

=====

=

◆アンナと邪神像 ver.0.04 にアップデートしました

=====

=

アップデートしましたがver.0.03からバグ修正と動作改良を行っただけのバージョンのためpdf提出とさせていただきます

シーンやグラフィックの追加はver.0.02、ver.0.03からありませんご了承ください

今まで遊んでくれた方ありがとうございます！やる気がでてこれは...ありがたい...
主催者にとっても感謝です 以前の開催を見て面白そうだなと思ってやってみて
るだけなので...

以上ですありがとうございました

以下は

- ・ver.0.03後でもらったおかんそう返し
- ・ver.0.04変更点

になります

- =====
- =
- ・ver0.03でもらったおかんそう返し
- =====
- =

2025/09/28 9:46

最初の会話で意外性もありつつキャラをいい感じに説明できてるのがうまい

→ありがとです「見てもらうためには最初が大事」ってツクールスレで
言ってたので0.01発表直前に急遽リィナも作って入れて正解でした

懺悔室商人の地の文を一切出さないのが

→自分の好きなやつなだけどいざ書いてみるとむずかしすぎる...
テキストとグラフィックは修行しなければ

死亡時の復活がスピーディーでなおかつ天井で面白かった

→考えるのめんどくさ...OPのコピペ なので全く意図してません
でした 天井になるのか！

おペにす...パートは成功した文字はリセットの対象外にしてほしい

操作ミスとかいってミスって最初からはちょっとつらあじ

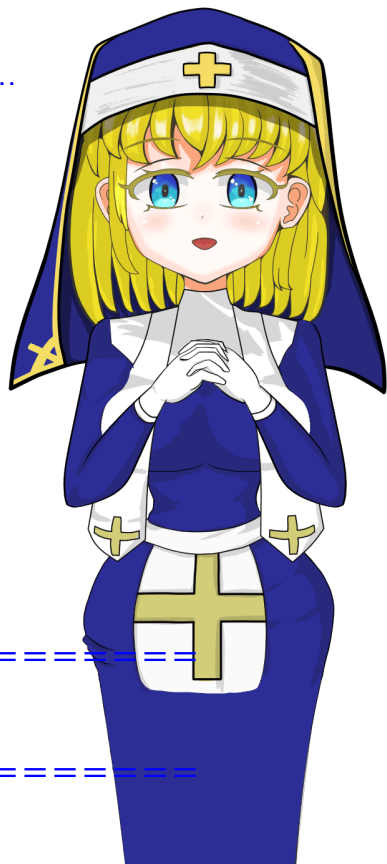
→改善しました 判定で1文字ずつできてるんだから反対もすぐできたはず
簡単だし後でいっか...できてなかったのご指摘感謝です

制作秘話良いね... こういうのだいすき

回想のキャンセルがフィルタテストのここになってる選択肢を増やしたらキャンセルずらさないといけ
ないの煩わしいよね...

→直しました

倉庫番にタイムと歩数でボーナス掛けることでかなり新鮮な体験になるのはセンスを感じる



倉庫番の部屋で左右ワープできるのはありがたいがなんかちょっと処理が重たい？

→シームレス風プラグインと場所移動でやってました...スクロールタイプってこれか～

「遠景」の「横方向にループする」をチェックしておかしいな～ループしないな～って なってた間抜けです...

転がり終わった最初の岩に触れても即死でダメだった

2個目以降はそうじゃないので設定ミス？

→改善しました 並列処理なのにこの岩だけウェイト1フレーム入れてなかったやばい 一番最初に作ったギミックなのでゆるして

レーザー遺跡クリア後もう一回やり直しじゃなくてよかったけどゴールに行ける抜け穴は最初のマップに用意した方が良くかも

→改善しました

下右上の順に行くのが想定ルートっぽいけど何も誘導無いから難しくない？

→初回時はお告げおじさんにフキダシ出してどこにいけばいいのかを示してみました

無意味すぎる箇所(宿屋のドア)は封鎖しました...何かはよ作れってことですよねハイ

右下のライフアップが取り方出入りしてとるので大丈夫か心配になった

→ドラ○エリスpektです 前のおかんそうにもあったけどみんな気になるのかな...

