

世取山宏秋様、Project Soul のスタッフの皆様

「ソウルキャリバーⅢ」のプレイレポートと要望・提案

<はじめに -このレポートを送る動機と目的について->

世取山様、Project Soul のスタッフの皆様、こんにちは。

日頃からゲームシステムを評価・考察し、ソウルシリーズの熱烈なファンの二人である、現在は学生でそれぞれ情報学、社会学を学ぶ、双子の Merusaia、SPLECT と申します。

この度は、非常にクリエイティブなアイデアが豊富でかつクオリティの高いゲーム、「ソウルキャリバーⅢ（以下、SCⅢ）」を発売していただき、本当にありがとうございました。特にキャラクタークリエーションやロストクロニクルでは他の格闘ゲームに無い斬新なシステムで、非常に楽しむことができ、RPGが好きな人も楽しめるクオリティとボリュームを兼ね備えているゲームに仕上がっており、感激いたしました。プレイヤーの創造性をかきたて、かつ遊びの質を追及したゲームとして、「SCⅢ」は今までの格闘ゲームの中で世界的にNO.1のクオリティのゲームだと評価できると思います。ゲーム業界でこのような革新的な方針かつ最高峰の技術を持ったゲームは非常に貴重であり、将来のゲームをより創造性かつクオリティの高いものにするため、私共（以下、私）はプレイヤーとして単にプレイするだけでなく、開発側である Project Soul の方々に何らかのフィードバックを行いたいという熱意から、今回メール致しました。

今回この「SCⅢ」を楽しくプレイさせてもらった感謝を込めて、個人の勝手な試みで非常に恐縮ですが、「SCⅢ」のプレイレポートと、私が今まで考察したゲームシステムのアイデアや提案を含めた、『より評価されかつ多くの人が楽しめる』ソウルシリーズの次作に対する要望と提案を、できるだけ客観的かつ新規発想を含め考察しまとめました。発売当初からレポート作成を予定しておりましたが、報告時期が遅くなりまた長文で大変申し訳ありません。よろしければ一読いただき、「面白い」と思われるアイデアは存分に取り入れていただければ、レポート作成者としてこれ以上嬉しいことはありません。

『真剣に質（面白さ・創造性）を追求する』ゲームクリエイターの世取山様、その他のスタッフの皆様の益々のご活躍を期待して、ソウルシリーズの次回作（以下、次作）がよりよく革新され、『世界最高のゲーム』となる少しでも協力できれば・・・と、誠に勝手ながらレポートを送らせていただきました。このレポートの中に込められたプレイヤー視点の思考やアイデア、熱意など、ゲームをプレイするユーザ側として今後のゲーム開発に少しでも協力できればと考える、ソウルシリーズファンの一ユーザとしての切なる願いです。

<目次 -このレポートの概要と構成->

この『SCⅢのプレイレポートと要望・提案』は大きく分けて、「SCⅢ」をプレイした全体的な評価と考察の1章、次作へつながる要望の2章、独自の斬新なシステム提案の3章、という三部構成になっています。

この文章中には、特にユーザの立場から改善を切実に希望する要望や、特に開発に力を入れて頂きたい提案におきましては、各節の最後に「！」を入れています。さらに加えて、新しいアイデアによる提案や要望は下線を引き、最優先で改善を切実に希望する要望や提案は□で囲んでいます。

また、要望はシステム毎に節に分けているので、ある節のみを担当の開発スタッフの方々に印刷して配って使用していただいても構いません。これらは今後のソウルシリーズの開発にとって非常に重要とまとめたものですので、是非一読いただき、出来るだけ改善できる部分は改善いただけますよう、どうかよろしくお願い致します。

1. 「SCⅢ」のプレイした際の評価と考察

1. 1 キャラクタークリエーションシステム
1. 2 シンプルと2P対戦とプラクティス、CPU対戦と演舞鑑賞
1. 3 ストーリーモード
1. 4 バトルアリーナとワールドコンペティションモード
1. 5 ロストクロニクル
1. 6 武器や防具や追加要素とショップ
1. 7 技コマンドやカメラワーク、オプションなど対戦全般
1. 8 音楽・キャラクターボイス
1. 9 データに関すること
1. 10 全体的な印象・宣伝キャラ・ネット対応の方針などについて

2. 次作へつながる要望のまとめ

2. 1 キャラクタークリエーションシステムの要望
 - ・ 職業を後から変更可能に (ロストクロニクルは転職参照) !、など。
2. 2 シンプルと2P対戦とプラクティス、CPU対戦と演舞鑑賞の要望
 - ・ キャラが選べるチームバトルの復活を切に希望 (vsCPU/2P) !、など。
2. 3 ストーリーモードの要望
 - ・ 分岐によって最終ボスに会うシーンにキャラ独自の名言が変わる、隠しシナリオは宿命キャラと対決、愛用武器との出会い等、ストーリーをくり返しゃるユーザに飽きさせない工夫!、など。
2. 4 バトルアリーナとワールドコンペティションモードの要望
 - ・ ガードインパクトによる回避ダメージ総数や、出した技の種類数等『華麗

