

体験版配信前から見られた問題点(更新凍結)

酒井 潔氏が開発に参加されていない

- 酒井 潔氏とは海腹川背のゲームデザイナー及びメインプログラマーで、海腹川背の開発中心人物である。
- なお、要望に対して返信をしてきた、マーベラスエンターテイメントのサポート担当者の方も、偶然にも「酒井」氏であり、開発に酒井潔氏の意向が受け入れられるよう要望するに当たっては、酒井潔氏のフルネームを記載した上で、要望をした方が良いと思われる。
- 現時点では酒井 潔さんはソース一式を提供する意思があり、これによってできる限りオリジナルに忠実に移植してもらえるようにしているらしい。これらが海腹川背Portableの開発に最大限生かされれば、改悪はおそらく避けられると思われる。このことからソースの最大限尊重の要望もした方が良いと思われる。
- 酒井 潔さん本人は意見は言うが、直接製作参加をしない監修の仕事は性格的にもできないと言っている。

公式でのミニゲームに関して

- ミニゲームに関しても海腹川背とは似ても似つかぬものであり、海腹川背というゲームに誤解を与える危険性が非常に大きい
- またゴムの動きといった挙動に大きな違和感があるとの指摘もあり、この状態で移植された場合、問題が大いに生じるものと考えられる。

3Dポリゴンに於ける消失点が存在しない

- この点に関してかなり貴重な意見をいただきました。詳しくは[ユーザーから出た意見](#)の323氏の意見をご覧ください。
- 海腹川背PSP（仮題）の公開されたゲーム画面のスクリーンショットによれば、視点が常に右上方、遠方から見下ろすような形で固定されており、消失点が消えてしまっている。移植元である海腹川背・旬ではそのようなことはなく、プレイヤーである海腹川背さん（もしくはその周辺）を消失点が存在していた。蛇足だが、旬ではそのように3Dポリゴンが作られていたので、リアルタイムに視点が移動していたのである。
- 川背さんは真横から見た絵になっているので、フィールドは見下ろし視点、川背さんは真横からの水平の視点、という視点に少しばかり違和感があったりする。
- これは必ずしも問題点、というわけではない。実際、旬の3Dモルラーが掛かってそうなのに掛からない、という事がプレイ中に有り、2Dにしてほしいという声もある。（逆に消失点が川背さんと共に移動するのでスピード感、爽快感が有る、という人も居る。）だが、この変更が開発チームの移植技術不足に依るものだとすると話しは別で、その他に改悪箇所、バグが多いのではないかと、という不安が残る。これが杞憂だと良いのだが...
- 斜投影図方式は右向いてルアー投げた時、正確な着弾点が見えない。消失点を中央にしてポリゴン処理するか、SFC版のように完全平面にする必要がある。

消失点とは...[遠近法 - Wikipedia](#)

ゴムひもの挙動に関して

- ゴムの挙動でフィールドが考えられている以上、フィールド自体が変化せず、ゴムのパラメータが変化している場合は不具合が生じる危険がある。

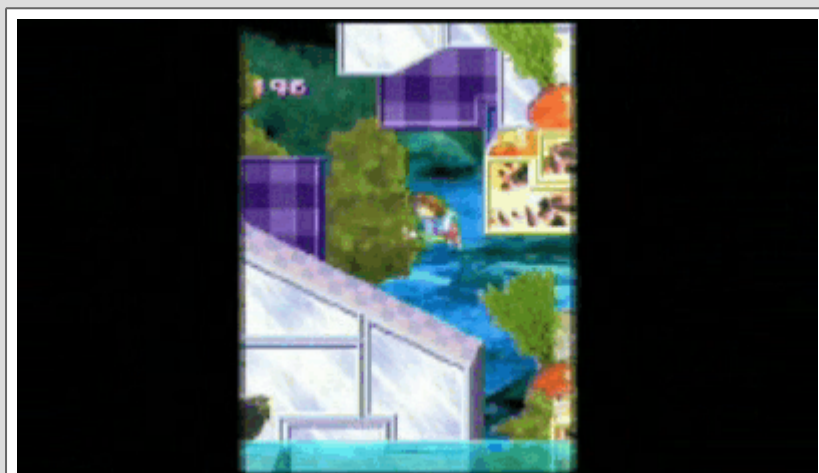
壁の当たり判定について

- http://www.mmv.co.jp/special/game/psp/umihara/scr_shot/img/shot_01.jpgを見ると **ゴムひもが下の出っ張りに引っかかるはずなのに壁を貫通している**。それ以外のスクリーンショットにおいても本来ゴムひもが

