

75 : 73 : 2010/01/07(木) 00:18:12 ID:ht9hs6Rr0

ゲーム面については任せた・・・

世界観はどんな感じのが良いんだ？

あくまで「FFを見本とした二次創作」としてやるなら今のFFで満足できない部分を

補うような感じで決めていくってこでいいのかね。

スチームパンクはもう良いて意見が多いから、

中世っぽくして機械は登場しない、人以外の種族を登場させてかつ仲間にさせる辺りがいいかな

76 : 70 : 2010/01/07(木) 00:56:10 ID:70xPchxq0

自分の十八番っつーか、一番やったら面白そうな感じにすればいいんじゃないか？FFとドラクエを吟味しつつ

主人公は喋っても喋らんでもどっちでもいいし

キャラクターに無理矢理設定を喋らせたり、シナリオの展開のためにありえない行動したり、

萌えや恋愛要素で人気をとるために計算したキャラ無理に詰め込んだり、ライターとしての技術や知識をひけらかそうとしたりしなきゃ

キモイもんにはならんぞ

基本行き当たりばったりくらいの軽い気持ちで、才能の導くままに書けばいいんじゃないか？

いや待てよ……それじゃあ場合によっちゃ厨二全開にも成り得るのか

んじゃ、中世ファンタジーにしよう

キャラはなるべくシステム的な意味で個性がなきゃ嫌だ。DQ2の全員王族でもゲーム内の役割は別みたいな意味合いで

シナリオ的な個性はライターの裁量でいいと思うけど

要はちゃんと遊べるもんじゃなきゃ嫌だ、おもちゃとして

あとは、ゲーム性を考えてくれる人がそれなりに現れたらマジに動こう

俺はまとめと曲しかできんから、面子が揃うことがなきゃどうにもならん

81 : 73 : 2010/01/07(木) 03:32:05 ID:ht9hs6Rr0

とりあえず、決定事項

世界観：中世 人外も居る 美男美女の独りよがりお涙頂戴にはしない

以下、自分の案

キーワードを魔導士にしてみる。シロマ・クロマ・アカマ・アオマ・トキマの街がある。

権力者は大魔導士（ローマ法皇が魔導ごとにいる感じ）

イメージ的に12のジャッジのような威厳があると良い。敵か味方とか未定

まあトキマだけ法皇がいない、とかそういう設定もあってもいいかもしれない。

主人公は魔導士ではなく、歴代FFのような旅人だったりナイトだったり盗賊だったりする。

セシルタイプか、バツタイプかは未定。どちらでも可。

後、クリスタルは必要かな？

後、個人的にFF5のジョブがすんげー好きなんだが、その職業の人が居る世界がやりたいわ

薬師がポーション売ってたり、（もちろん普通の店もある）

魔獣使いが見世物小屋やっていたり、風水士に話しかけるとフィールドの敵が変わるとか。

パーサーカーを捕まえてほしいって依頼がきたり、

魔法剣士に希少価値があったりさ。

86 : 名前が無い@ただの名無しのような : 2010/01/07(木) 11:46:38 ID:ICtE8qWm0

FF13のクリスタルこそただの石だもんな

ちゃんと役割を持たせたい

主人公の住んでいる世界とそれの平行ワールドを行き来したり面白そう

主人公は冒険家の父の形見であるクリスタルのペンダントをいつも持っていて

そのクリスタルの持つ膨大なエネルギーで空間、時空などを歪めて並行世界に行ってしまう

そこははるか昔、クリスタルの力を持って余した魔導師たちが魔法の暴走を抑えきれずに滅んでしまった世界だった

そこは人の気配は無くモンスターの巣窟と化していた。その数はあまりにも多く、食料や居住地を巡っての戦いが止まなかった

それを続けている奴が、クリスタルの力を使い主人公の住む世界を手に入れようとしていた

これを知った主人公はそれを阻止するために、二つの世界をまたにかけた冒険へと出た

88 : 73 : 2010/01/07(木) 12:23:55 ID:p+yAyuBI0

みんなありがとう！やる気出てきたw

父の形見のクリスタルのペンダント良いな、
そのクリスタルのエネルギーで並行した別世界に初めて行ってしまおうのがゲームの序盤になるわけが、

そのきっかけを考えないといけないな、

父が死んでしまい悲しみに暮れてクリスタルを握ったら発動とか、
魔法がへたくそな魔導士がうっかりクリスタルを発動させてしまおうとか、
主人公が大魔導士の神殿にうっかり入ることになりその神殿に”置いてある何か”に反応とか、
まっパターンはいくつでも考えられるな、