- さ』を重視した評価指標の追加（3. 1節参照）！、など。
2. 5 ロストクロニクルの要望
- ・ 場所や拠点配置等のフィールドをユーザが作成するロストクロニクルクリエーション、参加メンバー・LV等を自由に選び、画面を分割し vsCPUや2～4Pで対戦する多人数フリー対戦の追加！、など。
2. 6 武器や防具や追加要素とショップ
- ・ 能力をカスタマイズできるオリジナル武器追加（3. 2節参照）！、など。
2. 7 技コマンドやカメラワーク、オプションなど対戦全般
- ・ キャラの対戦前後のセリフフル活用（セリフを「喜び」「不満」「驚き」「その他」に分類し、バーサス画面時やリプレイ時にそれぞれに対応したボタン↑↓→←を押せば、残りHPに応じて適したセリフを喋るなど。また同じセリフは極力言わないようにフラグを立てる、などの対策を）！、など。
2. 8 音楽・キャラクターボイス
- ・ キャラの対戦前後のセリフフル活用（セリフを「喜び」「不満」「驚き」「その他」に分類し、バーサス画面時やリプレイ時にそれぞれに対応したボタン↑↓→←を押せば、残りHPに応じて適したセリフを喋るなど。また同じセリフは極力言わないようにフラグを立てる、などの対策を）！、など。
2. 9 データに関すること
- ・ セーブデータが故障するバグは絶対に起こさないよう対策を！、など。
2. 10 全体的な印象・宣伝キャラ・ネット対応の方針等について
- ・ ネット対戦は、初級上級などの腕前別の部屋だけでなく、気軽に or 真剣勝負別部屋（またはコメントで判断）、好きなキャラ別部屋、クリエーションキャラ専用・綺麗さ・お笑いカスタマイズキャラ用部屋など、様々なタイプ別に部屋を分けて対戦相手を募集でき、「強さ」だけでなく多くの人がネット楽しめるネット対戦を考慮して欲しい！、など。
2. 11 その他ふと閃く新発想、アイデアの種
- ・ ゲームに熱中してハマるのもいいが、不健康さやニートにならないよう自主性を重んじることを考慮、他者の痛みへの共感や想像することの大切さ・・・、遊びこそが【創造力】を育む！、など。
3. 独自の斬新なシステム提案
3. 1 「強さ」の勝ち負けだけでなく『華麗さ』を考慮した評価指標を追加（技発動数、ガードインパクト数、技回避数、など。特にネットでは初心者も入れるランキングの追加、クリエーションキャラビジュアルコンテストの開催）！
3. 2 武器の能力カスタマイズやオリジナル武器の作成を可能に！（）

4. 最後に

<第1章 「SCⅢ」のプレイした際の評価と考察

—①利点、②欠点、③感想・全体評価—>

第1章におきましては、筆者がSCⅢをプレイして、今まで考えたことや感想、利点や欠点の分析をレポートとして書きました。それぞれ以下の①～③の視点を元に整理して考察しています。

- ① 【利点】： プレイヤーの立場に立った操作性、快適、面白い、倫理的にも良いところなど、ユーザ側や開発者側から見て他のゲーム（格闘に限らず）に比べ優れており、優位性・差別化が図れる、と考えられるものです。
- ② 【欠点】： プレイヤーから見た操作不具合、退屈さ、要望、今後の期待など、御プロジェクトの高い技術や新規システムをこうすれば更に活用できるのでは、と考えるものです。私もゲーム作りの経験があり、『実際のゲーム作りは開発者全員の合意が必要で、かつプレイするより何百・何千倍も苦労がある』ことと存じています。できるだけ開発側の立場も考え、技術的かつ論理的に改良可能な部分を踏まえた上での問題指摘、また一ユーザとして率直に感じたことを述べます。
- ③ 【評価】： この箇所のまとめとして、前述の利点と欠点を踏まえ、この箇所がソウルシリーズのゲームの中でどのように評価できるかの全体的な評価を、できるかぎりプレイヤー側と開発側の両立場を考えて述べたいと思います。また、次作の開発につながる意見を述べます。

1. 1 キャラクタークリエーションシステム

① 【利点】： 近作の最大の売りであり、かつ数あるゲーム作品の中で当時最高のシステムは、何と言ってもこのキャラクタークリエーションだと思います。特に素晴らしいと感じるのは、パーツの組み合わせを変えるだけで誰でも美しく煌びやかなキャラが創れる即興性、パーツの見え隠れの細かな自動調整、そして流石ソウルシリーズと思える洗練されたグラフィックデザインだからこそ、ユーザは出来たキャラからまた創造力を育まれ、何度でも自分のキャラを創ってみたいと思い、末永く遊び続けられるのでしょう。

② 【欠点】： 非常に画期的で良いシステムですが、まだ初の試みであり、改善すべき箇所も多くあると思います。詳しくは2. 1節の要望に挙げていますが、例えば「クリエーションキャラの転職が後からできない」（これはロストクロニクルの転職不可に合わせたと考えられますが）のは、1人のキャラが似合う戦闘モーションを選びたいユーザにとってはかなり面倒な作業だったと考えられます。

また多くのキャラを創るユーザは、クリエーションキャラ用のボイスの種類（特に青年や少女）が少ないと感じたり、声優さんが合うキャラの性格にするためにせっかく決めたパーツを変更しなければならない（外見が変化しないパーツや色で変更でき

たらしいのに・・・)と悩んだりなど、操作面で不便を感じた経験のあるユーザも少なくないと思います。他にもプレイしていて気づいた問題点やこうあって欲しいと思う要望を2.1節まとめました。グラフィック関連のプログラム改善は非常にコストがかかるとご察しますが、次作ではぜひより創造性に富んだキャラクタークリエーションシステムに発展していただけるよう、一ユーザとして切に願うばかりです。

③【評価】： 全体評価として、このキャラクタークリエーションシステムは非常に完成度が高く、ユーザはただ遊ぶだけでなく「創る」という新たな行動を与えたと思います。この鮮麗された各パーツは、ディスク容量に空きがある限り、できるだけ全て次作でも引継ぎしていただけるようお願いしたいです。なぜなら、近作のためにこれだけ豊富なパーツを作成した苦勞を次作のパーツ作成コスト削減につなげて欲しいという思いや、ユーザが近作で学んだクリエーションの各パーツを新しいパーツが加わってもそれと組み合わせて使用したいという多くの要望が考えられるからです。また近作のパーツが次作で引き継がれれば、近作を遊んだユーザはまず前に作ったキャラを改良してみようという親しみやすさを生むこともできます。

また、次作では近作のクリエーションキャラをそのまま使えるといったクリエーション移植ができれば、宣伝文句にもなり前作を遊んだユーザの購入が期待できます。もちろん、次作がプレステーション3で発売される場合、グラフィックの解像度や形式変更などでパーツのリメイクなどができない可能性も考えられるので、完全移植は困難かもしれません。その場合は、前作の移植は不可能でも、引継ぎのパーツをできるだけ含めて、ユーザがキャラクターを作成する自由度を更に広げた、想像力かきたてるシステムを目指して欲しいです。

