



ロールプレイングゲーム
RPG

タイトル

夢幻戦記(1)

☆概要・プレイヤーが“魔法使い”となって戦うゲーム

面白さは、(メイン要素)

マイキャラ
“魔法使い”を作りあげる事である。
(能力成長とバトル)

※ほか全ての要素は、“この事”を面白くする為に用意している。

これを、「RPG演出」で気分を盛り上げ、作り上げたキャラクターをオンラインで活躍させる！

【夢幻戦記】のしくみ

演出(RPG)

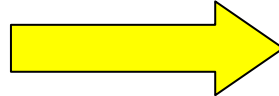
「RPG」を楽しみながら、能力UPを目指す！そして、オンラインフィールドへ。

- ・単調さを無くす・緩急をつける
- ・気分高揚
- ・感情移入による集中

メイン要素(目標)
能力UP

- ・能動性を生む ・想像力の刺激
- ・向上意識の刺激 ・欲の刺激

活躍！



- ・必然性
- ・やりがい

オンラインフィールド

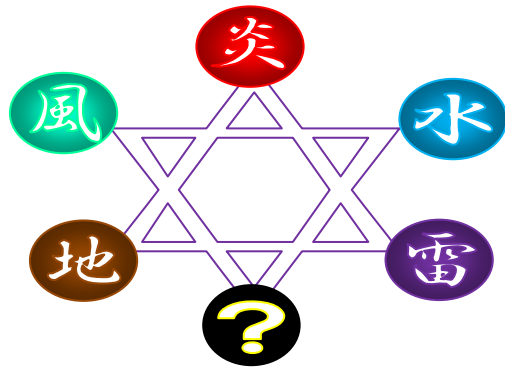
“焔界”

ソーシャル
(協力・競争)

- ・ソーシャル性の下での、
更なる能力UP！

成長要素(ウィザードステータス)

【魔法】



基本的な攻撃手段!

成長の仕方

・“文献”を発見し、謎解きをしながら
「魔法」を創っていく。

～学問～

魔言語

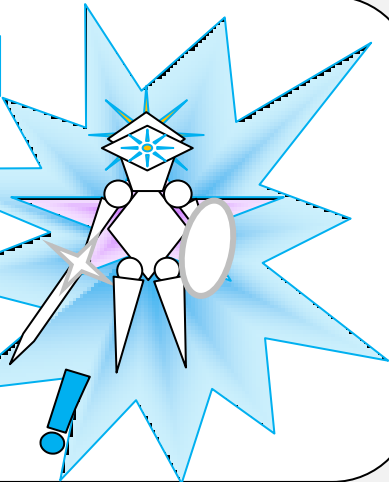
精霊学

古式天文学

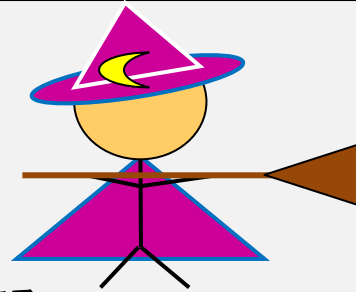
ソウルナイト 【召喚】

自動行動

・接近戦を担当し、
魔法と連携する。



成長!



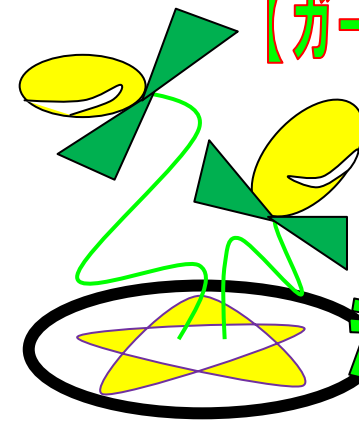
ステータス



【ガードプラント】

自動行動

・防御を担当し、
術者の身を守る。



育成!