個人的な案でアレだが、魔導士たちの豊かな街を序盤に置いてある程度街散策を楽しんだら、
荒廃した世界に飛ばされて途方に暮れるってのが良いなw
お供はやはり魔導士が良いかな、他の仲間は荒廃した世界で見つけてくのがベターかもしれん、

モンスターの巣窟である世界も

「 派」「 派」みたいな庶民の派閥で争うか、一般市民VS悪党の構図かで変わってくるな、
庶民同士が食糧を賭けて争い、勝利のためにクリスタルがってなるなら、
人間の弱さが招いた・・・みたいな流れにもなるし、
悪党がクリスタルを・・・ってなるなら勧善懲悪でOKだな、

87 : 名前が無い@ただの名無しのようなだ : 2010/01/07(木) 12:23:22 ID:D/tsk1f10
クリスタルが超常的な力を持っていて、その世界に必要な不可欠な物と言う前提条件だが
最初に物語に登場する際には、一つの集落がクリスタルを信奉してるとか小さなスケールで描いていくと
後々にデカイスケールの物だと分かった時にも超展開に感じないんじゃないか？

89 : 73 : 2010/01/07(木) 12:27:27 ID:p+yAyuBI0

お、自分は最初FF9のアレクサンドリアみたいな華やかな街でスタートするって構想があるんだが、
それも良いなあ、

荒廃した世界に飛ばされた最初の集落が小さくてそこで主人公たちの世界とは比べ物にならない程
小さなクリスタルを信奉してるっていうのはどうだろう、

荒廃した世界だからクリスタルもショボイのか・・・と思ってたら大きい発見！て感じで、

91 : 70 : 2010/01/07(木) 13:15:25 ID:70xPchxq0

杞憂かもだが、あんまりプロット決めすぎると、そこに向かって話を無理矢理進めようとしがちだ
ある程度は適当に書き進めた方がいいと思うぜ、週刊漫画みたいに、どうせ後付けしてもバレねえしww
あんたの感性ならやれると思うんだ

90 : 70 : 2010/01/07(木) 13:02:26 ID:70xPchxq0

父が死んでしまい悲しみに暮れてクリスタルを握ったら発動

ならクリスタルは心に呼応する不思議な石で、他の人間の心にも呼応するかもしれない、
あるいは膨大な魔力を秘めた石ゆえに、実は心があるのかもしれない、とか思った、

その辺はいいとして、その世界でクリスタルが圧倒的存在でも
ライターには一歩引いた目線を持って欲しい、ある意味「ただの石」みたいな

92 : 名前が無い@ただの名無しのようなだ : 2010/01/07(木) 13:21:39 ID:tFXEOr4C0

9のフライヤのような精神年齢の高く、淑やかさも備えた女性は欲しい、

情勢を冷静に把握できるキャラと、感情的になりやすいキャラは必要だと思う
前者は話が進むと弱さが見えてきて、後者は話が進むと成長する面を描きやすいはず

94 : 86 : 2010/01/07(木) 13:46:06 ID:kt4HBI7J0

主人公は父のあとを継いで冒険家
森の中の孤児院で魔法の素質がある子供と序盤に関係を持って、
主人公のクリスタルをその子に渡すと、クリスタルは輝きだす
そして大きな地震が起きるが、周りを見ると他の人たちは平然としている
クリスタルに触れていた二人は、大きな揺れで気を失う
目が覚めると、そこは別の世界だった

その孤児は実はその世界の出身で、年はその容姿とは裏腹に百歳だとかその世界の良心的な住人に会って、「あなた、どこかで…」とか言われて実は父もこの世界に来たことがあったりクリスタルを狙ってその世界の盗賊などが襲ってきたりとか

ゲーム性のアイデアか…

魔導師の物語だから、序盤から味方に魔導師がほしいな
シドはオヤジキャラで出したいな

上記のストーリーの孤児は黒魔法と白魔法を使えるが、白魔法は下級魔法しか使えなかったり
召喚士や技師(シド)、兵士(ウェッジとビッグス)もほしい

ジョブチェンジシステムを使うなら、キャラ固有の職業によって変更できる職業を制限したり
(技師は魔導師系職業にはなれなかったり、ものまね師は「ものまね」のコマンドの他に、戦闘中にキャラクターの行動を「おぼえる」で覚えて戦士系にも魔導師系にもできたり)
ゲーム中盤になると魔導師養成学校とか兵士養成学校とかいう施設ができて、キャラクターを離脱させる事で魔法を覚えたり技を習得したり。
あ、アビリティにおける経験値は勿論ABPで