これはワールドマップ無いしちょっと違いますね不安になるかも確かに

総じてユーザーフレンドリーかつセンスも凄い感じるしエロシーンも上手くてすげえ作品だと感じた

→ありがとうございます！作った所を刺激してもらうのがやる気になります！

2025/09/28 17:16

アプデ後再プレイ

ああなるほどバコン＝ソウル...久しぶりのプレイだった

→アプデ後もやってくれて感謝

アンナさんがばっこんソウル！？って返す差分を入れる予定です

作者自身は全然やったことなくこれはステージ作り勉強しないと

2025/10/01 22:19

絶対まともなお告げじゃないヤツウ！

→旧オープニングですね！？！？は一体誰なんだ...？

アンナさんも大概だった

→行動させるよう仕向けると頭のネジが外れたキャラしか書けない人です...

みんなこうなると思うんだけどなあ正義のために邪神像封印しにいく神聖なシスターなんていないでしょ

これは懐かしい倉庫番...

→ツクール面白いなあ岩を転がせたり押せたりできるんだ

え！倉庫番が作れるの！？すごいなやってみようできた！

岩！実質避けるだけ！

→岩！とりあえずツクってみた！...

レーザー！ダメージ回避できるかと思ったけどそうでもなかった！

→全部回避しようと思うと考える箇所が多すぎるからある程度はダメージ覚悟で進めるようにするか～でやってます ロッ○マン2のレーザー一面とか作りこまれすぎだなと感じる

>たのしんでもらえたかな？

はい！！！！！！！！

ワグナス！

→遠くまでダンジョン進んだ時にこんなに便利な定型はないなと思った先人に感謝

日記を読んで旧OP見たら二周目始まったけどこれ大丈夫なヤツ！？
追加ステージだった

→フラグはいじってないので大丈夫だと思います 場所移動でワープしたように見えちゃいますね 直しときました指摘感謝です

とりあえず薄い本までは買えた！

→魔族が薄い本売ってるのはどうなのかと思い品目は考え中です...何売ろうかな
分割ピクチャでアニメーションHシーンとは壮大なことをなさる...

全部剥くと発情するアンナさん

ねえあの懺悔室って...

