修正案

2015/12/09

目次

表紙 1

目次 2

はじめに 3

ゲームをより楽しく快適にする修正 4
ハイカラニュースのスキップ 5
ルール確認のスキップ 6
レベルとウデマエの表示 7
ガチマッチの延長中のBGMを追加 8
キルカメラの改善 9
マイナーチェンジ版のブキの判別 10
さんぽの仕様変更 11
フェスのステージ 12

ギアパワーの調整 13
スタートダッシュ 14
ラストスパート 15
イカニンジャ 16
うらみ 17
スタートレーダー 18
ボムサーチ 19

スペシャルウェポンの調整 20
ダイオウイカ 21
バリア 22
トルネード 23

サブウェポンの調整 24
トラップ 25

はじめに

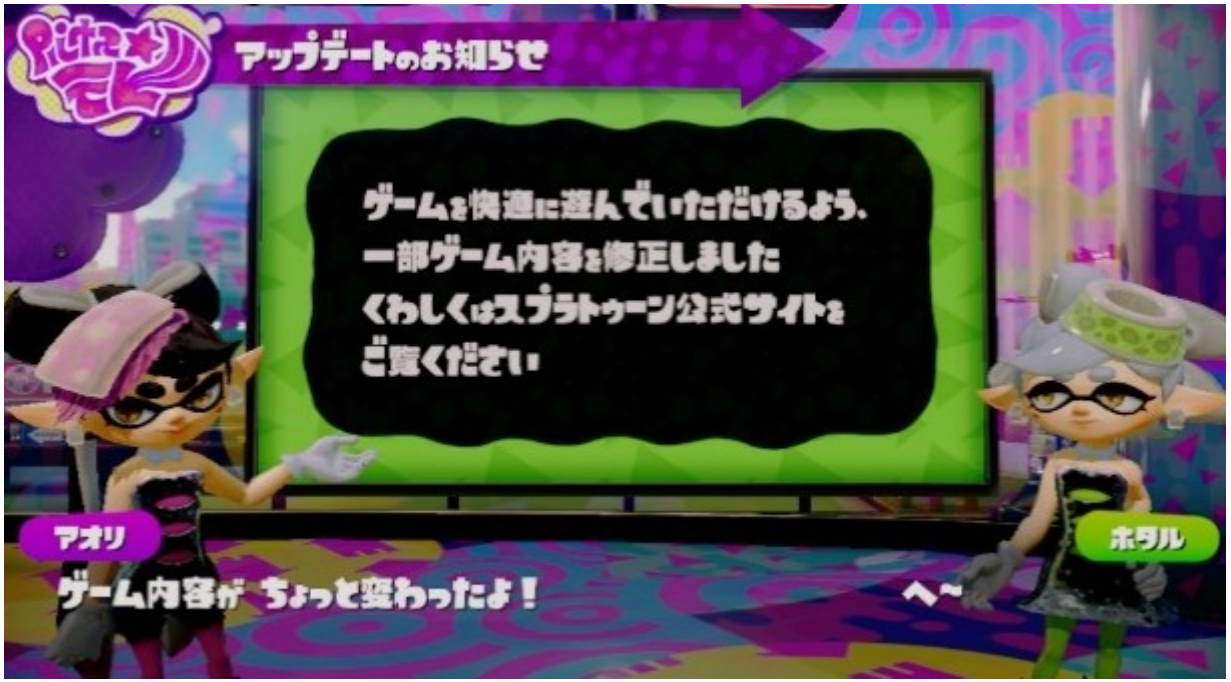
この修正案を手にとっていただきありがとうございます。

発売から半年間の無料アップデートが終わると、有料ダウンロードコンテンツ(以下DLC)が発売されるのではないかと大いに期待しています。
もし有料DLCが発売されるならば、プレイヤー数の維持、DLCの売り上げ向上、新規プレイヤー増加のためのアップデート案としてこのスプラトゥーン修正案を参考にしていただきたいです。

この修正案は私がスプラトゥーンをプレイしていて「もっとこうすればいいのに」と思った点をまとめたものです。

追記：残念ながら2015年12月16日のインタビュー記事で有料DLCはないとコメントしています
Splatoon Devs Talk Future Updates And Why The Series Wouldn't Work On 3DS(Game Informer)

【1】
ゲームをより楽しく快適にする修正
(4～11ページ)



