

PS3 RPG

# 夢幻戦記

概要 プレイヤーキャラが魔法学校に入り、魔法使いとして戦う<sup>ゲーム</sup>物語。

## カ点

戦略要素の充実 (建設的・戦略的な要素は想像力を刺激する)

プレイヤー視点の徹底 (キャラメイク・選り支など)  
↓  
ゲーム内における 意志決定と  
自分の分身 その成果

雰囲気追求 (雰囲気・臨場感の良さは、  
違和感をなくす事による感情移入度の向上)

このゲームでのプレイヤーの實質目的は「能力の成長」である。 (魔法使いとしての自分を成長させるという事。  
※ゲームクリアでもストーリーを観る事でもない)

これがこのゲームの「面白さ」となる。

(ゲームは能動であり、プレイヤーに目的を持ってもらう事が重要)  
※ストーリー主人公の目的はプレイヤーの目的にはならない

## 目次

戦略要素  
(メイン要素)

①魔法 ②召還 ③ガードフロント  
ソウルナイト  
スキル・陣形・装備・アイテム

バトルシステム

演出

世界観

ストーリー

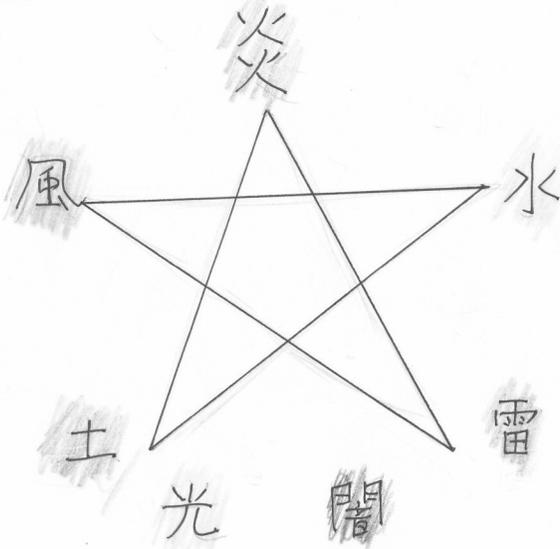
進行

フィールド

単要素①  
(メイン要素)

# 「魔法」

(数世紀前に存在した  
天才魔導師、ティベリウス。  
彼の得意魔法が雷系統であった為と、  
攻撃系の魔法が多い事もあり、  
雷魔法は子供達の憧れの系統となっている。)



炎レベル6  
雷レベル3 = スーパーノヴァ  
光レベル2  
  
炎レベル8 = ヌキト

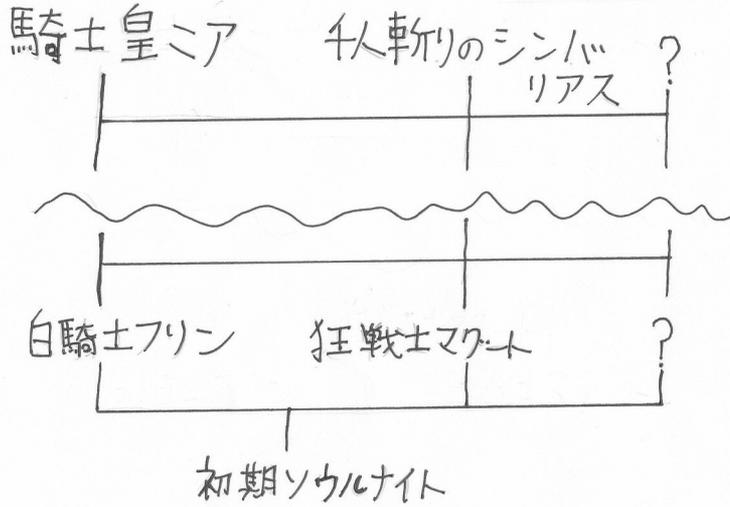
習得

- 最も基本的な攻撃手段。(詠唱時間あり)
- <sup>レベル</sup>Pにはそれぞれ得意な魔法系統がある。
- 下位魔法でも「熟練度」や<sup>レベル</sup>Pの「魔力」の高さにより強力となる。
- 「魔法」の習得時期は、基本的には自由。
- 「熟練度」や「属性レベル」など、一定条件を満たした所で、イベント(授業など)を行い習得する。  
(「熟練度」は魔法を唱える度にかかる。  
「属性レベル」は精霊と契約するなどして上げる。)