その他

「アイテム」

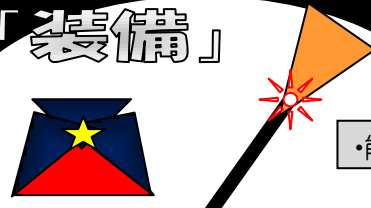
・「魔力」を回復したり。



調合

「装備」

・能力を上げたり。



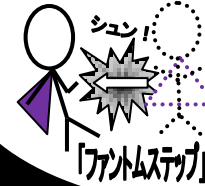
素材合成

「スキル」

・バトルが有利に。

体術

詠唱

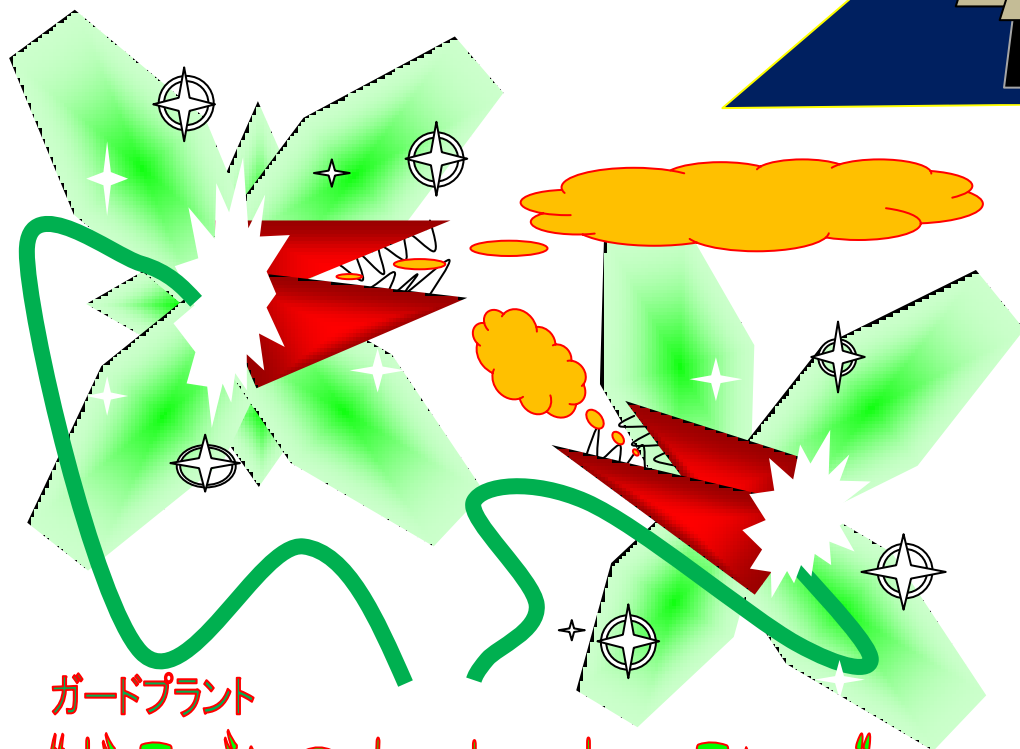


レベルアップ

イメージ

アークメイジ 大魔導師

☆【第V世代魔法】の使い手。【大魔導府】に名を連ねし者。
～博覧強記にして大哲人、魔王の如き力と天災さえ屈する導力～
それは人身の最高位。それは人智の結晶。



ガードプラント

“ドラゴンスカーレットフラワー”

☆ “超古代世紀代” の植物。

太陽光を独占し、数世紀のあいだ世界を闇に染め上げた超生物。自身の寿命が尽きるまで破壊と暗黒を生み出し続けたという。

☆ “魔匠” エッケザックス作、^{タペストリー}「12体の連作群」幻の13番。

全題は【戦神アハブとゆりかごの戦士】

この作品は二体一対であるが、【戦神アハブ】の存在は確認されていない。しかし幻の13番の名は伊達でなく、

【ゆりかごの戦士】が持つ戦闘力は常軌を逸している。



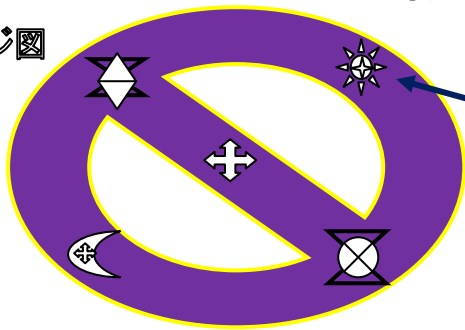
[魔法] を創る！

このゲームでは「魔法」を、
世界観設定そのままの魔法使い達と同じようにして創ることができる。

【ディアブル・スペル】(魔導発生式)