→一番重要な問題点です ルルの教会プラグインのアニメーションで無理やり動かしてるので
ツクール標準のピクチャの表示と相性が悪い

まずアニメーション機能なしでシーン入れてく予定です差分が大事

懺悔室って...だよ

以上おかんそう返しおわり

=====

=

・ver.0.04変更点

・主におかんそうで指摘頂いた所とプレイ感微改善しました

・報告する内容が内容なのでゲーム内のネタバレが含まれます

・シーンやグラフィックの追加はver.0.02からありませんご了承ください

=====

=

以下具体的に

・おぺにす...パート

→成功した文字はリセットの対象外にしました

※スイッチの正解と不正解が混ざっていても... 正解分は残るようになりました



水色ボタン押したとき

◆O判定がOFF

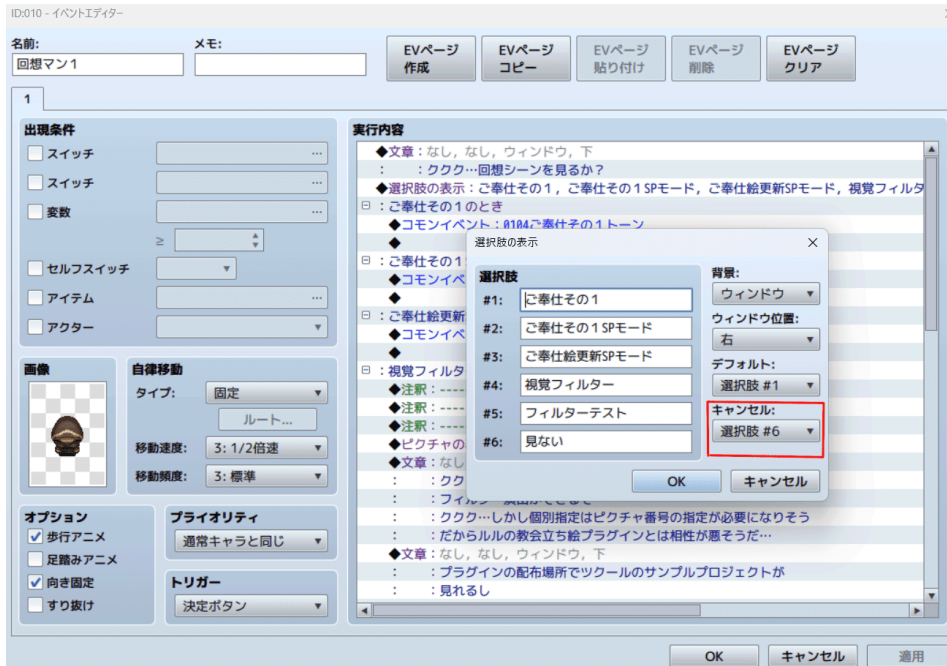
◆スイッチの操作: #0061..0075 = OFF

:分岐終了

ツールのスイッチの操作だけまとめてできるのなんなんだろう？

・回想のキャンセルがフィルタテストのここになってる選択肢を～

→デバッグルームのフードマンのキャンセル選択肢をキャンセルするよう直しました

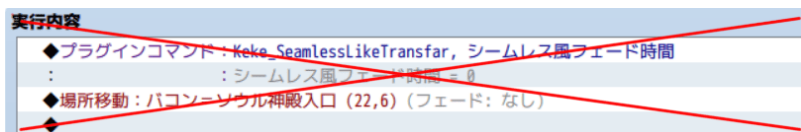


・倉庫番の部屋で左右ワープできるのはありがたいがなんかちょっと処理が重たい？

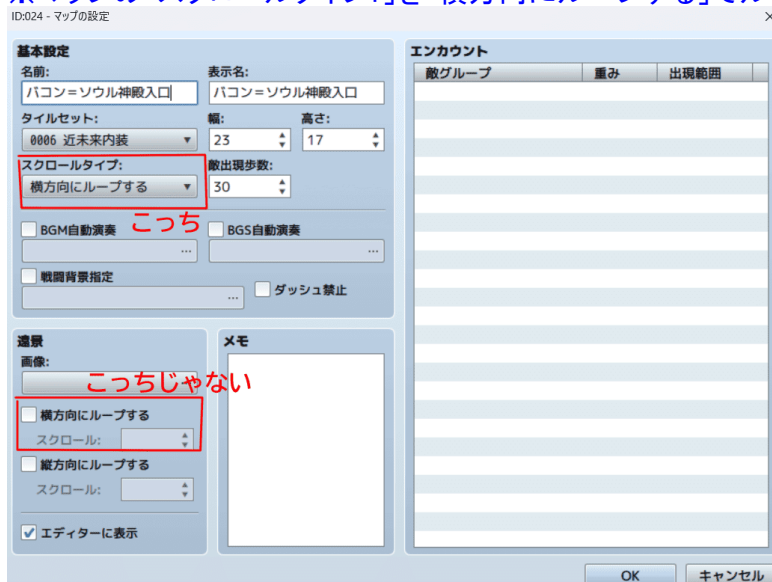
→シームレス風プラグインと場所移動でやってみました...スクロールタイプってこれか～

「遠景」の「横方向にループする」をチェックしておかしいな～ループしないな～ってなった間抜けです...

※神殿入口でワープするのに場所移動は重いので削除し...