単戈略要主系②  
(メイン要素)

# 「召還」 (ソウルナイト)

(神々の時代に起きた「神魔大戦」において活躍した英傑達が、「ソウルナイト」のモデルとなっている。)



工学的なモノ

用途

- ・プレイヤー
- ・魔法使いの代わりに接近戦を戦う。
- ・「召還」された後は、自動行動する。

成長

- ・敵から得られる(モ)を溜めて「クラスアップ」させる。(心・マ)

勇剛慈愛邪正夢  
ののののののの  
心心心心心心心

これ等のステータスを使い、「魂の形」を作っていく。

- ・「特性」を持っており、召還されているだけでバトルに影響を与える。(発動する)
- 例「炎王」……炎魔法の威力が上がる
- ・装備品もあり、中でもモデルとなった人物ゆかりの品であれば効果大。(サハイントでさがす)
- 例「騎士皇ニア」……ジークフリーゼ(剣) (魔王キクスにトトメをさした聖剣)

※例  
騎士皇ニアに → 勇剛慈愛邪正夢 契約 → 騎士皇ニア  
まつわる話を聞く → 8584051 → イント → 作成可。  
(サハイント) 条件を満たす 達成

戦略要素 ③  
(メイン要素)

正式名称・エセルフラント

# 「ガードフラント」

(太古の時代の魔法使いが、  
魔界の植物を特に取り  
利用したのが始まりと言われる)

魔法学校  
一年生 必修科目

「  
ヤミ  
アサ  
ガオ  
」

「性格」  
「特殊能力」  
(毒・麻痺...)  
種類により様々

用途

- ・<sup>プレイヤー</sup>P は「ガードフラント」を召還して身を守ってもらう。
- ・召還された後は「性格」によって自動行動する。

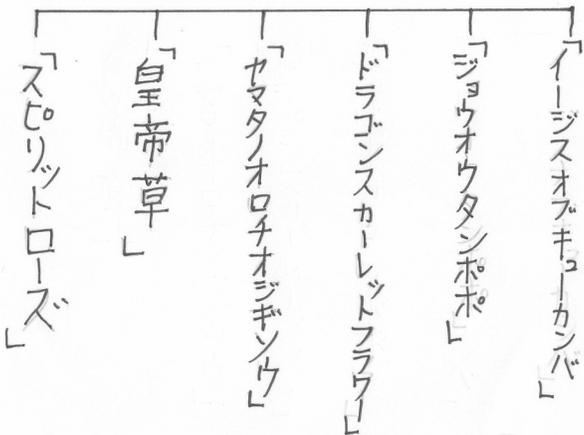
育成

- ・<sup>プレイヤー</sup>P が、エサ(肥料)や水をやるなどして、「育成」、成長させる。
- ・育成の仕方によって「進化」の方向も変わる。

「ガードフラント」には、<sup>口</sup>品評コンテスト、<sup>口</sup>などが有り  
その出来栄を競う。

美し  
凛  
香  
知性  
...