ハイカラニュースのスキップ

- ゲーム起動時に表示されるハイからニュースをスタートボタンでスキップできるようにする

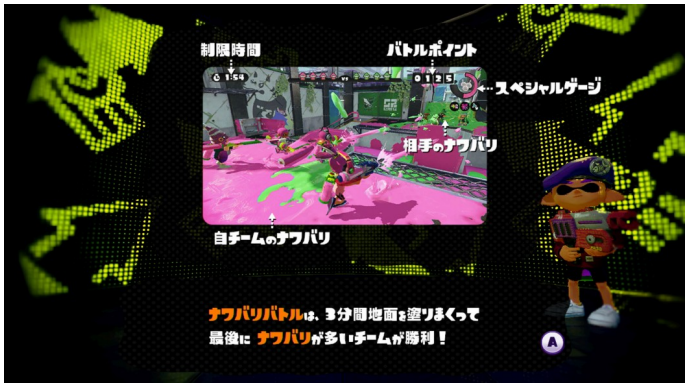
対戦ステージの情報はスプラトゥーンフレンド交流サービス「イカリング」やゲームパッド上のステージ情報、ロビー画面でもステージの確認ができるため、スキップできるようにする。

だたし、フェスやアップデートの情報がある場合はスキップ不可とする。

ルール確認のスキップ

- ロビーのルール確認をスタートボタンでスキップできるようにする

ロビー画面からXボタンでサンポ、Yボタンでルール確認できる。
さんぽしようとXボタンを押したつもりがYボタンを押してしまうことがたまにある。



うっかりYボタンを押してしまうと、Aボタンを連打してもルール確認からぬけ出すのに10秒以上かかってしまう。
スキップボタンを導入することで、煩わしい時間を短縮できる。

レベルとウデマエの表示

- レベルとウデマエがそれぞれ最大値(レベルは50、ウデマエはS+99)の場合は対戦待機画面と対戦結果の画面に黄色で表示する

現在でもロビーの画面ではランク、ウデマエがMAXになると、黄色く表示されている。

ロビーの待ち受け画面、対戦結果画面でも同様に黄色で表示する。
自分だけではなく、対戦相手にも黄色で表示される。
レベル50やウデマエS+99の価値が上がり、より高みを目指そうというプレイヤーへのモチベーションに繋がる。

ガチマッチの延長中のBGMを追加

- 延長戦の警告音を無くし、BGMをE3 2014、闘会議のスプラトゥーンで使用した試合終了1分前に流れたBGMにする

BGM参考[YouTube:9 More Minutes of Splatoon with Audio (E3 2014)]：https://www.youtube.com/watch?v=u2l7WJ1H_xs&t=4m17s

焦らせるBGMによって、延長戦に一層緊張感を持たせる。

キルカメラの改善

- キルカメラで映している相手が倒されている場合、名前の横にバツ印をつける

キルカメラは倒されてから一定時間後に表示される。
そのため、倒されてからキルカメラが表示されるまでの間に相手に起こった出来事は把握できない。
したがって、相手が死んでいるのかイカセンプクしているのかの判断が難しい。

イカセンプクの場合、バツ印がつかない。

倒されている場合、名前の上にバツ印がつく。(青枠内)

マイナーチェンジ版のブキの判別

- 対戦前のプレイヤー登場シーンで互いの使用しているブキを瞬時に判断できるようにマイナーチェンジ版のブキの色を変更する

プレイヤー登場シーン

ほとんどのマイナーチェンジ版のブキはロゴが付いているかどうかで見極めなければならない。
さらに、後方にいるプレイヤーのブキは前方のプレイヤーに被りより判断しづらい。
この画面ではブキを正確に把握するのは難しい。

N-ZAP85

N-ZAP89

N-ZAPのようにすべてのブキを色で瞬時に判断できるようにする。

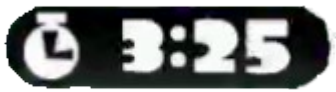
Q.なぜブキを互いのブキを把握する必要があるのか

A.メインウェポンだけではなく、サブウェポン、スペシャルウェポンを把握し、事前に攻撃を警戒できるから。

さんぽの仕様変更

- すべてのステージ、ルールを選択できるようにする
  ※従来は今選ばれているステージとルールのみでさんぽができる。
- 制限時間を設けない

すべてのステージ、ルールでさんぽが可能になると
いつでも各ステージと各ルールの研究ができるため非常に便利になる。



制限時間があると細かくステージを確認する時間がなく、時間切れになるともう1度入りなおさなくてはならないため手間がかかってしまう。

フェスのステージ

- フェスのステージは全ステージからランダムで選ばれるようにする

従来の場合、フェスの期間(24時間)は3つのステージから選ばれる。
そのため、4時間毎にステージが変更される通常日よりも変化が少ない。
全ステージにすることでフェスの特別感が増し、より楽しむことができる。