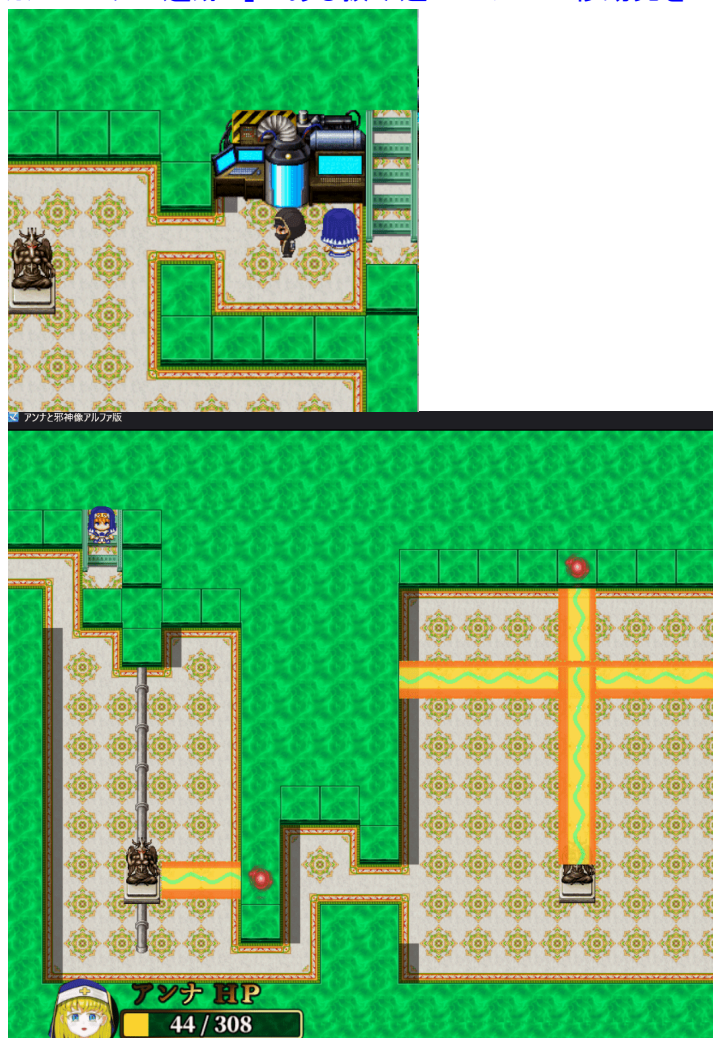
※マップの「スクロールタイプ:」を「横方向にループする」でループするようにしました



- ・転がり終わった最初の岩に触れても即死でダメだった
→改善しました 並列処理なのにこの岩だけウェイト1フレーム入れてなかったやばい
- ※触れても死なないようにしました



- ・ゴールに行ける抜け穴は最初のマップに用意した方が良くも
→機械のぽわぽわ触ったら最初のマップに抜け穴用意するようにしました
- ※「レーザー遺跡2」にある抜け道のハシゴの移動先を...



※最初のマップ(レーザー遺跡1)に
持ってくるようにしました
遺跡1～遺跡2を行き来する ハシ
ゴが生えます
(縦2マス横2マス)
今まで帰りだけ楽で行きがめんどう
だったのがこれで行き来が楽に！