コマンドアビリティ(「ときまほう」や「なげる」)やサポートアビリティ(「いつでもリジェネ」や「いちどだけリレイズ」)があって、ABPの取得で覚えたり固有ジョブと現在の職業の組み合わせで覚えたり(後者のアビリティを習得するにはABPが多めに必要)

95 : 73 : 2010/01/07(木) 13:59:16 ID:p+yAyuBIO

94

良いねえ！

自分も、お供として魔導師を考えてたんだが子どもが良いなと思ってて、個人的には元気な女の子(これがシロマ)と、魔法がへたくそな泣き虫の女の子(こっちがクロマ)の二人セットでパロム・ポロムみたいなのが欲しいと思ってたんだがどうだろう？

96 : 86 : 2010/01/07(木) 14:27:32 ID:kt4HBI7J0

95

パロポロ風だったら、残酷だけど途中で消えた方が…

最後まで幼児がパーティーに残るRPGって、聞いたこと無い

幼いのに身体を張って主人公たちに未来を託す、こっちの方がキャラが引き立つんじゃない?(パロポロのパクリといわれそうだが)

99 : 73 : 2010/01/07(木) 14:42:44 ID:p+yAyuBIO

だよなあ・・・12, 3歳くらいまで年齢を上げるとしても、途中でパーティーから外さないとかだな。

あくまで最初のナビゲーターとして登場させたいな。

とりあえず構想として、兵士が出て来るなら、12のバンガみたいな人外荒くれ者も欲しいな。

それは主に荒廃した世界で幅を利かせてるって感じで良いのかな。

というか、荒廃した世界には魔法はあるのかな？>>86教えてくれ

精神年齢高めの女性候補として美人な賢者なんて考えたんだがどうだろう。ちょっと浮世離れた感じ
パーティーに入るかどうかは未定、FF5の学者シドみたいなポジションで良いかも

・・・で男キャラがいないな

100 : 86 : 2010/01/07(木) 14:49:27 ID:kt4HBI7J0

もし双子の子供の魔導師を序盤に仲間に入れるのなら

主人公が森へ入り暫く歩いていると、泣いている青マントの子供の魔導師がうずくまっていて

「お姉ちゃん(妹)とはぐれちゃった」と言うので、一緒に探す

お姉ちゃん(妹)を見つけ出すが、今度は二人とも帰り道が分からない

仕方ないので姉妹の言うような家を探すと、それは孤児院だった

今日が13歳の誕生日で、孤児院を出なければいけなかった。院長先生にやくそうをプレゼントしたいと言って探していたのだ

姉妹は「礼をしたいけど物もお金が無いからついて行く」と言って共に旅する羽目になった

ってのはどうだろ

101 : 73 : 2010/01/07(木) 14:58:26 ID:p+yAyuBIO

100

最初の、

森の中の孤児院で魔法の素質がある子供と序盤に関係を持って、主人公のクリスタルをその子に渡すと、クリスタルは輝きだすそして大きな地震が起きるが、周りを見ると他の人たちは平然としているクリスタルに触れていた二人は、大きな揺れで気を失う目が覚めると、そこは別の世界だった

を活かすなら、クリスタルで強制的に異世界に飛ばされてやむなく一緒に行動でも大丈夫そうだな。

後、双子でなくても同期とかでも構わんよ。

だがそうすると、序盤に魔導師の街を見せたいっていうのが難しくなるから、院長先生のプレゼントを街で買いたって事にして、主人公に街に連れて行ってもらうっていうのが良いかもな。序盤のちょっとしたおつかいってやつかな。

103 : 86 : 2010/01/07(木) 15:06:04 ID:kt4HBI7J0

101

院長先生のプレゼントを街で買いたって事にして、主人公に街に連れて行ってもらうっていうのが良いかもな。序盤のちょっとしたおつかいってやつかな。
この後孤児院に戻り無事にプレゼントを渡し終えた時、白魔導師の方が主人公の首からぶら下がっているクリスタルのペンダントに気づく
そして、主人公にねだってペンダントを見せてもらう
黒魔導師もそれを見たいので、取り合い、喧嘩っぼくなっていく
それを見た主人公は喧嘩を止めるべくペンダントを奪おうとして、偶然3人同時にクリスタルに触れると