マニュアルで謎解きする！

イメージ図



“天文記号”



【光焰座(セリオス)】

“文献”(レリーフ)の中に、

～光輝く雄狗が極天に吼える刻～という表現がある場合、

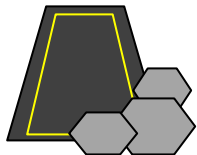
「光輝く雄狗」は【光焰座】を意味し、

「極天に吼える刻」は【ディアブル・スペル】の右上段に位置する。

という解読が、“星文表”と照らせば可能なのである。

①

“文献”(ディアボリック・レリーフ)を発見する



【自由イベント】等を発生させて、
自由に発見活動をプレイする。

②

プレイヤーが“星文表”を基に読み解きます

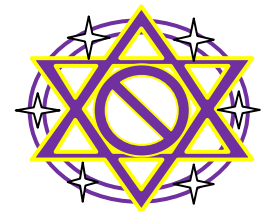


①「星座」に込められた意味。
(「天文記号」と「位置」を知る)

「古式天文学」の学問スキルを上げて、“星文表”を入手し、
それから得られる情報に基づいて文献の解読を行う。

③

「魔法」創成！



バトルシステム

☆作り上げた「能力」を活躍させる場所。

トリニティ 三位一体アクションバトル

※プレイヤーは、「魔法」「ソウルナイト」「ガードプラント」の3つの要素を操って戦っていきます。



武器は使用しない、「遠距離魔法戦」!!!

「ソウルナイト」

・敵に向かっていき、魔法との連携、敵の足止め。

「魔法」

・様々な要素を使って、「詠唱」を完了させ、魔法で敵を一網打尽!

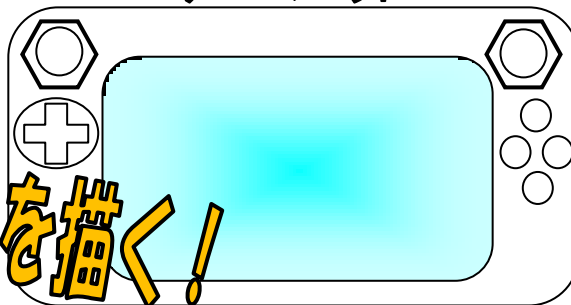
敵の追撃を防ぎ、魔法を放て!

「ガードプラント」

・術者を、「詠唱」完了まで守る。

ゲームパッド

タッチ操作で「魔法陣」を描く!



ストーリー・世界観

【夢幻戦記】が目指す演出

状況設定をして、【雰囲気】を出す！

・「気分の高揚」や「思い入れ」などが、【目標】に到達するまでを様々に彩ってくれる。
これによってプレイヤーはゲームに対して「感情」を抱くようになる。

その為にこの要素を入れます

世界

※詳しくは、別冊【“魔法”と“魔法使い”について】をご覧ください。

—それは奇跡だった—

様々な種や、術技が生み出された時代。科学でさえ解明されない存在や技があった。いや、その科学でさえまだ自然哲学と称されていた。後世の人々はこの時代を“神魔大戦期”、そして“かがやきの時代”と呼んだ。

大陸世界の中心では“フェロキア文明”が芽生えた。それから北東では強大な種族が文明化をはたして“サナリア酋長連”を形成。南では大自然を生きる者達が“オーラ・シン族”として纏まりつつあった。

満ちたる「力」は戦雲を呼び込み、今、歴史の舞台で邂逅を果たそうとしていた！！！！

ストーリー

始祖エルムンドが創始したと伝えられる「魔法」。

この秘技が伝えられる小さな村からプレイヤーは旅立ちます。

しかし、【諸技百家】の者達が立身をめざして自らの“技”を売り込む時代のこと。多くの勇者や英雄がきら星のごとく現れた時代のこと。「魔法」などはあまり知られておらず、ひ弱で惰弱なお勉強家の遊びなどと嘲笑されていた…。

