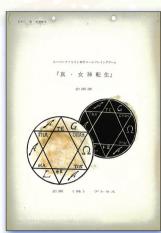
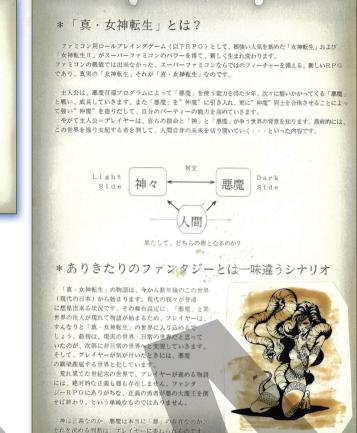
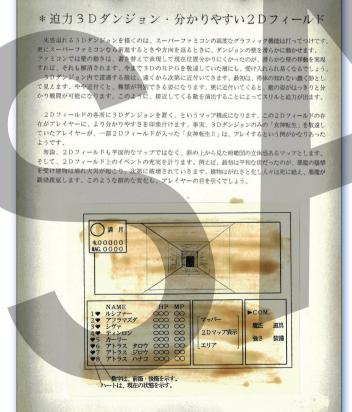
企画書 < Proposal> ゲーム制作における企画書にはさ

まざまな役割があります。基本的には その企画を実現させるために作られる もので、制作会社内でヴィジョンを意 識を統一したり、対外的に企画内容 を説明するために用いられます。総じ て言えるのは、一般に向け広く公開 される機会はあまり多くありません。そ もそも広く公開する目的で作られてい ないのですからそれも当然ですが、だ からこそゲームの本当に初期段階や 完成版に至るまでの変化を窺うこと のできる貴重な資料と言えます。ここ では特に、当時の手作り感あふれる 作りにも注目していただきたいところ です。









*手に汗握る、緊迫の戦闘シーン

*元祖オートバトルを受け継ぐもの

戦闘時に、戦術を考えながらコマンドを選んで進めるのは、楽しいものですが、それが複雑に感じる人も

戦回時に、戦術を考えなからコマンドを選んで進めるのは、楽しいものですが、それが複雑に感じる人も いれば、相手が弱い雑食散などは簡単に済ませてしまい場合もあります。 そんなときに便利な「オートバトル」機能は、「女神転生」がファミコンRPGとしては、最も選く取り 入れました。敵を倒すまで通常攻撃を繰り返すもので、戦間を簡単に手早く済ませられる点が好評を博しま した。「女神転生Ⅱ」でも、そのままの形で受け継がれています。

した。「女神転生!!」でも、そのままの形で受け継がれています。 最近は、A. I. を取り入れたり。優美やマイテムが自動的に使える多様能型のオートバトルを取り入れ たりした、R.P.Gが多くなっています。しかし、A. I. と銘打ったものは、キャラクターを自分で動かせ ない点でもどかしさを、キャラクターの行動に無駄が多すぎる点で不満を、プレイヤーに感じさせました。 多機能型のオートバトルは、戦闘にはいる前に魔法の選択などプレイヤーの操作が多く、戦闘の手間が省け たとは言い難いものでした。

ださば言い理いものとした。 「真・女神転生。カオートバトルは、2種類のモードを設定します。まず、「女神転生」の伝統を受け離 いだ通常戦闘を繰り返すものです。戦闘中のメッセージも省略されて、戦闘の所要時間は、非常に短くなり ます。もう一つは、自動的に最も効率の良い行動を取るA.Ⅰ.的なものです。これは、スーパーファミコ

ンの演算機能から従来より、野い、戦いが出来るでしょう。 自分の手でキャラクターを行動させたい人、戦術を考えて楽しみたい人の為には、当然マニュアルモード も用意しておきます。



言うまでもないことですが、真Iは ナムコットブランドから発売されたFC ソフト『女神転生』とその続編『女神 転生II』の存在を前提に、今で言う 「リブート(再立ち上げ)」企画としてス タートしています。企画書はそれを「生 まれ変わり」と表現し、前二作の長所 を受け継いだ上でハードの性能だけ に留まらないシナリオやゲームシステ ム面でのパワーアップを謳う構成にな りました。現在ではこうした企画書は レイアウトツールを駆使してデザインさ れたカラフルなものが主流となってい ますが、当時はパソコンでもワープロ ソフトが普及はじめたくらいですから、 企画書はワープロで打ち出した文章 に手書きのイラストや図を組み合わせ て作成していました。着色されている ように見えるのは、イラストを貼り込む 際に使用した接着剤(ペーパーセメン ト)が年月の経過による劣化で酸化し てしまったものです。原本自体イラス トの剥がれかけた状態となっていまし たが、この化学変化がかえって企画 書の雰囲気を高めているようにも見 えます。

*「女神転生」といえば悪魔合体

「女神転生」「女神転生Ⅱ」で真っ先に語られるのは、大好評の「悪魔合体」システムです。もちろん 「女神歌生」「女神歌生」で異ったに語られるのは、大好評の「農産合体」システムです。もろん、「食・女神転生」でも様在です。遥遠する悪魔と戦うだけでなく、うまく突渉して仲康に付けて自分のパーティーに加えていきます。仲康とした悪魔は、「邪教の館」(名称未定)へ逃れて行って合体させます。合体がうまく行けば、数力な悪魔が造り出すことができ、パーティーの戦力が大場にアップします。人気を集めたRPGには、全体のストーリーとは別で乗しめる部分があります。「ドラクエ」にはカジノ・関技場、「ウィザードリー」にはアイテム捜し、といったところが主な例ですが、「真・女神転生」には「野歌ん歩、トルミ型」では



出来た場合のうれしさもひとしおです。それを更に合体させて行くプロセスは、戦いの連続のRPGに創造 の喜びを取り入れたといえるでしょう。そこが、多くのファンに支持された点だと思います。 2身合体のみの「女神転生」、3身合体が加わった「女神転生Ⅱ」に対して、「真・女神転生」は合体数

の増加ではなく質の面の充実を図ります。例えば、男性悪魔と女性悪魔から追加される形で新たな悪産を生み出す(1+1=3となる)増加合体、この親子関係は神話伝承に基づいたものとします。アレイヤーキャラクターが悪魔と合体して悪魔の能力を取り入れる能力強化合体、などパラエティーに富んだ特殊合体パター

合体シーンの演出効果にも、スーパーファミコンの優れたグラフィック機能は、大いに本領を発揮します。

「女神転生」「女神転生Ⅱ」の長所を取り入れ、ファミコンでは出来なかった様々なアイディアやイベントをスーパーファミコンによって実現した、真実の女神転生・・・・・それが・・・

真・女神転生なのです。

sei Series 25th anniversary Memorial Book MEGATENMANIACS

シリーズ25周年記念教典メガテコマニアクス 19

『直 · 女神転牛』