結論として、キャラクタークリエーションは今までのゲームに欠如していた『ユーザの創造性』をかきたてる遊びとして(遊ばせる親から観て芸術の教育的にも?)、非常に素晴らしいものであると捉えることが出来ます。次作ではこの鮮麗さと柔軟さを活かしたまま、よりバージョンアップを図っていただけると、嬉しい限りです。またネット対応することで、クリエーションキャラクタービジュアルコンテストなどを通して、他のユーザと芸術性を競うなどの新要素も期待したいです。

1.2 シンプル・2P対戦とプラクティス、CPU対戦と演舞鑑賞

①【利点】： 対戦の雰囲気は、グラフィック技術の向上や現実ではありえないモーションの技の登場などで、前作より少しゲーム的(ファンタジック)になったように感じます。個人的には派手なエフェクトや爽快なアクションを楽しめるようになったので嬉しい限りですが、これはユーザの価値観(リアルの純粹さを求めるか・派手な演出か)により様々だと考えられますので、可能であればエフェクトの度合いをオプションで変更できるとより多様なユーザの要望をカバーできると思います。

また、CPU対戦を観るのは個人的に最も楽しい時間のひとつで、オプション機能が増え、自分の創ったクリエーションキャラも登場させられるのは、非常に良い機能拡張だと思います。

他に良くなった点としてあげられるのが、プラクティスモードの実践を踏まえた解説です。格闘ゲーム初心者や細かい技を復習したいユーザにとってはとてもありがたいシステムですが、できれば個別のキャラにより異なる練習項目以外は1人のキャラをクリアすれば他のキャラの同じ項目をする必要がないようにすると、プラクティスコンプリートをより楽しく進められると思います。

②【欠点】： まず、キャラ選択時画面上のキャラ表示範囲が上半身までで外見が確認しにくいので、前作 SCⅡのように全身表示にした方が良いと思います。また、対戦のキャラの勝ちポーズ時のカメラワークも SCⅡより劣ると感じます。時々キャラの顔が見えなくなったり、台詞の内容とカメラワークも合っていなかったりします。また、これは前作も同様ですが、各キャラ試合開始時と勝利時共に十数種類のセリフが用意されているのにもかかわらず、シンプルや2P対戦ではほとんど4、5種類のくり返しというのは、ユーザにとって非常に飽きやすい原因になると考えます。折角のボイスを対戦でフル活用できるよう、ボイス発生の確率を全て等しくするか、対戦モード毎に全ボイスにフラグを立て、一度出現した台詞は次に出現する確率を大幅に減らす等の改善策を取っていただきたいと切に希望します。

ところで、今作は1人プレイ機能を重視したご意向は存じていますが、2P対戦チームバトルを廃止してしまっただけでは、友達と複数のクリエーションキャラを使用した駆け引きが不可能であり、非常に残念です。特にチームバトル復活とボイスの改善は少しの改善でより長く遊べるゲームになると思いますので、切実に復活をお願いしたいです。

③【評価】： 全体として、グラフィック技術やエフェクトの向上により派手で爽快なアクションを楽しむことができ、また実践付のプラクティスモードでより格闘ゲーム初心者のユーザにも取っ付きやすいゲームになったと思います。更には、より多くの人に楽しんで遊んでもらえるようにするためには、ボイスをフル活用したり、単に強い方が勝つのではない『華麗さ』など新たな要素の楽しみを追加したり（3.1節参照）するなど、強さの追求以外の楽しみ方を考えたシステムを導入する等により、ソウルシリーズは従来の格闘ゲームの域を超えた素晴らしいゲームに発展すると考えます。

1. 3 ストーリーモード

①【利点】： この箇所でもっと評価したいことは、コマンド入力を含むマルチシナリ

オに挑戦し成功したことと、ソウルシリーズ定番の裏世界観が一部でありながら再現されたことです。格闘ゲームのソウルシリーズがここまでシナリオのシステムに重点を置いたことに、本当に驚きました。そしてこのシステム実現には非常に苦労されたであろうスタッフの皆様方に、影ながら拍手を送りたく存じます。

シーン中のコマンド入力はまだ「見る」だけではなく緊張感を持って主体的に熱中することができる斬新なアイデアです。またマルチシナリオは、各キャラの裏世界観の全て見せないように、バランスを取りながらうまく他のキャラのシナリオと重ね、飽きさせないように留まるイベントを追加するなど、多数の工夫が凝らしてあるあたりも考慮しており、他の私の知るゲームでは唯一の新システムです。

②【欠点】： 斬新なストーリーモードですが、今後改善すべき点は多くあると考えます。まず各キャラで同じシーンが非常に多く、イベントシーンの短縮（スタートボタンでコマンド入力場面の直前に飛ぶなど）は誰もが望むことだと思います。また最後のボス（アビス）や隠しボス（オルカダン）がどの分岐でも全て同じキャラだと、ユーザは途中のシナリオ変化のみの興味で他の分岐にチャレンジしようという気にはなれないと思います。せつかくの膨大なシナリオをより深く遊んでもらうために、隠しボスは各キャラの宿命キャラにしたり、コマンド入力場面のランダム化や異なる選択肢を選ぶと必ずエンディングが変化したりするなど、ユーザを飽きさせない工夫が必要と考えます。

③【評価】： ストーリーモードは今までにないマルチシナリオとして、リアルタイムのコマンド入力分岐という新しいアイデアを元に大幅に進化しました。ロストクロニクルという新モードがあるゆえにあまり目立ちませんが、ストーリーモードのアイデアは非常に優れた画期的であり、特にシナリオはかなりのボリュームです。ただし、クリアした特典が少ないとユーザがこのストーリーモードを長く遊んでもらえない可能性があるため、次作のストーリーモードには成長要素を入れるのはどうでしょうか。例えば、選択肢や戦闘の良し悪しでキャラのオリジナル武器をカスタマイズできるシステム（3.2節参照）や、レギュラーキャラにも経験値でLVが上がるという概念等を融合させると、ユーザにより長くシナリオを遊んでもらえるのではないのでしょうか。もちろん成長要素を取り入れるならば、2P対戦時などにはLVによる能力向上の有無等を自由に設定できるようにできるようにする必要があります。