多くの国であしらわれながらも、「魔法」の価値を見極められる英主をめざして、そして「魔法」を【諸技百家】の頂点へ押し上げる為に、プレイヤーは戦乱の世へと踏み出していく。

ストーリーそれ自体はゲームではない。なぜならば能動性が無いから。

ストーリーとは要素である。しかしこれをそのまま使ったのでは、ゲームの演出として要を成さない。

なぜならば我々は、プレイをする為にコントローラを握ったのであり、けっして観るためではないから。

ストーリーをゲームの一要素としたいのなら、あくまでゲーム的に、換言すればゲームライズせねばなるまい。受動ではなく能動的なストーリー演出を。この時点においてストーリーはゲーム演出たりうるのである。

臨場感

【夢幻戦記】が目指す演出

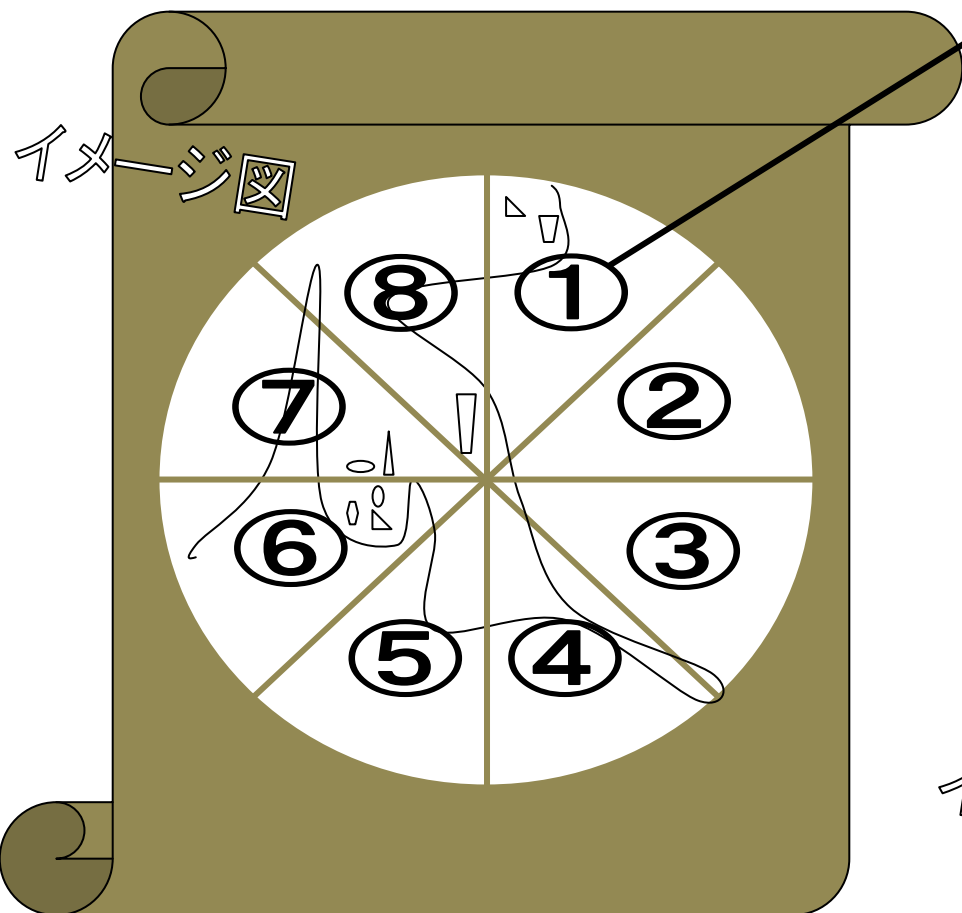
自分がそこに居るかのように、イメージしやすいのがRPG！

・フィールドの移動や街の散策は無駄に見えるが、「感情移入」にとって有力な時間であるので、つまり、「現実の世界と最も近い動きをする」という点において他に勝る演出方法である。

