた記憶はあるのですけれど。

4面ボス時では、ごっつい武器を取り出して途中で装備する、という案もあったはずですが。残念ながらお蔵入りとなったのですけれど。ボス戦では途中から曲が変わるんですけど、このかたちになるまでに一騒動あった記憶があります。最終的にはぴったりおさまったのかしら。

そうそう、次ステージに進む前にあきらかな大爆発をしているのに、元気にしていますね。2ボスにしてみても、圧倒的な精神力だけで生き残れるわけもないわけで、不思議な事情があるに違いありませんね。

桜崎 比良乃

相方のギョクからは「ひらのん」と呼ばれる巫女さん。主人公はひとりだけじゃなくて、キャラクタセレクトが欲しいな。メイドがいるから巫女にしようなどという、気の迷いで生まれてしまった気がします。本当かな？

皆さんもご存じの通り、この巫女さんは生身の人間ではありません。空は飛ばし、宇宙空間でも何事も無かったかのように今まで通りに違和感だらけの中、行動ができています。わけですすね。

今回、新規のプレイヤーキャラとして追加された巫女さんです。デザイン的には、オーソドックスな感じですよ。一応、体に纏っている帯とか髪留め辺りの小物にオリジナリティを入れたつもり…です。武器は、扇子とか色々な玉（ギョク）です。ちなみにキャラを描く人間とクオリティがコロコロ替わるのは、仕様です。（ひろきゅ～）

巫女ステージの道中は、たしか学祭前日の夜に延々と作業していたので、道中を見るたびにその当時は思い出される怨念のこもったステージです（別に悪いことは何もありませんよ）

シリアス版の制作終盤にテストプレイしていただいた時に、ボスごとの個性が弱いのでは、というのをいただいたのですが、その影響を受けて、シリアス版の巫女さんとはだいぶ攻撃のパターンを変えた気がします。

おいでメイドさん、は近寄れば避けやすいよ、のヒントだったり、なぜか攻略ヒントをくれるひらのん。とってもやさしい。

炎を操る巫女さんは、（性能面において）正直どうなの？なところがあるのですが、他とは違ったイロモノ性能機体を作りたかったというのがあったとかなかったとか。



エーリツヒ

シリーズを通して、徐々に扱いが酷くなってゆく、かわいそうなおじいさんです。今回は、じぶんのクルマ（ベイオン）を攻撃されたことに対して、たいへんお怒りであります。幡紫竜の完成後、「SUPER まてまてレーザー☆二次元版」を作るにあたり、リソースを急遽準備する必要が出てしまったので、自機として生身で登場していただきました。涼しそうなトコロで活躍しているとの報告もあり、もう少しお体に気を使ってあげるべきでしたね。でも、最終段階のカットインは個人的にすごくすごくお気に入りなんですよ。

前作とのデザインの変更点は主に顔周りですね。髪型とメカ部分のデザインを変更してます。あとは、羽織るものを追加した程度ですかね。（ひろきゅ〜）



ボス戦では、ついうっかり大暴れするようになってしまいました。ジャンプして槍を振り回していたバージョンもあったとかなかったとか。これまでの登場では、ホームィングレーザーぶっぱなしのイメージがあったのですが、他のボスとの兼ね合いもあって、使いすぎるとクドいかなということで、ショットとピットをメインとする攻撃になりました。

最終段階とか、きっと初見死する気もするのだけれど、このゲームは覚えゲーなので覚悟してねというのを早めに出した方が良いと思って、あのようなことになりました。慣れないうちはボムを撃っておけばランクも下がるのでそれも含めていい感じに処理してくださいね。

そういえば、秋霜玉5面ボスの機体を4面ボス（メード）用に使おうか、と考えていた時期がありまして、実際にデータとしても準備していたのですが、結局使われないことになりました。もったいないことをしたのかなあ……

桐島 雄太

不屈の闘志。なんどでもよみがえってくれる、ゲーム中、いやシリーズ中で最もこころのつよい、おとこのこです。開発当初では2面で2回も登場するぞ、と思っていたのですが、最終的に1回のプレイで4回も登場することに。まるでライバルキャラのようにあります。酷使されすぎで倒れてしまわないか、ぼくはすごく心配なのです。

本編ではだいが弄られキャラではあるのですが、本編では一番優遇されていますし、愛されているハズ。主人公たちを遙か彼方に置き去りにして、間違いなくヒロインしていると思いますよ？彼が2ボス登場時に乗り込んでいるクルマはかなり初期段階でモデリングしたもので、バージョン変更のたびに地味な修正が行われていましたね。