ロストクロニクルがクリエーションキャラの物語なのに対し、ストーリーモードは今までのレギュラーキャラの物語なので、各キャラの魅力を引き立たせよりファンを獲得するという使命はこのシステムに懸かっています。より面白いストーリーモードを目指して、2.3節の要望等が少しでも今後の開発の参考になれば嬉しい限りです。

1. 4 バトルアリーナとワールドコンペティションモード

①【利点】： バトルアリーナの評価できる点は、従来の達成タイムや勝ち抜き数のランキングだけではなく、ただ勝つだけでない様々な評価指標を生み出したことです。従来までのタイムアタックやサバイバルでは勝つことだけに評価が絞られ、同じ技だけを連続して出すいわゆるハメ技を使ってクリアするのが一番早いタイムを出せてしまったりしますが、近作はダメージ総数やソウルチャージ等、従来とは違った評価指標が加わり、格闘ゲームの楽しみ方が増えました。

ワールドコンペティションモードでは、武器効果なしで実力試しするには格好のモードです。またランダムで対戦相手の名前や強さが変わり、家に居ながらネット対戦をしているような感覚を実現しています。しかし、特にチーム対戦やクリエーションキャラクター使用ができない、1 2連勝したときの報酬は獲得資金や出現アイテムは他のモードで代用できるなどの制限もあり、上級者とやりこみユーザ以外にはあまり魅力が少ないと考えられます。次作では、是非本物のネット対戦の実現や、2 PやCPUと組むチームプレイ可能な対戦など、いろいろな条件で楽しめる進化した新しいモードを期待したいです。

②【欠点】： バトルアリーナでは一番良いプレイの評価のみが表示されますが、従来の2位以下のランキングや挑戦したキャラの重複不可・武器・名前付けなどが無くなってしまったのは、弱い武器でのクリアや名前付けを楽しんでいたユーザにとっては残念です。また、評価指標に関してはまだまだ改善が必要のように感じます。特にクリアタイムという指標は運に左右される部分も大きく、やりこみ要素は高いもののノルマ的になる不満感は改善すべき点かと思います。また次作ではソウルシリーズの綺麗さを生かし、相手の技をガードインパクトして回避した総ダメージ予想数や、同じ技をなるべく使わないで勝つ等、『華麗さ』を評価したシステム（3. 1節参照）も取り入れると、より面白い対戦が可能になるのではないのでしょうか。

一方ワールドコンペティションモードは、対戦時の読み込み速度が遅いのはPS 2では限界があるのかと存じますが、途中セーブがなく、またトーナメントかリーグの繰り返しのみなので、ロード時間の不満や単調さは否めないと思います。改善案として、例えばランダムでチームプレイ（2 Pと協力可能になれば一層盛り上がるのでは）や何人勝ち抜きノルマがあるサバイバルが出現するなど、実力試しはそのままに飽きさせない工夫や新要素が不可欠だと思います。

③【評価】： 総合的に見ると、バトルアリーナはソウルシリーズの新たな対戦の楽しみ方を提供し成功しました。それに対し、ワールドコンペティションモードはその難しさと単調さから、上級者など限定されたユーザにしかやり込めないものになってしまっています。次作ではバトルアリーナは勝つだけでない新しい発想の評価指標の

追加と細かなバランスの調整、ワールドコンペティションモードは本物のネット対戦をはじめ、多様なチームプレイや出現キャラランダムの子バイバルの導入等により面白いものになるのではないのでしょうか。

1. 5 ロストクロニクル

①【利点】： このロストクロニクルとキャラクタークリエーションが融合し新たなRPG要素を生み出したからこそ、近作が今までの格闘ゲームに無い個性を発揮し、未永く遊べるゲームになったと言っても過言ではないと思います。リアルタイムで操作性の良いシミュレーション画面、様々な条件化でのバトル、そして外見や武器をカスタマイズできる仲間のLV上げなど、格闘ゲームのメリットを存分に生かしたシステムかつバランスになっており、感情移入できるシナリオなどゲームとしての完成度も素晴らしいです。また、格闘ゲームのあわただしさに冷静に頭を使う場を取り入れたという発想も画期的です。

特にシステムとしてよかった点は、戦闘のチームバトル制、拠点レベルアップによって復活場所を変更可にしたところ、LV差やリングアウトでのHP減少のバランス、極端にLVの高いレギュラーキャラ登場など、近作初登場のシステムとしては驚くほど綿密に作られて申し分ないものです。このシステムにはゲームを面白くする大きな可能性を秘めており、レベルアップや転職による能力のカスタマイズ、自然災害や罠の追加、各ユニットタイプの有限特技の追加、更にはフィールドをユーザが自由に作成するロストクロニクルクリエーションや複数人によるネット協力や対戦など、次々と新しいアイデアが発想できるくらい柔軟なシステムです。

ここまでクオリティの高いものに仕上げきった開発者の方々の力に驚きを感じ、そしてこれほどのシステムを世に出していただいて心から感謝したいです。ありがとうございます！

②【欠点】： ロストクロニクルは素晴らしいシステムに仕上がっていますが、もちろん細かい点をあげると修正すべき点もあると思います。例えば、転職できない仕様によって一度作ったキャラがその職業に合わないと感じたとき、再び手で作り直さないといけないのはかなり不便です。また、職業によるパラメータの優劣で自分のお気に入りの職業を強く出来ない不満感や、チームバトル時の戦闘順を自分で決めたいと思ったユーザも数多くいると思います。さらに、複数のキャラを同じ目的地に向かわせる操作の面倒さ、キャラのグラフィックや敗北時の声のバリエーションが少なくせつかくのキャラの個性が発揮できないなど、多くの改善点が見つかります。