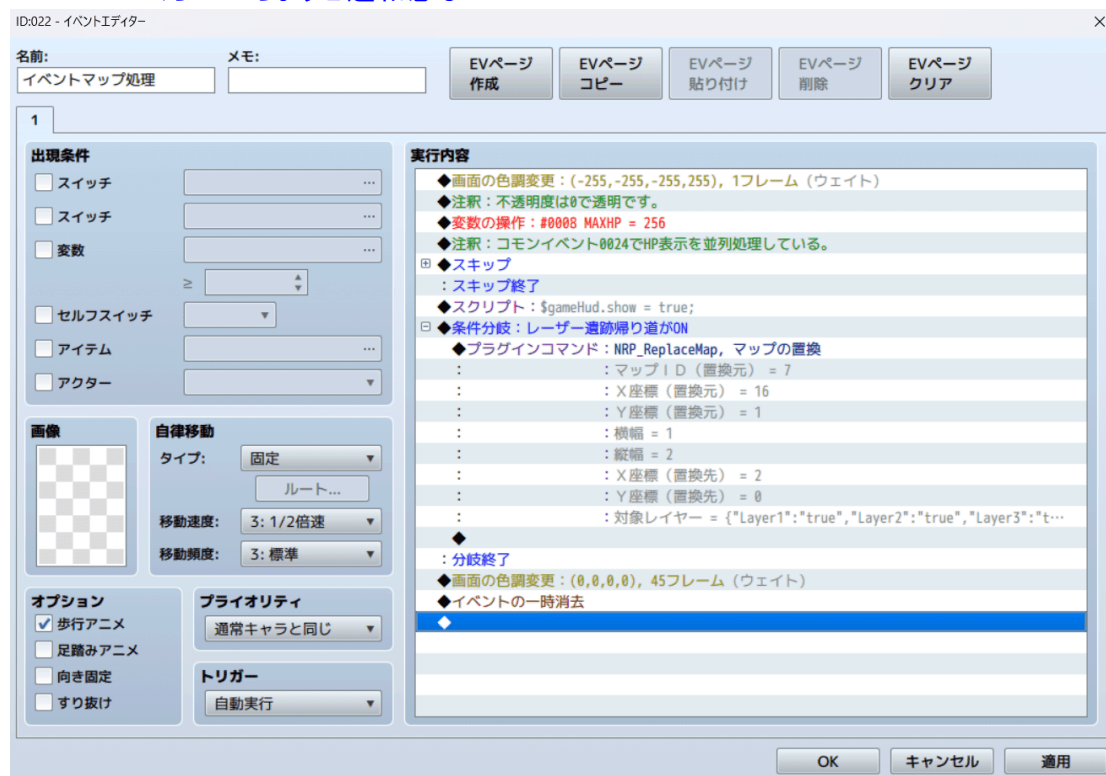
※「レーザー遺跡1」のマップIN時の自動実行処理

遺跡1と遺跡2の行き来する点の問題なのですが ハシゴを生やすのにマップの置換をすると何も無いところに道ができるのが見え見えなので

◆画面の色調変更(-255,-255,-255,255), 1フレーム と

◆画面の色調変更(0,0,0,0), 45フレーム で挟む演出にしました

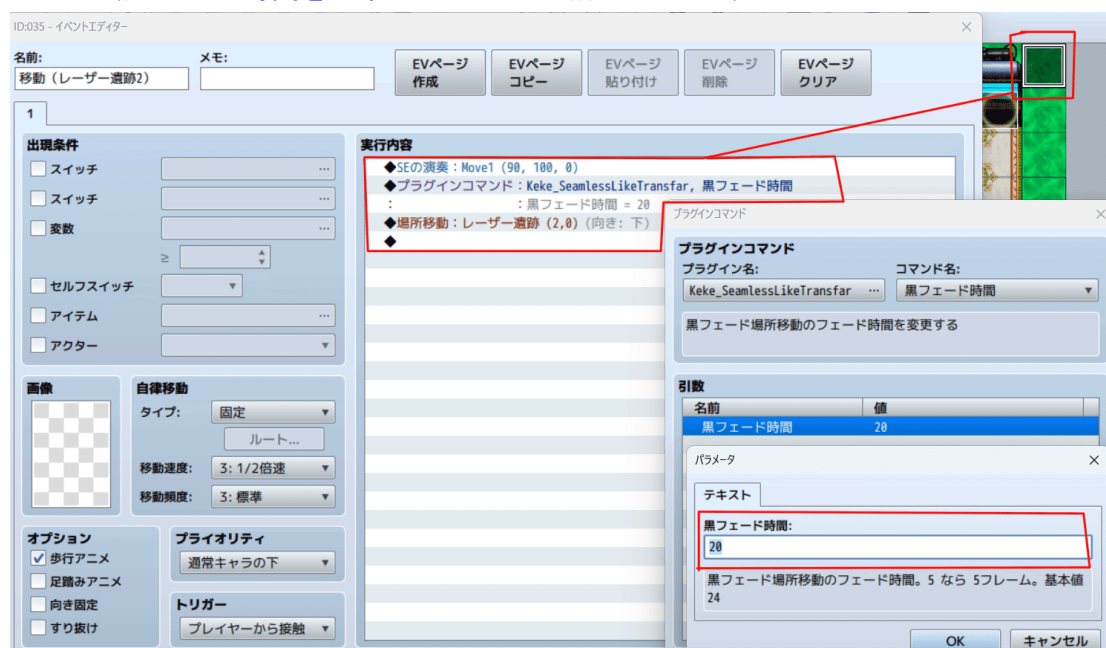
45フレームくらいがちょうど違和感ない



※レーザー遺跡2の抜け道のハシゴのイベント: 場所移動

遺跡1に行くのですが遺跡1で45フレームの色調変更演出を入れたので

ここでは黒フェード時間を基本の24から20に減らしています



・はじめての人誘導

初回はお告げおじさんにフキダシ出してどこにいけばいいのかを示してみました。

無意味すぎる箇所(宿屋のドア)は封鎖しました(...何かつくろう)

※ゲーム開始時(!)アイコンが...



※お告げおじさんがやさしく教えてくれるようになりました



【ver.0.04で新規追加したところ】主にバコン＝ソウル神殿の挙動

- ・石像の隣でアンナの歩行グラが変更するようにしました
ついでにアンナのキャラチップが「People2 - コピー.png」だったのを変更しました
これにより0.03までのセーブデータが使えなくなります
開発の影響大なので変えさせてくださいごめんなさい
- ・アンナ移動中はキー入力を受け付けないようにしました
押しっぱにしてると0.9マス離れた所からでも石像を押しちゃう
といったことが無くなります
- ・残り歩数0での挙動いろいろ
- ・クリスタルをプレイヤーから接触に変更しました
片手で操作できるようにしたいです(できてない)
- ・メニュー画面の立ち絵軽量化して重かったのを改善しました

※石像を押すアンナさん歩行グラフィック



【立ち絵軽量化の詳細】

- ・最初、メニューの立ち絵表示は不透明度0にしておいて後から不透明度255にピクチャの移動のイージングを使って自然に出現させたかったのですが絵を重ねすぎたためか重く なっていたのでやめました