曲がる所で曲がっていない(上がPortableでのスクリーンショット、中央が海腹川背・匂の同場面の画像、下が拡大図)



また、以下の動画より、海腹川背さんが壁に完全に突き抜けていたりと視覚的に問題がある。(この突き抜け問題をマーベラスに指摘したところ **視点が異なる仕様の為** との返答がきました)



動画やスクリーンショットで述べたルアーやゴムひも、川背さんの壁のすり抜けだが、さらにテクニック講座の"降り上がり"の動画で川背さんやゴムひもがかなり隠れていたりしている。また、"もしも、落ちてしまったら"の動画においてもルアーの引っ掛かる所がおかしい。

これらの事例より 壁の当たり判定が非常に分かりづらくアクションゲームとしては致命的な欠陥 ではないか という声もある。

さらに体験版ではこのような報告例もある



公式プレイ動画から見られるその他問題点

公式の動画は

<http://www.mmv.co.jp/special/game/psp/umihara/movie/index.html>
<http://www.mmv.co.jp/special/game/psp/umihara/technique/index.html>

で見れる

以下は全て、SFC・PS版を基準にしている。

ゴムひもの張力が強い

ゴムひもの巻きが早い(ルアーの引く力が大きい)

空中制動が非常に強い(下の動画にて川背さんが真上に振り上がっているのに右の足場に着地している)