これ等に応じたパラメータも存在する



# スキル

## 詠唱

「光速詠唱」(詠唱を速める)

「強化詠唱」(魔法を強める)

「重奏詠唱」(二つ同時に魔法が出る)

⋮

## 体術

「ファントムステップ」(敵との距離を大きく開ける)

「ゴーストステップ」(回避率を上昇させる)

⋮

「スキル」は魔法使いとしての高等技術との位置づけ。

これにより、様々な単体の方が可能となる。

(バトルスタイルの追究)

# 装備

ホウキ

↓  
杖・マント・靴・アクセサリ

「ソウルナイト」用もアリ

\* 装備にはスキル補正がある。

# アイテム

・このゲームでは「魔力」の回復アイテムが、特に重要となる。

・「調合」や「弁当」等を予定。

(「アイテム」の管理は計画性を高めてくれるし、目標に合った補充をするので、必然的に目的意識を高め、感情移入度を向上させる事ができる。)

# 陣形

④ トリックカー  
(トリッキーポジション)

△

△

③ ウィンカー  
(ウインクポジション)  
↳ アタッカー  
(アタックポジション)

□ サポーター  
(サポートポジション)

・バトルキャラはそれぞれ「ポジション」に着く。

・編成は三人、五つの中から選ぶ。

(各適性に応じて、バトルキャラの能力上昇がある程度で、複雑にはしない)

# バトルシステム

## アクションタイプ

原則として武器は使用しない

(どれだけ魔法をうまく決められるかとなる)

- ・中盤戦以降は「詠唱」を完了させる為に、接近戦を担当してくれる「召還」や、敵の攻撃から身を守ってくれる「ガードフロント」などが重要となり、これ等を駆使しながら戦っていく。

- ・「魔力」の消耗が激しいので、「アイテム」の用意・補充が重要。

- ・仲間キャラの編成や「陣形」も準備する。

魔法攻撃力+MP  
「魔力」を消費して  
「魔法」・「召還」・「ガードフロント」  
を使用する。



# 「アマタノオロチオジキソウ」

ホムン魔法院の教頭 ウィルミントン翁が持つ「ゴッドフラント」。

現存する個体としては世界唯一であり、世界遺産とされている。(これを保有するウィルミントンは人間国宝。)

極めて高い毒性を持ち、太古の時代において幾つもの生態系を死滅させた超一級の危険種。

## 性格

- ① 気まぐれ ② 獰猛

## 特殊能力

“王毒”

## 進化条件

「毒値」を強化し続けなければ進化させる事ができない。

# 演出

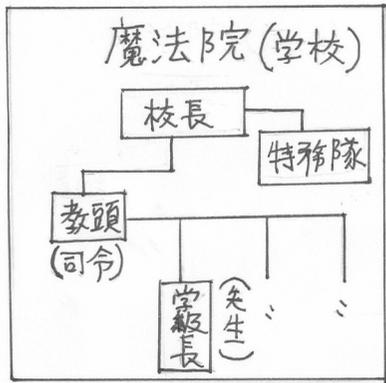
## 自由行動・選択肢

☆ 始めにキャラメイクがある。

☆ 小年期と青年期がある。  
16才 26才  
10年後

このゲームでは、<sup>プレイヤー</sup> P の自由行動・<sup>フリー</sup> 選択肢が、ゲームに変化を起す様にする。

簡略図  
依



① 魔法院では行動の仕方によって、所属や役職が変わる。  
(教頭(司令)となったり、特務隊によったりでき、それぞれ体験できるイベントが違ふ)

② 魔法学校時代に親密度を上げたキャラクター(スクールメイト等)が、<sup>ハートキャラ</sup> 仲間になってくれるシステム。

③ 称号や勲章なども有り、(自由行動の結果として) <sup>フリー</sup> サブイベントの発生などに関係する。

## クラスチェンジ

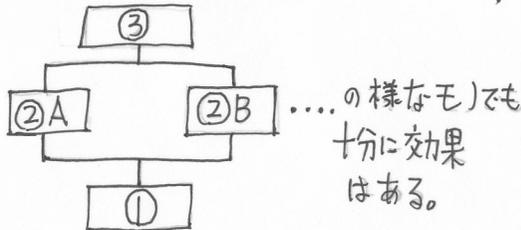
このゲームでは、魔法使いとしてのランクが存在する。

10級 ~ 1級 → マージ → ハイマージ → ソーサラー → アークメイジ  
魔法使い → 魔道士 → 高位魔道士 → 魔騎士 → 大魔導師

時空使い  
三  
大  
タ  
イト  
ル  
精霊王  
魔神

※ 完全フリーシナリオではない。

(一回のシナリオが短いと、充満させた戦略要素が活かせない。)