【2】
ギアパワーの調整
(13～18ページ)

[あまり活躍していないギアパワーの強化を中心に調整する]

単純な能力強化の場合は「↑」、単純な能力弱体化の場合は「↓」
新たな能力を追加して強化する場合は「↑」と表示する。

スタートダッシュ

- 対戦開始から20カウントの間”インクが塗られていない地面でのイカ状態”の移動速度を1.5倍にアップする↑
- 対戦開始から20カウントの間ヒト状態とイカダッシュ時の速度をアップする↓

※30カウントから20カウントに減少

インクが塗られていない地面でのイカ状態

真っ先に抑えたいポジションを獲得したり、インクの痕跡を残さずに奇襲ができる。
その代わりに効果時間が10カウントに減った。
なお、インクの塗られていない地面でのイカ状態の移動速度にイカダッシュ速度アップやイカニンジャ等のギアパワーは影響しない。

ラストスパート

- ガチマッチの延長中にも効果を発動する↑

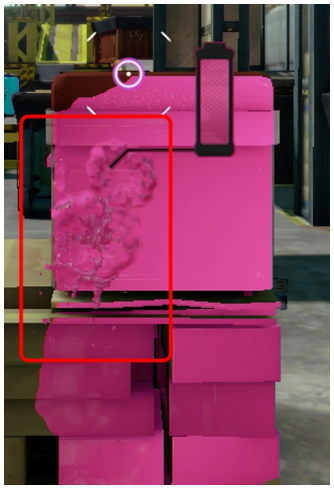
制限時間30秒前を待たずに試合が終了してしまうこともある
ガチマッチではラストスパートの有用性は低い。