これらの諸問題を解決し、さらに臨場感溢れる自然災害や罠、ユニットタイプ固有の有限特技の追加、CPU思考の強化によってより面白いシステムになると考えます。ただし、あまり追加要素を加えすぎると、複雑になり過ぎて格闘ゲームならではの「爽

快さ」が失われてしまうので、シンプルでかつ飽きずに楽しめるシステムを慎重に考えていく必要があるとも感じます。

従来からシミュレーションゲームには、一度に多くのキャラを操作しなければならない「面倒さ」という欠点があります。そこで画面を分割し、2Pが半分のキャラを担当して二人で一つのチームを進める協力プレイが非常に有効ではないでしょうか。また、キャラ・LV・陣地を自由に選んで遊べるフリー対戦モードを追加すると、1人や友達同士で熱くロストクロニクルが遊べます。さらに多くのキャラを操作するという特徴を活かして、ネットワークを通じて多人数で一つのフィールドで対戦することが可能になれば、ソウルシリーズは格好のネットワークゲームにもなり得ます。

このような、格闘ゲームの枠を超えた面白い要素を取り入れることで、ロストクロニクルは更に手に汗握る「シミュレーション格闘RPG」のような独自のジャンルへと発展して行くかもしれません。

③【評価】： 総評してロストクロニクルは、今までのゲームに無かったRPGと格闘を絶妙なバランスで融合した新システムであり、感情移入しやすい一人称のシナリオで多くの人に好評を得たと思います。もし次作でもロストクロニクルのようなシステムを引き継ぐのであれば、まず時間調整や転職問題等の改善によりユーザの不満感を解消し、その後更なるアイディアで新要素を追加していけば、将来的にロストクロニクルは格闘とシミュレーションとRPGの枠を超えた新しいジャンルを確立するゲームシステムになると大いに期待できます。

1. 6 武器や防具や追加要素とショップ

①【利点】： 武器や防具を含む追加要素の出現に関しては、適時グループ分けされショップに販売されるのはわかりやすく、良くなったと思います。また、武器の能力はビジュアル化され目で確認することができるようになりましたが、クリエーションキャラの見た目を強さに影響させないために防具には能力を一切付加しなかったのは、キャラ作成の自由な創造性を重視したシステムであり評価できると思います。

またお金に関しても複数溜める方法があり、ロストクロニクルやバトルアリーナでも溜めることができ、ストーリーモードでも2回目以降は獲得金額が少なくなる（同様にショップがある鉄拳5と比較）ことはなく、より快適に買い物できるようになっています。

②【欠点】： 武具は、基本的にグループ分けされ少しずつ出現するのは良いと思います。しかし、終盤の武具や各キャラが愛用しているレアな武器でさえも全て纏って出現し、またお金で買わないといけないというのは、レアな武具を手に入れた感動が少ないと感じます。一部の武具は、折角各キャラにとって因縁を持った武器ですから、

ストーリーモードやロストクロニクルなどシナリオに組み込み、値段を付けず条件をクリアしたら無条件でもらえるという方が、より面白いと考えます。また、武器の種類が少々減ってしまったのは残念です。次作では、容量に余裕があれば、新作の武器の登場も含め従来までの全武器の登場を期待したいです。

特に挙げられる問題点として、従来から武器の強さによる職業の不平等が発生しています。キャラの強さを最強武器の強さで差を付けてしまうのは、特定キャラを好むユーザにとって不満を生みます。よって、各職業の武器にそれぞれに個性を持たせ、特にソウルエッジやキャリバーの強さは全職業で個性を持ちながらも平等な強さのバランスをとって欲しいと切に願います。また、ユーザが限られたキャパシティ値で自由に能力をカスタマイズできるシステムや武器ビジュアルクリエーション（詳しくは3.3節を参照）が加わると、ソウルシリーズのゲームの中での武器の存在が更に大きくなると考えます。

③【評価】： 近作は武器の能力がビジュアル化され、ショップも売り場が統一され分かりやすくなりました。また、ゲーム至上最高ではないかと思えるほど多種多様なカスタマイズ防具が登場したのは素晴らしいです。これだけ素材は貴重であり是非次作にも継承し、ユーザがより想像力を膨らませ、自由にクリエーションキャラが作成できるシステムを目指して行ってください。

また、武器能力の固定による各職業での強さの不平等を解決するため、技の微調整も考えられますが、先に比較的簡単と思われる武器能力の綿密なバランス調整をお願いしたいです。また将来的には、武器の能力カスタマイズやビジュアルクリエーション（3.3節参照）など、ユーザの武器に対する愛着感を更に際立たせるような武器システムの発展を期待します。

1.7 技コマンドやカメラワークなど対戦全般

①【利点】： 従来からの「方向キー+ボタン」で多少思い通りの技が出るというコマンド配置は素晴らしいです。また、近作は現実ではありえない派手なモーションの技も増え、より華麗な戦い方ができるようになりました。また、衝撃波の範囲増大やジャストインパクトの追加などはゲームバランスに良い効果を与えたと思います。

カメラワークに関しては、特にリプレイのカメラ操作ができるようになったのは毎対戦友達との話しネタになる等から面白い機能であると思います。これを応用して、一人プレイの上級ユーザ用に操作キャラ正面から見たカメラワーク（必要に応じて方向キーも従来の上を前に自動変更）や、操作キャラ背後から見たカメラワークを追加すると新たな楽しみ方が増えると感じます。

②【欠点】： いくつかの職業で発動ボタンによる技の総数のバラツキがあるのは勿

体なく感じます。例えば、ラファエルや黒縄流剣術など「□+○」または「△+○ボタン」で使える技が極端に少なく、必要以上に同じ技を出してしまうユーザも多いと思います。これは、ソウルシリーズならではの『華麗さ・煌びやかさ』を失ってしまいますので、ある程度は「方向キー+ボタン」で基本コマンドの統一を行う方が良いと感じます。また、各職業固有の打撃を与えない構え系のコマンドはそれぞれ異なりますが、そのキャラを初めて使用するユーザがすぐに使えるように、「↓→」や「↓←」等の方向キーのみのコマンドに統一するのも良いと考えます。また、方向キー無しで「□+△ボタン」などの技はそのキャラ初心者は特に多く使ってしまうので、双刀蟻螂術のようにカッコ悪い・隙が多い技にすると不快感に繋がります。よって華麗さを重視し、方向キー無しで発動する技には見栄えの良い・使いやすい技を配置して欲しいです。