幡紫竜から初参戦の新キャラです。いわゆるショタキャラにしるのお達しから、こんなデザインになりました。ベレー帽は兵士な部分、半ズボン少年の部分って感じです。あとはちょっと小生意気そうな表情が出るような表情にしました。(ひろきゅ～)

弾数制限の厳しい主砲は、ランクが高めだと画面のほとんどを埋め尽くします。初期設定では火炎放射する予定もあったのですが、最終的には謎のドリルが炎を纏うという、よくわからないことに。ずっと狙われ続けてストレスを与え続ける攻撃で、ずっしりと重たい感じで、という注文があった気がするのですが、主に5ボス補正を受けて？若干落ち着きのないそわそわした動きになってしまうことに。

2面ボス時における最終段階では、みんな大好き「ちきゅうはかいばくだん」で大暴れます。こいんいっこいれるゲームだったら怒られるだろうなあ、という思いもあったのですが、面白そうだし、このゲームの雰囲気合っているかなあということで入れました。赤い煙がでるまで撃ち込むにおいて、ボス撃破後のぐるぐるしているときに撃ち込むと1UPなどが出るし、おいしいです。中ボス登場時にも1UPを出してくれることがあるという、大変やさしいアイテムキャリアー担当なのです。



トリア

この無敵シールドできみ(ら)の攻撃はふせぐ、体力ゲージ担当の緑。シールド中に展開されるうねうねした弾はイカリング・トモヅリ、引き寄せられる輪っか弾がイカリング、というらしい(当時の資料より)。シールドに反射属性とか割れる属性とかあったほうが良かったのかなあ、と振り返りつつ思いました。

三姉妹なのは、秋霜玉で双子ボスをやったので、1人増やしてみましょう、といったところから。ヘンテコ版で3面はボスも道中も曲も大きくテコ入れすることになりましたので、色々と難産ではありましたが、最終的にお気に入りのステージとなったのでした。



幡紫竜から初参戦の新キャラです。3姉妹の長女で、真面目っぽいけどちょっと抜けてそうなイメージのキャラです。あと見ての通りの眼鏡キャラです。3姉妹は髪の色がRGBに対応してます。順番は違いますけど…。ちなみに3姉妹という事で、キャラ設定や攻撃のネタなど、某RPGのメーオス3姉妹を参考にしてしている部分もあります。まあさすがに長女は太めにはしませんでしたけどね。(ひろきゅ～)

3人仲良く連携して強いボス、のような感じではなく、それぞれが好き勝手に暴れている感じになるのがいいのかなあと思って作っていた気がします。ここぞというところ、最終段階くらいは、デルタなんちゃらとかの合体攻撃をさせようか、合体時に目を光らせようか、というのもあったのですが、なんか違うかなあと思ってあのようなかたちになってしまいました。

キャラごとに個別ゲージにして撃破順で段階変化の分岐をしようかなとも考えていたのですが、他に時間をかけたほうが良さそうだなあと思って断念。ノーマスで元気に進んでいると、だいぶ強い感じになってくるので道中で溜まったボムを惜しまず使ってランク調整すると良いかもしれません。

イリア

シリーズ版からは機体のデザインが大幅に変更された赤。白状しますと、開発中も3人の名前がなかなか覚えられなくて完成するまでずっと色で呼んでいましたね。

どうやら、お色気担当だったらしいので、プレイヤーをまわりから拘束できる多関節のクルマにしてみたのですが、たぶんそんな需要はないです。低？難易度の彼女はずいぶんと乱暴な言葉づかいである一方、高難易度では、喋り方で変わってしまっていて非常に残念な感じになります。間違いなくヘンテコ版の被害者といえるでしょう。

幡紫竜から初参戦の新キャラです。3姉妹の次女で、見た目 & 性格的に、お色気担当キャラのイメージが出るように肩出し & ミニスカ、ニーソなど盛り込んでみました。あとオペレーターって事で、インカム装備させました。マイク部分しか見えないんですけどね。(ひろきゅ～)

ヘンテコ版の初期での彼女はランク変化の影響を大きく受けて大変荒ぶっていた気がするのですが、バージョンを更新するにつれて徐々にマイルドな攻撃になっていったのではないのでしょうか？