延長中はずっと効果が続くため、ガチマッチで使いやすくなる。

イカニンジャ

- 壁を登る時の飛沫をなくす↑

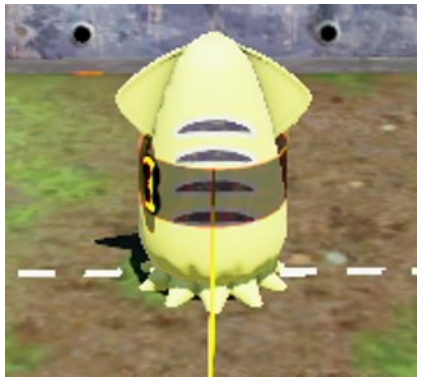
壁を登る時の飛沫



壁昇り時の飛沫をなくすことで壁からの奇襲等、よりニンジャらしい動きができるようになる。

うらみ

- マーキング効果をマーキングされた相手が倒されるまでにする↑



相手が倒されるまで効果が続くことで、
うらみの効果をより実感できる。
また、倒されたマーキングのついた相手を自らリベンジできる。

相手が倒されるまで効果が続くため、
マーキングガードでは防ぐことができない。

スタートレーダー

テレビ画面からもレーダーを把握できるようにする↑

- 復活演出中もレーダーの効果が出る↑
- スタート地点を離れた時から、1秒かけてレーダーがフェードアウトする↑

※現状、スタート地点を離れるとすぐにレーダーは消える。

テレビ画面からレーダーを把握

敵が赤い点で表示されるため、スタート地点に戻ってスペシャルウェポンのメガホンレーザーを撃つ等、新しい戦略が生まれる。

復活演出

復活演出中もレーダーを確認できるため、状況を把握しやすくなる。

ボムサーチ

- すべてのサブウェポンに効果が出る↑

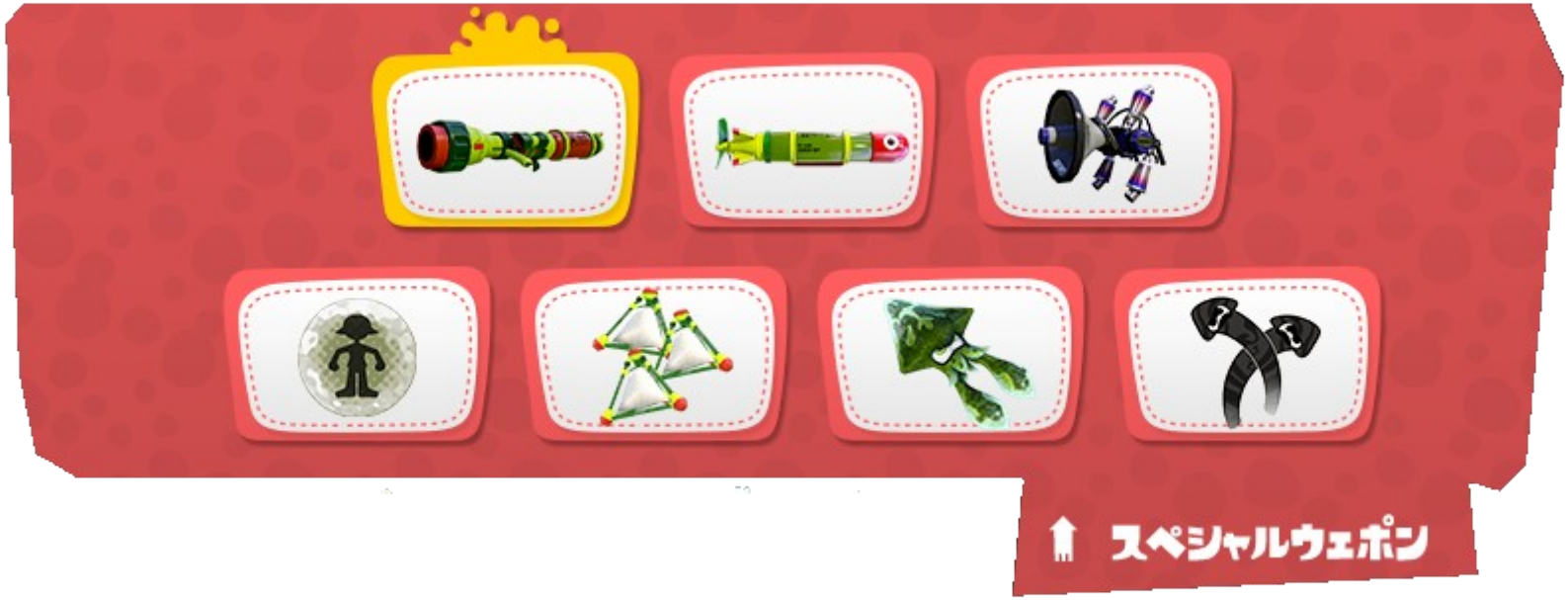
ドクロマークは従来のスプラッシュボム、キューバンボム、チェイスボム、クイックボム、トラップに加えてポイントセンサー、ポイズンボールに表示される。

ビックリマークはスプラッシュシールド、スプリンクラー、ジャンプビーコンに表示される

ゲームパッドを覗かなければなかなか気づかなかった敵のジャンプビーコンや天井に設置された厄介なスプリンクラーにいち早く気づくことができる。
通常のゲーム画面よりも情報量が多くなるため、判断力が試される。

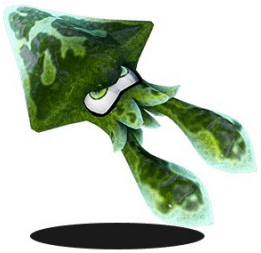
【3】
スペシャルウェポンの調整
(20～22ページ)

[強力なスペシャルウェポンの弱体化を中心に調整する]

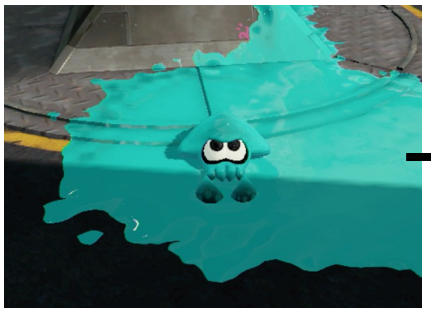


単純な能力強化の場合は「↑」、単純な能力弱体化の場合は「↓」
新たな能力を追加して強化する場合は「↑」、新たな能力を追加して弱体化する場合は「↓」
と表示する。

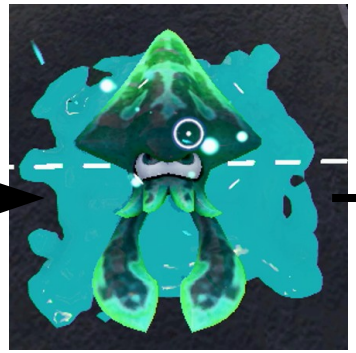
ダイオウイカ



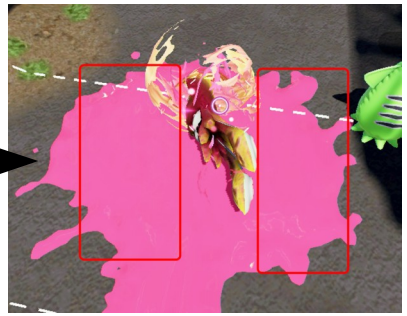
- R3ボタンを押してから0.5秒後にダイオウイカになる↓
  ※バリアとの差別化を図るために発動を遅くして、より攻撃的なスペシャルにする。
- ダイオウイカ状態でジャンプをすると攻撃判定の無いインクを左右にをばらまく↑
- ダイオウイカの発動音を周りに聞こえないようにする↑
- 必要ポイントを200ptにする↓
  ※従来のような敵に攻撃されたときに瞬時に防御するという万能な使い方はできないため必要ポイントを220ptから200ptに下げる。