また、これは全ての格闘ゲームで言えることですが、友達との対戦時や特に CPU 対戦時において、同じ投げ技の連続でユーザがストレスを溜めることが多々あると思います。これを改善する対策として、同じ投げ技コマンドでも相手の残り HP によって投げの種類を変化させることで、同じモーションを見続けて感じる苛立ちを解消できると考えます。また、投げコマンドの統一により投げ技を「×+□」または「×+△」のどちらか一つに統一できるので、もう一方のコマンドに新しい要素（ガードインパクト付加の技を集める、投げと見せかけて間合い取りの相手との剣劇鏝り合いモーションなど）コマンドを追加することも可能です。

勝利ポーズ時のカメラワークに関しては、職業が増え全キャラである程度の視点の統一を図ったためかと考えられますが、キャラの顔が見えなかったり、全体的見栄えが悪かったりすることがあります。これでは、せっかくの勝ちポーズが台無しになってしまうので、一部は SCⅡ時のものに戻すか、やはり各勝ちポーズにベストなアングルを設定できるようなカメラワークの改良が必要かと考えます。また 1. 2 節の繰り返しになりますが、特に勝利ポーズ時のボイスのフル活用は切実にお願いしたいです。

③【評価】： 近作は技のバリエーションが大幅にアップし、現実以上の動きをする技も増えて、より華麗な技を出すのが楽しめるようになりました。更に格闘ゲームとしての戦略を追求するなら、カメラワークの改善や追加、ボタンの駆け引きによる鏝り合い（3. 5 節参照）など新しい要素も含めるとより面白いと思います。またソウルシリーズのコアである『華麗さ』のためには、投げ技や同じ技のマンネリ解消法を考えたり、原点に戻り「初心者もすぐに楽しめる」出しやすい技コマンド配置をしたりすることが重要と考えます。

1. 8 音楽・キャラクターボイス

①【利点】： 「ソウルエッジ」の頃から洗練されたオーケストラ音楽は、ゲーム全

体の華麗でかつ煌びやかな雰囲気を作り出しており、プレイ中の緊迫したシーンとの重なりの中で幾度と無く感動させられました。特に、キャラクタークリエーション時の想像力をかきたてる美しいメロディと心地よさ、ミュージアムモードで集めたギャラリーと見る時の浸り感、海賊船襲撃の哀しくも勇ましい旋律、ロストクロニクルのアベリアとの戦い、等は非常に印象的で、記憶に残る名曲ばかりです。どんな音楽がいいと感じるかは人の感性とその時の情緒に因りますが、クリエーションやミュージアムモードの曲等メインテーマになりうる曲は、次作でもそのまま・または編曲を加え、提供して言って欲しいです。

キャラクターボイスもレギュラーキャラにおいてもかなりの変更や追加があり、近作のボリューム感を感じました。また、クリエーションキャラのために多くの声優さんを採用し、職業によって柔軟に変更するというアイデアは、多くのクリエーションキャラを作るユーザにとって想像力をかきたてられる非常に面白いシステムだったと思います。

②【欠点】： 音楽についての要望ですが、過去のソウルシリーズの音楽も多くのユーザから支持を得ている曲が多いと感じます。そこで追加要素として、クリエーション時等の BGM を過去の音楽からユーザが自由に変えられたり、ロストクロニクルクリエーション (3D オブジェクトを組み合わせユーザがマップをカスタマイズできるシステム) のマップや作成時に流れる曲に使用できたりする等、音楽を自由な活かし方も試みも可能であれば実現して行って欲しいです。それぞれの曲の著作権やサウンドトラックの販売上、実現が困難かもしれません。しかし、音楽には個人の好みが存在するので、多くの人にとって心地良くプレイのためには、特にクリエーション時において音楽の変更可能という点は重要であると考えます。

キャラクターボイスについては、特にクリエーションキャラのボイスとセリフの種類的大幅増量、さらに有名声優さんの採用をお願いしたいです。ボイスはキャラの性格を大きく決定付けるので、同じ声のキャラ同士で対戦する時ユーザはかなり冷めてしまいます。また、例えば少女1と青年1の同じ性格のキャラは「おしまいだ(よ)」などの同じセリフを喋っているのは、飽きやすくなってしまいます。セリフのバリエーションは、1人の声優さんに数百のボイスを収録してもらわなければならないコストは大きいこととは存じますが、可能であれば過去のボイスは一部そのまま引継いで、新たに数種類の声優さんと数十種類の独自のセリフを追加していただきたいです。さらに、もしクリエーションキャラにユーザの大好きな声優さんのボイス使えるとすれば、ユーザの満足度は一気に上がると考えられます。コスト高になるのは存じておりますが、有名な声優さん(個人的にファンが根強いと考えられる、壮年男:若本規夫さん、老人(壮年?)男:青野武さん、青年:子安武人さん、壮年女:冬間由美さん等)を起用すれば、ソウルシリーズファンが一気に増えるのではないのでしょうか？

③【評価】： 音楽の質は良いゲームに欠かすことができない存在です。私は個人的に、長続けて遊べるゲームの要因の中で音楽が占める割合は3割強を占めていると考えており、グラフィック技術の次に重みを置いてもいい位重要なものと言って良いと思います。ソウルシリーズのオーケストラ音楽は非常に素晴らしく、格闘ゲームでありながら最高峰の質であると評価できると思います。これからもユニークなメロディと感動を起こす曲、力強いメッセージを込めた曲を創って欲しいと切に期待したいと思います。