大きな地震が起きる。が、周りを見ると他の孤児や院長先生たちは平然としているクリスタルに触れていた三人は、大きな揺れで気を失う目が覚めると、そこは別の世界だった

ってのはどう？

102 : 86 : 2010/01/07(木) 14:59:32 ID:kt4HBI7J0

ジョブチェンジというシステムがあって、かつキャラクターが多いと感情移入しにくいと思うんだ
仲間に来るのが10人前後だと94のシステムで、やり込む気もおきていいと思う
その10人のうち一人がサブキャラ的位置づけだといいかも(FF6のゴゴみみたいな)

並行世界は魔法のせいであってしまっただけで、モンスターや人間の生き残り(かなり少数)は魔導師を嫌っている
ちょうど主人公の世界での孤児院の位置あたりに、魔導師の隠れ家がある設定はどうだろう

104 : 73 : 2010/01/07(木) 15:19:10 ID:p+yAyuBI0

102

良いねー魔導師を嫌ってる設定なら、美人賢者(学者?)が生きて来るw
「魔法に頼らず知恵でなんでも解決する」ことが信条で、主人公たちに有益になる反面、
魔導師は「ダメなもの」っていう価値観に凝り固まって主人公たちと衝突があたりする。

そこの隠れ家に好奇心旺盛の若い男の魔導師がいたりすると、好奇心にまけて主人公たちについてきたりしそうだな。

103

良いね!
後でなんで3人が触れて発動したのかが分かればなおさら良いなw

個人的に、主人公たちの世界は、魔導師が権力を握っていて、魔導師の才能がない人は、
行商人や冒険家、FF5のジョブみみたいな職業について生計を立てている。
比較的豊かで、明るい。

逆に荒廃した世界は、荒くれ者が幅を利かせて混乱している。
少数の頭脳明晰の者たちが、技術革新で豊かにならないか模索してる世界って感じかな。

105 : 86 : 2010/01/07(木) 15:51:03 ID:kt4HBI7J0

104

その双子の魔導師がまだ赤ん坊だったころ、
この子達自身の超人的な潜在魔力によってクリスタルでの空間移動と同じようなものが発動した
ってのは？

上述の「並行異世界の良心的な住人の村」出身とかどうかな

107 : 70 : 2010/01/07(木) 15:58:52 ID:70xPchxq0

104

才能の有無で職を決めてる、とかの部分は言及しない方がいいと思うぜ
世界が単純な仕組みになりすぎるよか、あやふやな方が面白いから。或いは徹底的に凝ればいいんだろうが、それはプロでも
難しいだろうし。

107 : 70 : 2010/01/07(木) 15:58:52 ID:70xPchxq0

本当に面白そうだが、でも荒廃した世界でしばらく中盤を進めると、初期の魔導師の街が生きてこないな。
アレは面白い構想だから是非残して欲しかったが、難しいかな？

109 : 73 : 2010/01/07(木) 16:07:17 ID:p+yAyuBI0

107

そうなんだよな。魔導師の街は一応おつかいでプレイヤーに散策してもらおう予定なんだが、
それだけだとちょっと扱いが小さいよなw

とりえず異世界から戻ってきた後に重要なカギになってもらうとかくらいかな。
5つ(か4つ)の神殿に異世界にも影響を及ぼす重要な何かがある・・・
大魔道士も巻き込めたら面白いだろうな。

112 : 70 : 2010/01/07(木) 16:11:36 ID:70xPchxq0

109

逆にしばらく現実世界を冒険するパートも入れるのは？ 壮大になりすぎるか？ モンスターもいなそうだしな……

113 : 86 : 2010/01/07(木) 16:15:43 ID:kt4HBI7J0

112

主人公の世界ではモンスターの住む世界を隔離し、魔法の影響を受けにくくしている
と考えれば、ストーリー上重要な施設がモンスターの居住域にあるとしたら主人公の世界でも戦闘できる!!
その施設の殆どが古代人の作ったものか、クリスタルの影響で異世界からとんできた物だと面白いかも。

111 : 86 : 2010/01/07(木) 16:10:14 ID:kt4HBI7J0

107

異世界のラストダンジョンが城か洞窟で、そこにはラスボスの強大な魔力によって作られた魔法壁(バリア)が張られている
主人公の世界での魔導師の街がラストダンジョンの城(洞窟)と同じ座標にあり、
魔導師の街の真ん中で異世界に行くとラスダンの中 ってのは？

108 : 86 : 2010/01/07(木) 16:03:44 ID:kt4HBI7J0

ストーリーの中盤2が終わった頃に自由に主人公の世界と異世界を移動できるつくりにすると世界が広がって面白いかと
異世界の技師のシドは女大賢者と古い知り合いで、
女大賢者からクリスタルの秘められた力を動力とした"船"の作成をお願いされたとかいいんじゃないかな