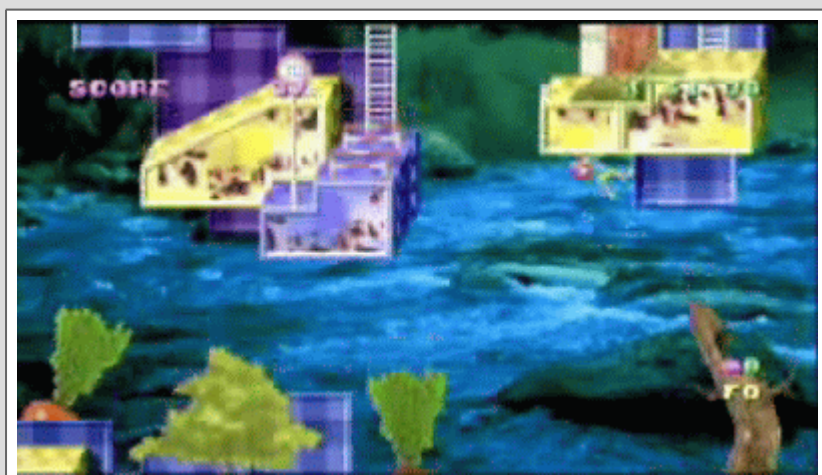
プレイ速度が速い

F1の登りベルトコンベアにルアーをにかけている時の上下運動が異常。

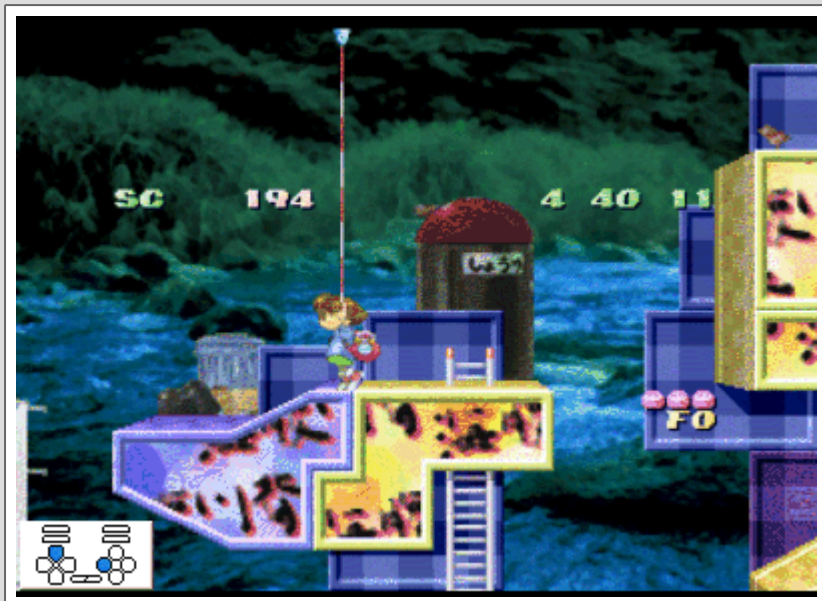
F15の登りの滑る床が登れる勢いなのに登れていない。(左キーを押してない?)

ゴムひもの長さが長くなっている

これらの差異は旧作ファンにとっては改悪であることは明白であるという意見が優勢である。また、海腹川背・旬をベースにPortableが作られているため、旬と異なる挙動であった場合は不具合が生じるとの意見もある。



なお、下の動画は **PS版** (海腹川背・旬)のものであるがPortableの公式のテクニック講座の「ロープを伸ばす」の動画と比較すると下の動画のPS版はぶら下がった状態で下に川背さんが着地できないのに対してPSP版では着地が出来ている。このことからゴムひもの長さが長くなったものと考えられる。



スクリーンショットから考えられるその他問題点

<http://japan.gamespot.com/i/product/10302554/b004.jpg>より

旧作では存在しなかったはしごの穴が存在し、極めて不自然である。はしごの穴は必要ないと思われる。

写真左下のはしごの穴が手前にあるはずのガードレールより手前に表示されている。

川背さんの足の間が透過していない。

ルアーのところに背景のキラキラが重なって映っているが、PS版である旬ではこのキラキラはルアーより奥に表示されているのに対し、この写真ではルアーより手前にキラキラが映っており、スクリーンショット上ではレイヤーに問題があると思われる。

左下の星形地形の右壁が無い。

開発体制と発売延期

現在の開発状況で予定の3月19日に満足いく状況で発売が可能かという点が指摘されており、発売延期により製作を作りこむ必要があるのではないかとの声もある。

3月5日に発売延期が発表されたがわずかに一週間後に3月27日に決定した。一週間で何が出来るのか、決算売り逃げで無いかと言われたが、案の定体験版で大量のバグが発見され、予想はほぼ的中している。

公式サイトの問題点

「海原川背」とブラウザに表示されていた。(訂正済み)

「ダウンロード」のページにて"デスクトップ"ではなく"デクストップ"と表記されている(訂正済み)

「ダウンロード」にてマウスポインタがイメージ画像と異なるものが出てくる

その他

L2R2ボタン問題 (斜め下ルアー)

移植元となる、「海腹川背・旬」のハードはPlay Stationであったため、L1・R1・L2・R2のそれぞれのボタンに斜め四方向ルアーが割り当てられていたが、PSPはLRボタンのみとなり、操作方法の仕様変更はまず避けられない。これをどう解決するのか期待と不安が織り交ぜられ、注目されている。

ただ、SFC版の時は存在しなかった (SFC版では、フィールドを若干スクロールさせ、ステージ構成をのぞき

込む事ができた)ことを指摘する向きも存在する。

PSPの十字キーは斜めキーが押しづらいといわれている。そのため、SFC版の様な十字キーのみの操作は容易では無いと考えられる。

操作方法について意見が出ています。[ユーザーから出た意見](#)の操作方法もご一読ください。

公式の発表によるとキーコンフィグ機能が搭載される予定である。

敵との接触に関して

公式にて「一度敵に当たると気絶。更に気絶中に敵と当たるか海に落ちると残機ならぬ“残リユック”が一つ減ります」と書いてあり、旧作と異なりどのような敵でも1回当たるだけならば気絶ですむのか？