ソウルシリーズのキャラクターボイスと台詞は、他の格闘ゲームに類を見ないボリュームと質で、更にキャラの個性を引き出す非常に重要な役割を担っています。より多くのファンを獲得するためにも、台詞パターンの増量や有名声優さんの起用を通して、更にユーザが感情移入できるボイスの充実をして欲しいと思います。

1. 9 データに関すること

①【利点】： 近作はロストクロニクルやクリエーション・レギュラーキャラカスタマイズのセーブ等多くのデータが必要であったにも関わらず、300KB強でメモリーカードの必要容量を抑えたことは素晴らしいです。メモリーカードを次々に買える人にとっては問題ありませんが、新しいメモリーカードを買う余裕の無いユーザにとっては、非常に嬉しいことでした。

②【欠点】： 既に御承知かと存じますが、近作のゲームデータ以前に作成された他のゲームデータを操作することによる一部ゲームデータの破損問題が広く報告されました。これだけ素晴らしいゲームであるに関わらず、この不具合のみの原因で、修正版以前のゲーム購入を控えた人が多かったのは、ファンである一ユーザとしても非常に残念でなりません。また、他のゲームデータの操作による破損ですので、確かに一概に御社の責任だけとは言えないと思います。しかしながら、お気に入りのデータが消え失望したユーザにとっては、素直に礼儀として迅速な謝罪を頂きたかったと思いますし、公式サイト「SCⅢに関するお知らせ」というタイトルも不具合の報告とは判別できず不親切だったと感じます。

また、クリエーションキャラをロストクロニクルと通常版で分けたことは、双方向に移行したいと考えたユーザにとって少々不便だったと考えます。次作では、クリエーションキャラは統一するか、キャラデータの双方向コピー機能などが充実していれば、ユーザが不快感なく遊べるようになると思います。

③【評価】： セーブデータ破損の不具合が原因で近作の評価や印象が下がってしまったことは、非常に残念に思います。御社のデータ容量を圧縮技術に問題があったの

かは存じませんが、次作を HD に直接記憶する PS3 で出すなら尚更のこと、今後は決して本作また他のデータ破損への問題が無いよう、慎重に対策をお願い申し上げます。しかしながら、御社のデータ圧縮技術は本当に素晴らしく、利害関係に問題がなければ、是非他の会社にも伝授していただけたらと思います。

1. 10 全体的な印象・宣伝キャラ・ネット対応などの方針について

①【利点】： これまで SCⅢの様々なシステムを評価しましたが、なんと言っても近作で目立ったのはキャラクタークリエーションシステムです。あれほどまで細部にわたって、かつ綺麗な自分だけのキャラを創れるというユーザの感動と、次作への期待は非常に大きいものだと考えます。従って、次作では新キャラを 2～3 人増やすことも重要ですが、第一にキャラクタークリエーションの質と量をさらに充実させ、近作のユーザの期待に答える作品に仕上げただけだと、ソウルシリーズはより「最高峰かつ売れるゲーム」の地位を築けると 생각합니다。特にネット対応においては、全てのユーザが創ったクリエーションキャラがネット上で閲覧でき、気に入ったキャラと対戦したり、各種ランキングで最高記録を競い合ったり、ビジュアルコンテストを開催し投票したりできる機能が一番「ウケる」システムかと考えます。また、近作は一人プレイ用モードが多かったですが、ユーザ同時でチャットや技の見せ合いができる初心者にも優しい修行対戦や、離れた友達同士や家族などがネット上でロストクロニクルを同時に協力または対戦プレイできる機能などが実現可能になると、ソウルシリーズはより多くのユーザに遊んでもらえるゲームへと広がっていくでしょう。

②【欠点】： パッケージや宣伝のイメージキャラクターについて個人的な感想を書かせていただきます。近作はザサラメールなどの新キャラを主に載せていますが、欧米の人については詳しく存じませんが、特に日本人にとっては多くの人が SCⅠのゲームにあったようなシャンファやキリクの方が魅力を感じ、購買意欲をそそると思います。他にもソフィーティアやカサンドラ、ジークフリートや御剣、アイビィやセルバンテスなど、初めてのユーザでも目を惹きつける魅力のあるキャラが数多く揃っているため、パッケージや宣伝には人気の高いキャラをはじめ、できるだけ多くのキャラを載せた方が（特にビジュアル重視の日本人は）より購買欲が高まると考えます。

また、今作では従来続いていたランキング機能を廃止し、バトルアリーナの最高記録のみの表示となりました。これは、違うキャラや弱い武器でのクリアを楽しんでいた多くのユーザにとっては非常に残念なことであり、様々な対戦を記録することを楽しむ幅が失われてしまったと考えます。従って次作では、容量に余裕がある分だけバトルアリーナのベスト（ワースト）10の名前付きランキングの復活、武器名表示などの機能の復活を希望します。ランキングは、従来通り主にユーザ個人ランキングのセーブデータ上に保存され、必要に応じてネット全体ランキングに登録するという形式

を取った方が、ユーザがネット上の記録に失望せずにユーザ個人ランキングを楽しめると考えます。また、クリアタイムや勝敗などの強さだけのランキングでは面白みが薄く、特に初心者がネット全体ランキングで全く載らず不満を感じるのを防ぐためにも、できるだけ多くの種類のランキングを設けると良いと考えます。例えば、ギリギリで勝った・負けた試合の総数（ギリギリ度合い）や最長タイム（粘り強さ）などの面白ランキングに加え、最大技発動率や最大ガードインパクト数などの『華麗さ』（3.1節参照）を重視したランキングがあれば、より多くのユーザがネット全体ランキングを楽しめるのではないのでしょうか。またネット対戦においては、初級上級などの腕前だけでなく、クリエイションキャラ専用・お笑いカスタマイズキャラ、勝ち負けがつかずチャット文章や技コマンドが表示される修行対戦モードまで、様々なタイプ別に部屋を分けて対戦相手を募集でき、「強さ」だけでなく多くの人がネット楽しめるネット対戦を考慮して欲しいと切にお願いします。