開発者自身のプレイスキルが上昇するにつれて、緩やかに全体の難易度がマシマシになってしまうのは、制作あるあるだったりしますが、10年後に改めて見てみると、やっぱり難易度設定がちょっぴり、おかしかったんじゃないのかなあと思わないこともないです。でも、メードさん「理不尽」弹幕シューティングですからね。タイトルに偽りはないと、多少は多めにみてくださいませ。

そういえば、シリーズ版の初期では、会話周りを表示するエンジンが今とは全くの別モノで、文字サイズ指定とか色指定とかの機能がついていたりしたんですね。表に公開したバージョンには入れていなかった気がするのですが、そのまま生きていたらどうなっていたんだろう。パッケージからしてもギャルゲーになっていたのかしら？



フェリア

個性の弱かったシリアス版から、積極的に特攻を仕掛けるようになった青。ちょっと何を考えているのかわからない怖さを出そうかなと、あんな感じの行動になりました。

イカイカ・ゲソゲソと言っているのは、もちろん緑のイカリングのことでなく、Extra Stageのボス、イカロスのことです。プレイヤーの未来が見えていますし、聞こえていますからね。フェリアになったり、フヱリアになったり、他の色以上に名前を間違えられてしまった過去を持つ、かわいそうな扱いを受けた子です。あれ、「エ」であってますよね？

幡紫竜から初参戦の新キャラです。3姉妹の三女で、とりあえず電波キャラって事で、ピエロっぽい帽子とサボテンのぬいぐるみを持たせました。表情の方も無表情で、ちょっとすました感じにしています。(ひろきゅ～)



そうそう、サボテンの件で白状するのですが、秋霜玉も稀翁玉も幡紫竜も、語感で選んで名付けていて、サークルの誰一人にも相談せずに勝手につけたものなのです。ひどいね。でも、検索はとってもしやすいんですよ？

個人的にはパターンがガチガチに決まっている場合は攻撃予告が入らなくてもいいんじゃないかなあと思ったりするのですが、この子の暴れっぷりに対してそれはひどいだろう、ということで準備されていたカットインを出現位置に合わせるように調整したというのがありました。元々あのカットインは3人で連携攻撃をするときに、同時にどかーん并表示するために用意されたものだったはずなのですが、最終的にはパラパラに攻撃予告というか攻撃前の演出として使われることになりました。

3面の皆さんのカットインが他のボスと比べて小さめサイズなのは、256x256ピクセルのテクスチャに3キャラ分、全部収める必要があったためです。開発当初のPCのグラフィック環境を考えると、そうせざるを得なかったのですが、完成する頃にはそんなことはなくなってしまっていたのです。開発期間が伸びすぎるとこういったところでもイケナイですよ。現在進行系で反省中です)

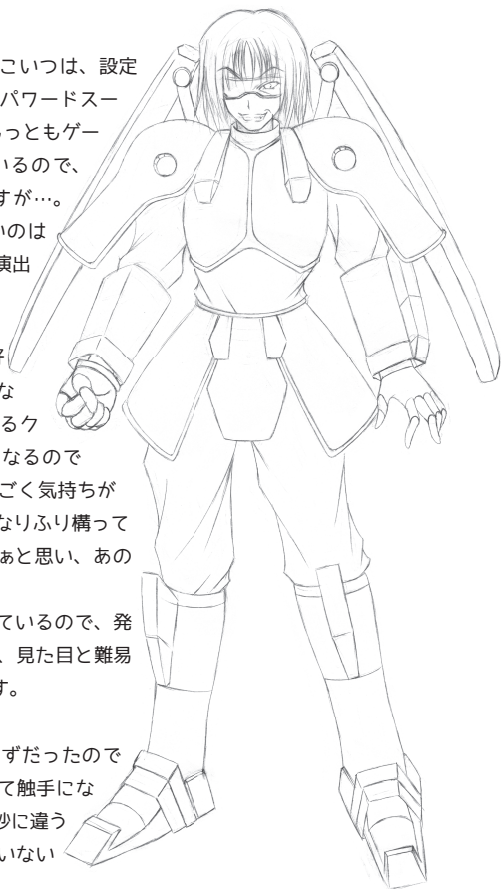
ラグナス

唯一の横スクロール面なんですけれど、横長画面の方が映えるよなあと今更ながらに。このステージだけでも左右枠を取っ払ってしまった方が良かったのかもかもしれません。ボスの社長は、金色で、合体して、揺れる、ゲーム中で一番やんちゃなボスですね。彼の立ち位置としては明らかにシリアス枠のはずなのに、その動きのせいで色々台無しにされています。ぼくのことをすごく恨んでいると思います。初期設定にはどこにも無かった気がするのですが、雄太くんと仲良しすることになったのは、ボスの合体が演出上必要になってしまったからなんです。過剰な合体は想定していなくても。