その為にこの要素を入れます。

3Dモデリングのキャラクターで「世界」を感じる！

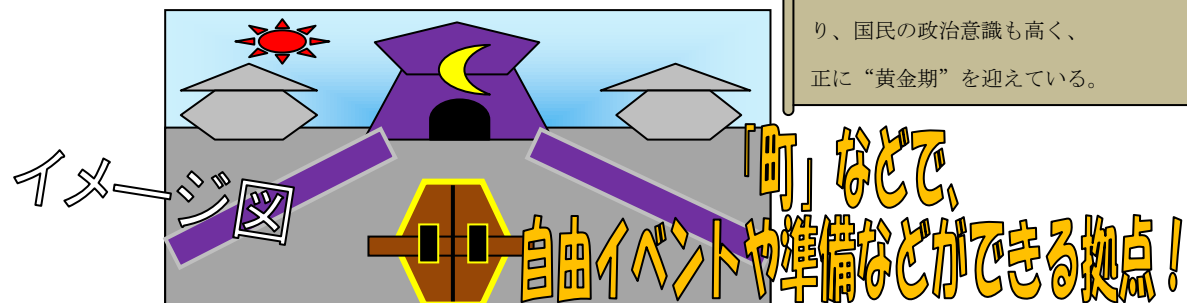
ワールドマップ



エリアマップ



ユニットマップ



【フェロキア】

“文明”の旗手として高い経済力を誇り、国民の政治意識も高く、正に“黄金期”を迎えている。

意思決定

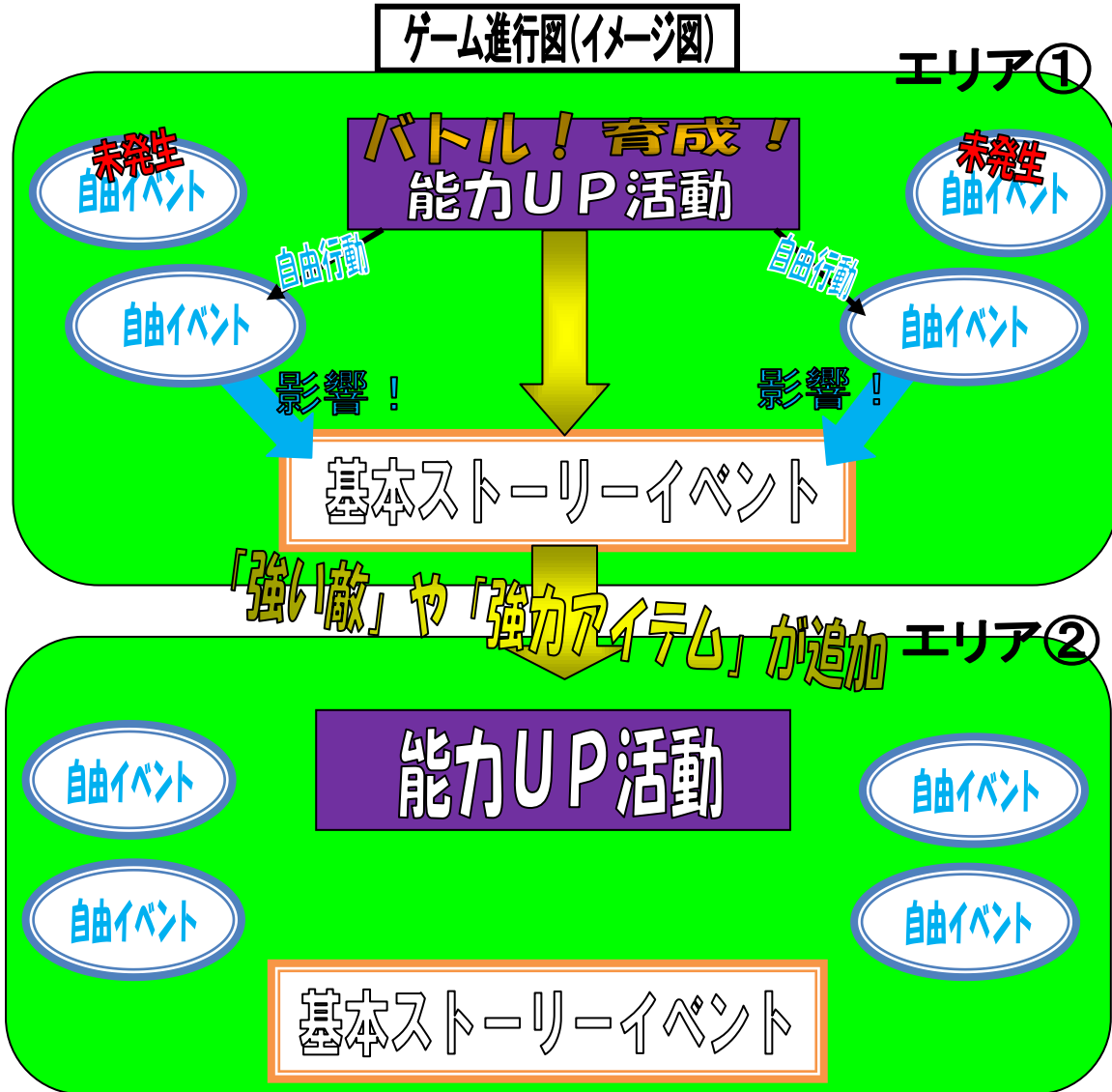
「選べば」→「変わる」!