発動までの0.5秒間はインクに潜っていてもイカが顔を出す。
この間は一切身動きを取ることはできない。
そのため、安全を確認してからダイオウイカを使用する必要がある。



ダイオウイカになったら従来のダイオウイカと同様に敵に突っ込んでジャンプ攻撃で蹴散らす。
発動音は周りに聞こえないため不意打ちしやすい。



もしも敵を見失ったらジャンプで左右にインクをばらまいてイカセンプクで隠れている相手をあぶり出すことができる。

バリア

- バリア発動時にインク回復しないようにする↓
- バリア発動中はメインウェポンとサブウェポンのインク消費量を1.5倍にする↓
- 必要ポイントを180ptから200ptにする↓

※万能な能力のバリアは使いどころも多く、他のスペシャルウェポンと比較しても強いため必要ポイントを180ptから200ptに上げる。

バリア発動時にインクが回復せず、さらにインク消費量が1.5倍になるため、戦闘中にバリアを張るとその後インク不足になる可能性が高まる。
バリア発動後に敵を倒す場合はインク管理が重要になる。
攻撃を防ぐことに使用する頻度が高くなるため、より防御的なスペシャルとなっている。

その他特筆すべき事項

ポイズンボールを食らった状態でバリアを発動した場合、毒が発生している間のインク消費量はポイズンボールが優先される。
おすそ分けでもらったバリアでもインク消費量は1.5倍になる。

トルネード

- トルネードの塗りを床だけではなく壁にも反映させる↑
- トルネードが出ている間にメインウェポン、サブウェポンで床を塗ったときにポイントがたまるようにする↑
- トルネード発動中の渦の中をメインウェポンで塗り替えせなくする↑

トルネードで壁も塗れるようして、制圧力を上げる。

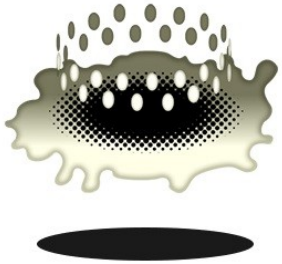
トルネードの渦の中にメインウェポンを撃ちこめないようにすることでさらに制圧力を上げる。

【4】
サブウェポンの調整
(24ページ)

[活躍の乏しいサブウェポン「トラップ」の強化を行う]

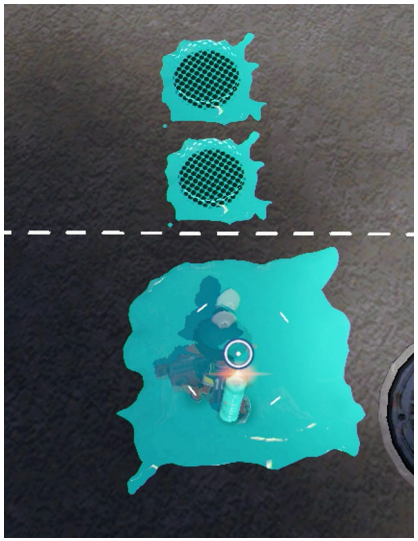
新たな能力を追加して強化する場合は「↑」と表示する。

トラップ



- 同時に2個まで設置できるようにする↑
- <u>金網以外</u>のインクを塗れない足場にも設置できるようにする↑

※金網にトラップを設置できてしまうと下からイカになって金網を登るガチヤグラで非常に凶悪なブキになってしまう。



このように2つのトラップを連ねて設置しても**<u>どちらかのトラップが反応した時点でもう一方のトラップは爆発せずに消滅する</u>**ため2つのトラップの爆破ダメージを同時に与えることはできない。別々の場所に配置するのが望ましい。
なお、**<u>2つのトラップを重ねて設置することはできない</u>**。

金網以外のインクを塗れない足場に設置したトラップを踏んだ場合、イカ移動で逃げることができないため、回避が難しい。
対戦相手にトラップ持ちがいる場合、塗れない足場を見つけたらインクを発射してトラップがないか警戒することが重要になる。