

# なぜ家庭用ゲーム機のRPGなのか

## 【オンラインゲーム】では時間がかかりすぎる。

オンラインゲームは次々に拡張されていき、そのクオリティも高いので面白いです。  
しかし、  
“時間がかかりすぎる”ということが、プレイヤーの気分を変えてしまう時間を与えてしまう。  
つまり、演出の効果を発揮しにくいという欠点をもっています。

## 【ソーシャルゲーム】（携帯ゲーム）では演出力が無くクオリティが低い。

ソーシャルゲームはとても始めやすく、相互干渉も活発で、気軽にプレイできる面白さがあります。  
しかし、  
その為に演出は制限されてしまいます。これも欠点となります。

“演出”による最大効果こそが、  
「コンシューマ機RPG」の利点です。

“最高の状態で最高のことを”

演出（ストーリー・世界観・意思決定・音楽…）によって“高められた気分”の状態、ゲームをプレイする。

【この事が】最大に発揮されるモノがコンシューマ機RPGの利点であると考えます。

グラフィックのクオリティは「視覚」に対する刺激となり、

音声の迫力は「聴覚」に対する刺激となり、

意思決定を要する成長要素やストーリーは「想像力・思考」に対する刺激となります。

これ等に対して大きな影響を与える事は【集中】を与えずにはいられません。なぜならば、

人間とは常にこれ等のモノに頼って生きているから。

この点に対して与えられた決定的影響は、その人の「意識」を支配できる。

最後に、簡単な言葉を使うならば—

「RPGで面白いのが一番面白い！！！！」

# 【史上最高のRPG】を創るために

【史上最高のRPG】とはなにか？

- ①「戦略要素の充実」「プレイヤー視点の徹底」を行った、“面白い”ゲーム。
  - ②100万本を売り上げること。(日本国内)
- 【夢幻戦記】はこれを目指します。

①は、ゲーム企画書【夢幻戦記】に。

②は、“話題性”をつくる。

## 100万本戦略

～販売戦略～

### 【夢幻戦記1】

- ①データを集めて、改善・強化を図る。
- ②たしかな評価。(認知度を上げる)
- ③【2】への特典。(期待度向上)

話題性

面白くなかったら、【全額返金】  
クリアデータを使った、【次回作投票】

オンラインフィールド  
【焔界】

①プレイを続けてもらうために。

“史上最高のRPG”  
【夢幻戦記2】

オモシロさの  
成熟・  
浸透  
期間  
連続性

# 話題性

## “話題性”のあるイベントを行って「注目」させる。

多くの人にまずは“興味”を持ってもらう事が重要です。

そして「認識」してもらい、「意識」してもらい、手に取ってもらう機会を多くします。

人間の知性とは意外なモノに引きつけられる習性があります。それは、知的好奇心がこの問題を把握しようと努める働きをするからです。

すでに知っている事ならばこうはなりません。それは、やはり「知っている」から。知っているものはただ処理されるだけです。知性は活性しません。

たしかに「興味」のあることならば活性するでしょう。しかし興味の対象ばかりが【出会い】ではない事を人は知っています。

だからこそ、“それと出会う為に”【話題性】というきっかけが必要なのです。だからこそ、多くの人を買ってくれるのです。

## ①全額返金

☆【全額返金】は、「おもしろくなかったら全額返金する」というものです。ゲーム業界では異例のものであるので“話題性”を持っていると思います。

### その他の効果

最近は無料ゲームが人気であり、お金を出さなくとも楽しめる状況です。

加えて初期費用が高く付くゲームは、つまらなかった時のリスクが、さらに買いつらくさせています。その中で「わざわざリスクを冒してまで娯楽をする“余裕”（経済的）は無くなっている」という状況です。

その中で、「おもしろくなかったら全額返金」ならば買いやすくなるという効果があります。

逆に、このシステムにおいてもなお、返金がなされなければ、それは“宣伝効果”をも持ちます。それだけ満足度が高く、それは“面白い”という事になるから。

## ②次回作投票

☆【次回作投票】は、「ゲームクリアデータを使って投票」してもらい、規定数を上げると「続編製作」というものです。**完成度の高いクリアデータ程、投票点が高く、特典も豪華**これは単にそれだけの“話題性”であります。

### その他の効果

しかし、「投票した人」は、全額返金を利用できません。これにはゲーム ID を使用するからです。

故に、このゲームが面白かったので【次回作】を希望すべく投票した人は、

そのデータを投票時に登録されてしまうので、

同じくデータを必要とする【全額返金】が使えないのです。逆もしかりです。

故にまた、「投票された」という事は、「それだけ面白かった」という事になり、やはり“宣伝効果”をもちます。

### 悪い点と対策

しかし当然、投票ごときでは7140円の資力に及ばないというのが現状です。

故に、返金申請せずに、「ゲームを保持した方が得」という状況をつくる必要があります。

それには、「ゲームが本当に面白い」事、「続けられる」という事が必須です。



これによって、「面白ければ売れる」  
という状況が生まれる!!!

つまらなかった

面白かった

自分にとってどちらが「得」か?

7140円だな

こっちの方が自分にとって有益である。

話題性  
全額返金

話題性

次回作投票

オンラインフィールド  
【焔界】  
基本プレイ無料

データ引き継ぎ 2/2

いざ“史上最高のRPG”へ!

完成度の高いクリアデータほど、投票点が高く、特典も豪華、  
データを引き継ぎ強化してあげよう

プレイ続行希望ルート

これで最後とします。

御一読くださいますようお願い申し上げます。