幡紫竜から初参戦の新キャラ。こいつは、設定上ぶっとんだキャラにしようとパワードスーツ的なものを装備させました。もっともゲーム上では、乗り物に搭乗しているので、このままで戦闘はしないんですが…。ちなみに片目しか描いていないのは決して目が無いわけではなく、演出上のって事で。(ひろきゅ～)

揺らしすぎだよな、決して格好良い動きではないなあ、と思わないこともないのですが、彼の操るクルマは揺れれば揺れるほど強くなるので仕方がないのです。彼自身はすごく気持ちがいっぱいいっぱいなので、もうなりふり構ってられない思いが出れば良いなあと思い、あのような状況となったのです。その強い信念のため、常に揺れているので、発射点がブレブレになってしまい、見た目と難易度の調整が大変だった気がします。

最終段階は有線ビットになるはずだったので、色々なものに引きづられて触手になりました。それぞれで硬さが微妙に違うのですが、あんまり生かされていないような気が……



ユイティア

白と黒にと、お色直しするラスボスですが、同属性の弾を吸収したりはしません。段階ごとに姿を変えたいとか、曲も変えたいとか、わがままを押し通してやっていただいた贅沢なボスです。シリウス版とは色々と違うところがあり、この子も難産でした。蜘蛛がモチーフだったと思うのですが、それってどこかで書いたかな？

幡紫竜から初参戦の新キャラ。設定上、幽霊？っていう事なので白装束で、ゲーム内での色味なども薄めの色で作成しました。ま、その辺とラスボスって事もあって色々な意味で、存在感薄いイメージしかないんですが…。(ひろきゅ～)



秋霜玉に引き続いて、大きく分けて全3段階のボスです。

第1形態で飛んでくる金色のビットは元々5ボスの装備品だったはず。ゆっくり目の押しつぶす系の攻撃ってあんまり作ってなかったよなあと思ってあんな感じにしたはず。

第2形態では、道中の中ボスと同じ仕組みで体力を回復しているようです。これまでのボス振り返りをおこなう展開は秋霜玉からやっているネタでしたね。ラスボス戦でこれまでの攻撃が色々出てくるのが好きなので、今回もうっかりと。固定長でスキップできない段階にしたのは、そのあたりに気づいてもらえるといいなあと思ったりしていたのですが、たぶん伝え切れていなかった気がします。1ボス部分が特にわかりにくかったかもしれない。

第3形態も前々作からのちょっとした引き継ぎ部分。カラフルな攻撃で最後を飾ろうかな、と。最終段階が極太レーザー1択なのは、次回作への布石などというものではなく、小賢いことせずに相手を消し去るのは、これだ、というところから。

黒マリー

稀翁玉ではちっちゃくなってしまったのですが、やっぱりおっきいほうがいいなあと感じ直した機体で登場です。これまでのボスで出来なかったことを色々やりたいなあと感じ足したらあんな感じになりました。

最終段階の羽を生やしてから、もっと色々させたほうが良かったんじゃないかなあとも思っていた気がしますが、長くなりすぎてしまうのでそのままにしました。

ミリア

雷属性持ちの、おぼおねさんです。秋霜玉 ED に入っていないかわいそうだなあという思いから？ CD 盤面に登場しましたね。最終的には大分扱いが良くなった気がします。今回は、秋霜玉をベースに稀翁玉設定を引き継いだ感じの攻撃をします。機体のデザインは稀翁玉寄りですかね。

そういえば、ミリアさんには黒がついてないんですよ。どういうことなの？

黒めい&黒まい

たぶん、ここで詰まることが多いだろうなあ双子。3姉妹と違い、連携して攻撃してきます。弾消しがいい感じにできないのと、すばやい動きが影響しているのでしょうか。Extra 補正がかかったレーザーなので、元ネタと違って若干うねります。内部的には大量に弾を吐いている扱いなので、レーザーと違って弾消しの際に都合が良いわけですね。