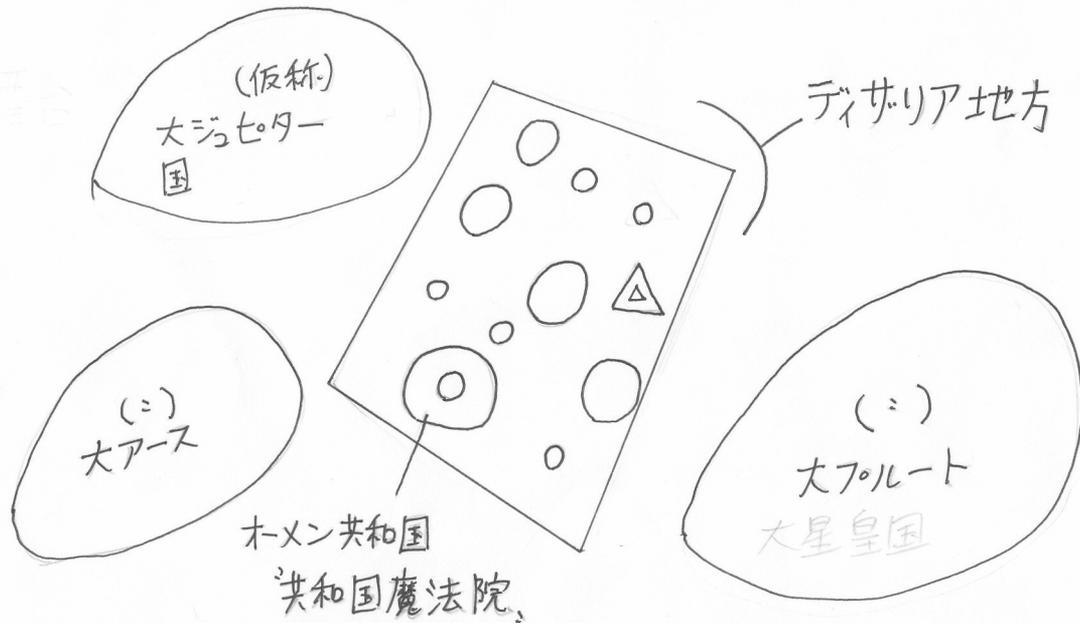


# 世界観

かつて大きく栄えた魔法王国の遺産が僅かに存在する世界。

ディザリアの<sup>地方</sup>オームン共和国を始めとする各国魔法院は、

その<sup>魔法</sup>力を研究する考古学機関でもある。



# ストーリー

小国家群ディザリア。この地方は長い間大国の野心に翻弄され続けていた。

この混迷からの脱却を誰もが望んでいる、だが、只一人が、立ち上がりさえすればと……。

そんな中、南方の国オーメン共和国では、魔法院の力と、義民兵・傭兵の存在によって、状況は変りつつあり、北方では、一人の風雲児が蠢動していた。

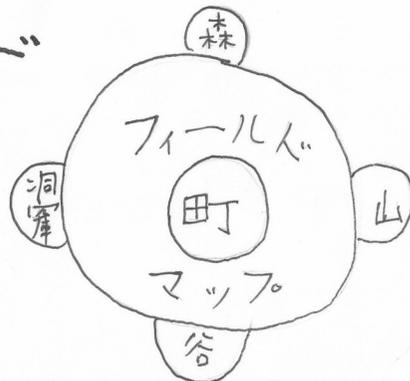
小国の悲哀と統一への希望を描く。

## 進行

村から魔法学校へ入学したP。  
↓

「魔法学校時代」 → 「2部」 → 「3部」  
1部

## フィールド



- ・フィールドマップ有り
- ・ダンジョン有り
- ・町・村・都市有り  
(戦略拠点として  
大変重要な役割を持つ)

## ストーリー

サブ

フリー

要素