【夢幻戦記】が目指す演出

これによって、感情移入を決定的にする!

・自分の意思が反映される事で「関心」が高まるという事実がある。
それは、キャラ作りにおいても、ストーリーにおいても同じ事である。
その為にこの要素を入れます。

ゲーム進行図(イメージ図)



基本ストーリーイベント

・クリアする事で新しい「エリアマップ」へ進める。

エリアマップ

・進むごとに【成長】に必要な、強い敵や強力アイテムが出現する。

能力UP活動

・バトル、文献の謎解き、召喚の成長、ガードプラント育成、調合、素材合成などの活動。

自由イベント

・発生、クリアすると**特典**があるイベント。この有無が【基本ストーリーイベント】に**変化**をもたらす。

例

自由イベントA

自由イベントB

基本ストーリーイベント

変化!
魔法【ギガフリージョー】
習得可能

変化!
魔法【ニンボストラタス】
習得可能

最高の“魔法使い”で挑戦する、オンラインフィールド

☆ゲームの中で作り上げた自分の“魔法使い”をさらに活躍させる場所

～焔界～。それは大陸世界に存在する伝説上の地名。そう今までは…。

世界各地に散らばる文献を紡いでいくうちに魔法使い達は“その存在”を確信する。

【—全人類に知らしむ— 人類に忘れられたこの地をノヴァアルビオンと定め、皇帝陛下と、並びにその御子息の名のもとに“発見”を宣言し、これによって全人類に知らしむるものなり。 大魔導師ディザー・スペリオル】この宣言文は大陸世界と幻の大地が繋がった瞬間となった。

オンラインフィールド (基本無料)

RPGフィールド

能力UP

作り上げた、
“最高の魔法使いキャラ”

さらに活躍!

【焔界】 アイテム課金

“第Ⅴ世代魔法”を創いだせ!

“第Ⅴ世代魔術”

ソーシャルバトル

- 他プレイヤーと協力や競争をしながら、【焔界】の踏破をめざし、“第Ⅴ世代魔術”(最高ランク)を発見、魔法化せよ!

“史上最高のRPG”

【夢幻戦記2】

いざ、伝説の地【魔界】へ!

データが?!

ルール

・プレイは一日4時間とする。この実働時間をどれだけ効率的にプレイできるか? 情報交換&計画で踏破順位を上げろ!

まとめ

対戦、交流フィールドがあると、
当然ゲームの「やり込み」にやり甲斐が生まれる。

オンラインフィールド課金の方針

- ①重課金は不可
- ②基本無料制度はプレイしてもらうためである。
- ③だから誰でも少しは課金が必須。
- ④だから課金による大差は出さない。
- ⑤プレイヤースキルが大事。

「魔法」だけの遠距離魔法戦には“新鮮味”と“可能性”がある！

【能動】（自分から動く）を、刺激する要素を徹底的に詰め込んだゲームである。

【感情移入】させる為の演出要素を「強く」デザインしたゲームである。

対象・20代漢（準対象・10代中盤～30代以上漢）

テーマ・「戦いのカッコよさ」

「ただ史上最高のRPGを。」