- ・ついでにx,y,拡大率,フォルダetcを変数で一気に変えたかったので
スクリプト→プラグイン化しました(デプロイメント時に素材から除外される)
- ・pngの圧縮もするようにしましたpngquantってやつでいい？
圧縮後ファイルに接頭辞付けてるからファイル名直すかツクールのコマンド直すかで大変 になったのがプラグイン化の一番の理由

※軽量化でメニューが早くなったのは画像じゃお伝えできないので無し
(メニュー画像で一瞬で表示される立ち絵)

以上です

ここまで読んでくれてありがとうございました

ここまで更新内容が無いということを読んでいただいてなおゲームの方もやってみたいという方に向けてのURL

<https://xgf.nu/E6N3Z>

パス:img

【今後やりたいこと】

プレイするユーザーから見えないところしかなくてびっくりした

・以下見えないもの

.石像を置く魔法陣

タイルを置いた後にリージョンで設定しているので二度手間 地形タグ化にしたい

.片手で操作

まずは上下左右で文章を送り

あと

ワープクリスタルに隣接 and

イベントの方を向いてる and

キーがさらにイベントの方に押されてる

でステージ開始にできそう

.マウス操作(片手操作できるならマウスも...)

石像に隣接してる and

石像の方を向いてる and

石像がクリックされている

で動かせばいいのでは？

.クリアメッセージ表示(片手で操作に関連してくる)

じゃなくてDtextPictureの演出でもいいのかな

.ハイスコア更新とか入れたいなあ

→どこに表示するの？アイテムで持たせるかバコン人番付の看板を置くか

.動き方改善(優先度低)

神殿の石像は並列処理で入力を取得してるが「プレイヤーから接触」のほうが動きがいい (レーザー遺跡2の石像はこっち)

が問題発生 石像の移動先のリージョンIDが取得できない

移動ルートを設定するだけで処理は並列処理で動くらしい...

歩数も\$gameParty.steps()は強制移動させた分は取得できなくなって

歩数カウンタも自作する必要がある

一括ループなら右キー入力した時点で未来が確定してそれに合わせて動きを実装すればいいだけなのにどうして...ツクールってこうなるんだなと簡単だけどややこしい

本当におわり