黒ゲイツ

炎属性持ちのおじさんです。何度かポスターになったり、色々いじられたり、他所でメードさんと一緒に大暴れしたりと大変優遇されていますよね。

ランクがあがるとすごくひどいことになるので、ノームスノームだとかかなりの難所になるかもしれません。

見た目からはド直球な攻撃をしてきそうなのに、攻撃判定の無い煙で見づらくしてきたり、かわいらしい弾幕をはったりします。人を見ただ目で判断してはいけないうね。

稀翁玉でおいしかったレーザーは凶暴になりました。

黒モーガン

機体はよりホットケーキ型に近づきましたが、食べられませんし食べてはいけません。モーガンさんのカットインでぐるぐるする玉のために、スクリプトを拡張して、表示順変更命令を追加した、なんてこともありましたね。記憶では確か、ボス曲は実はもうちょっと長い曲だったはずなのですが、色々あってあの長さになったのでした。

難易度的にはそれほど高くなくて、初見は辛いものの、覚えればかなり安定するボス。前のボスと後ろに控えるボスがつよいので、ちょっと息抜き段階として、へんてこな敵を出してみた感じです。

黒ミューズ

血と十字架と薬人形を自在に操ります。(リソースとしてもゲーム中としても) いつの間にか用意されていた、長物の武器はわら人形を操るために必要らしいですよ。

まがまがしい存在感が失われぬように気をつけた気がします。よく描いていただいているのを見かけたりするので、実は人気があるのかもしれない。稀翁玉の原画ではマントを着けていなかったのですが、ドット絵化したときに透明色指定がおかしくて残されたピクセルがいい感じだったので、マントを身につけることになったはずです。

稀翁玉は(そのシステムからしても)ラスボスの影がうすいのですが、対戦ではない縦スクロールシューティングのフォーマットに落とし込むとこんな感じ、というものです。

イカロス

いきなり登場して、ラスボスであることを言葉と行動で示すボス。ヘンテコ版の歪みを受けてあんなことになってしまっていますが、初期設定ではシリアスでカッコいいボスだったのです。このキャラは幡紫竜開発の中盤あたりから主にグラフィックまわりとボスの攻撃アイデア出しを手伝ってくれた しんら さんに描いてもらっています。カットインにはアニメーションが入ってしまう、とても豪華なボスです。

初期設定では、様々な剣をあやつるボス、だったのですが、最終的には本数が減ってしまいました。でも、最終段階はお気に入りの攻撃の一つ。

シリーズ最後にするつもりなので、今までのボスをできるだけ出そうとモリモリ作ったEx面ですが、道中なしとはいえ完成が数回延期されることになってしまいました。申し訳ない。

★三 あとがき

今年は個人的に本当に色々な楽しいことが起こる年です。

書くにあたって、押し入れに長年眠っていた当時の資料を漁ったり、久しぶりに本編をプレイしてみたのですが、もっと古いのが色々出てくる出てくる。ゲーム「など」をつくるサークルとして、初うすい本の制作をしてみたのですが、はじめて///の事が色々あって、実に楽しかったです。

できるだけ当時の熱量をそのままに吐き出せたら良いなと思いつつ書いてみました。凝ったデザインにするのが良いのかなと思ったりしたのですが、それよりも文章多めに書いたほうが良いのかなとこんな感じになりました。

当時、色々とお世話になり、迷惑をかけまくったサークルのメンバーに、プレイして下さった皆様に改めて感謝を。ありがとうございました。



幡紫竜のうすい本

発行日：2018年8月10日

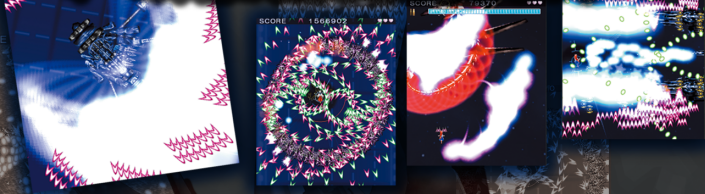
発行者：瞬殺サレ道？

連絡先：<http://ss-do.sakura.ne.jp/>

こねもきつと、**モード**さん**理不尽** 弾幕シューティングの

SCORE B13460
薄い本です

圧倒的なパワーで死に負けた！
ゲーム本編の制作秘話を熟知しろ！



ツワツワと染み渡る
10年の思い出に酔いしれろ！



設定資料集っぽい要素が微塵も
無かったとしても泣かない！



キャラクターの
弄り要素がおおくても
キライにならない



あきらめずに待ち続けた
つよいこ

対象読者

幡紫竜Ver3.00以降をプレイしていること。
穏やかで優しいココロで接することができること。