

# Add Libitum：プレイ中アドリブを織り込むことで加点を狙えるリズムゲーム

関西学院大学理工学部 人間システム工学科3年 片寄研究室 27020832 海本晋太郎

## 1. はじめに

現在リズムゲームは媒体を問わずひとつのゲームジャンルとして成立しており、その内容は概ね「楽曲ごとに予め定められた入力の手順を正しく行う」に統一されている。一般にノーツと呼称される入力の要求を如何に間違えず解決するかがリズムゲームの醍醐味の1つであるが、これとは異なるプレイングも一部存在する。その中でも、ノーツの配置されていない箇所プレイヤー自身の意思でアクションするアドリブ行為は代表的なものである。本制作はアドリブ行為をゲーム内に取り入れ、プレイヤーがアドリブを積極的に行うことで、その内容に応じて加点を得ることができるゲーム性を指す。

## 2. ゲーム概要

本コンテンツは4種類の入力によってノーツの解決、アドリブを行うリズムゲームである。ノーツは4レーン式で、タイミング良く入力することで得点できる。譜面は、ゲーム側に入力したMIDIファイルとコード制御によって半自動生成される。ただし、本コンテンツの主題であるアドリブを考慮して、生成される譜面は意図的に難易度の低いものになっている。

### 2. 1. アドリブ

本コンテンツではアドリブを「楽曲中の、特定の楽器が鳴る発音時間にアクションすること」と定義し、上級者向けの要素として実装している。プレイ中、ノーツが流れてくるものとは異なるレーンで

「アドリブ可能タイミング」を示すマーカーが流れてくる。プレイヤーがこのアドリブ可能タイミングに合わせて任意のレーンのキーを押すことでタイミング判定が行われる。タイミングが良ければ加点されるが、精度が低いと減点される。

### 2. 2. コマンドシステム

より熟達したプレイヤー向けの要素として、特定の順番で入力と判定を成立させることで成立するコマンドシステムを採用している。コマンドを成立させるには基本的にアドリブ行為が必要であり、成立させると単純なアドリブ行為よりも大きな加点を得ることができる。



図1 プレイ中の画像

## 3. 課題

本来はコマンドシステムと対応した視覚的な仕様も存在していたのだが、実現させるための作業量が多く省いた結果、非常に視覚的応答性の悪いゲームになってしまった。ゲームとして最低限遊べる範疇にはあるが、コンテンツとしての成立には見た目の改善とシステムの洗練が必要不可欠である。