120 : 73 : 2010/01/07(木) 16:35:51 ID:p+yAyuBI0

主人公たちの世界と、並行世界はどういう風に影響しあってるんだ？

DQ7は過去と未来だったけど、このFF(仮)では全く別の世界であるが、
座標は重なってるって事でいいかい？
それで微妙に影響しあっている？

121 : 86 : 2010/01/07(木) 16:42:47 ID:kt4HBI7J0

120

パラレルワールド間を行き来するのは、ドラえもんのもしもボックスがいい例。(座標はそのまま、世界が変わる)
パラレルワールド同士の影響は本当ならば皆無だけど、FF仮では気づかずに互いに影響しあっているってのもファンタ
ジーでいいかも
あと、異世界といっても時間は等しく経過する

125 : 86 : 2010/01/07(木) 16:51:04 ID:kt4HBI7J0

主人公の世界では至る所で莫大な量の魔力が使われていて、それによって世界規模の空間移動が起きないように世界のあちこちに巨大なクリスタルを置き、クリスタルの魔力と人為的な魔力をぶつけて中和させる事によって空間移動を防いでたり

126 : 73 : 2010/01/07(木) 17:02:01 ID:p+yAyuBI0

世界観の案として、人外もいくつか考えておくわ。
モーグリはどうする？森の妖精にするか、12やペアラーみたいに街で働いてるか・・・
主人公の世界にいるのか荒廃した世界にいるのかとか。

127 : 86 : 2010/01/07(木) 17:10:08 ID:kt4HBI7J0

126

モーグリはどうだろう、必須じゃないと思う
主人公の世界のどこかでひっそりと暮らしていて、>>113で述べられてる重要施設へ行く途中に偶然出会ったり作品に出さない場合もこの設定でいけるし、一部の人間社会に興味を持ったモーグリを働かせるのもいいね

129 : 名前が無い@ただの名無しのような : 2010/01/07(木) 17:12:59 ID:tFXEOr4C0

二つの世界を行ったり来たりするなら、移動した後にモーグリが居なかった間の情勢、変化を伝えてくれる個人密着型のモグネットってのはどうかな？

131 : 73 : 2010/01/07(木) 17:18:28 ID:p+yAyuBI0

129

良いねえ！それで行こう！

132 : 86 : 2010/01/07(木) 17:39:03 ID:kt4HBI7J0

キャラクターの能力についてだけど、基本的なのは
力(物理攻撃力に影響)
知性(魔法攻撃力に影響)
体力(物理攻撃のダメージの軽減量に影響)
精神(魔法攻撃のダメージの軽減量に影響)
物理回避(物理攻撃の回避率に影響)
魔法回避(魔法攻撃の回避率に影響)
防御力(装備の防御力の合計値、物理攻撃のダメージの軽減量に影響)
だけでいいと思う？

戦闘はATBにできるのかな、そうだったら
早さ(ATBゲージの溜まる速度に影響)
その他にも
装備の重さ(装備の重さの合計、ATBゲージの溜まる速度に影響)
が実現できたら面白いけど・・・

134 : 70 : 2010/01/07(木) 18:37:52 ID:70xPchxq0

132

いい感じだと思うぜ

そういった話で重要だと思うのは
それが実際のプレイでどう面白さに繋がるかだよな。

そしてそのツボを理解した上で、さりげなくプッシュするタイミングを作ってやらなきゃいけないと思うんだ
特定のキャラやジョブが、装備の上位互換しようとしたときに明らかに重い守備力のかなり高い防具と軽いがそこそこの防具の二択を迫ってくる時があるとか

そういった意味合いでのアイデアが豊富かどうかゲームの面白さに直結すると思うんだよ

魔法とかもそう、使う事で面白くなる瞬間の無い魔法とか、あんま意味ないだろと

バランス調整にも関わるし、風呂敷でかくするとここが最も難しくて重要になると思う。

133 : 73 : 2010/01/07(木) 18:23:00 ID:p+yAyuBI0

シナリオの方は、せっかく荒廃した世界に行くから、一人モンクっぽいキャラを入れたいな。
で、ボスとかのポジションのやつが仲間になってくれた方がパーティに華が出て良いかもしれん。

そういう理由であと一人カリスマ性を持ったキャラが入ってくると良いかもしれん。

147 : 名前が無い@ただの名無しのような : 2010/01/07(木) 19:57:59 ID:pz8Xam6K0

勧善懲悪と派閥争いが二つあるシナリオでいいはず

魔道の世界というなら世界観に魔道を反映させないと説得力が無いよ。