③【評価】： 全体的な評価として、SCⅢは、キャラクタークリエイションやロストクロニクルをはじめとした最高峰のシステムを世に出し、格闘ゲームの真骨頂として、ソウルシリーズ次作の期待はかなり高まっていると考えられます。次作は PS3での発売が予定されているので、他のメーカーに先駆けて、ネット対戦やロストクロニクル協力プレイ、豊富な種類のランキング、さらにはクリエイションキャラビジュアルコンテスト開催や、チャットや技の見せ合いが可能な修行対戦モードなど、是非ネット対応最高の技術を生かして多くのユーザ層の心を獲得してってください！

1. 1.1 その他ふと閃く新発想、アイデアの種

※その他、友達との議論や夜寝る時や朝起きた時などに「こんなのがあったらもつと面白い！」と閃いた発想やアイデアの種を、2. 1.1節に羅列してあります。問題点や利点などを明確に指摘していませんが、よろしければアイデアや方向性だけでも参考にしていただくと、ソウルシリーズのよりよい発展を目指す一ユーザとして、これ以上嬉しいことはありません。

<第2章 次作へつながる要望>

第2章におきましては、第1章でレポートしました SCⅢの問題点と改善点を基に、次作のソウルシリーズの開発にあたって検討していただきたい要望を箇条書きにまとめています。時間と枚数の都合上、それぞれの節を詳しく述べておらず、誠に申し訳ありません。しかし、短い文章で理解できるように工夫し、出来るだけ漏れを少なくまとめたので、是非一読いただきますようどうかよろしくお願い致します。

また、各システムごとに必要と感じた項目は実際の開発の参考にしていただけると、レポート作成者としてこれ以上嬉しいことはありません。

2. 1 キャラクタークリエーションシステムの要望

2. 1. 1 キャラの個性を出すのに重要なパーツである身長、体系などの細部カスタマイズ、髪、顔パーツの部分化（複雑化を防ぐため、まずは合わせたサンプルを決め、後で詳細な部分ごとに「髪型と前髪」、「眉と目と鼻と口と輪郭」等を他のサンプルのものに変えられると便利）を可能に！

2. 1. 2 職業を後から変更可能に（ロストクロニクルは転職参照）！

2. 1. 3 職業ソードマスターは対戦時にクリエーションキャラ職業随時変化にして個性を、職業 Soul of オルカダン（対戦時にレギュラーキャラ職業随時変化）の追加希望！ 最後の隠し要素にボスを含め全職業が使える職業の追加希望！

2. 1. 4 新しい職業として、魔法使い（杖で攻撃は素早い弱い、魔法はガード不能が多くスキがあるが強力）、日本刀の二刀流（セルバンテスよりスキの少ない技を持つ）、全職業融合系（SCⅡのネグリッド参考）、格闘術（平八参考）を追加希望！

2. 1. 5 任意のパーツで特定のキャラボイスにしたい場合を配慮して、シヨップに性格属性を自由に変更できる性格変更パーツの追加！

2. 1. 6 オプションパーツ 1～3 項目の追加（マントとネックレスの同時着用可能、天使の輪、イヤリング、サングラス、ポシェット、鉄拳 5 のオーラ等。部位によらず、小さなアクセサリ等は統一する方が自由度高く作成できるのでは）

2. 1. 7 防具を細部まで色変更可能に（レギュラーキャラ服装も）

2. 1. 8 簡易実装が可能であれば、テクスチャによる防具の模様変更を可能に

2. 1. 9 防具の増量（特に中着が隠れない又は透ける上着、制服や普段着など）！

2. 1. 10 頭の各パーツごとにユーザの好みの色を複数保存する機能を希望
2. 1. 11 レギュラーキャラも詳細な色変更やアクセサリ等着用可能とし (鉄拳5参考)、クリエーションキャラばかりの作成傾向を防止
2. 1. 12 レギュラーキャラの細かなパーツの出現を希望! (顔の各目や口などのパーツから、髪型や鎧の一部分などカスタマイズし易い部分を中心に、可能なら性格や声も!)
2. 1. 13 武器を振ったときの残像や炎・ソウルチャージの色も変更できるように、または武器により決まる方が面白いか (2. 6. 3節参考)
2. 1. 14 武器と防具、キャラのボイスは出来る限り次作へ再利用希望!
2. 1. 15 対戦前後キャラボイスのフル活用、続ける対戦で同じ台詞は極力言わないように! (各職業のボイスを「喜び」「不満」「驚き」「その他」に複数ずつ分類し、クリエーションキャラは同じ声優さんならキャラ作成時に選択可能とすると、キャラに個性が出る (2. 8節参照)。また同じセリフは極力言わないようにフラグを立てる、などの対策を (2. 7節参照))!
2. 1. 16 近作ロストクロニクルやキャラクタークリエーションから次作クリエーションキャラへの移行または簡単引継ぎ可能に!
2. 1. 17 創ったクリエーションキャラがシンプルや他の対戦時のCPUとして出現することを希望!
2. 1. 18 フレンドリストまたは検索から他のユーザが作成したキャラをダウンロード可能に! (ただし、受信側ユーザは装備している防具が未購入でも観ることはできる、防具変更を可か不可にするかは提供側ユーザが決められる)
2. 2 シンプルと2P対戦とプラクティス、CPU対戦と演舞鑑賞
2. 2. 1 キャラが選べるチームバトルの復活を切に希望 (vsCPU/2P)!
2. 2. 2 登場キャラランダムの子バイバルモードの復活を切に希望!
2. 2. 3 キャラ選択画面は全体が見える SCIIの方が良いのでは!
2. 2. 4 ラウンド毎のリプレイが無いものがある、ボタンで省略できるし折角だから入れて欲しい! (またはオプションで変更可能に)
2. 2. 5 プラクティスの体力有オプション追加、リプレイの長さ調節やショートカットボタンの追加
2. 2. 6 プラクティスの練習項目は、全キャラ共通のものは統一してコンプリートしやすく! 各キャラコンプリート後は友人用武器だけ

でなく、随時オマケ要素のヒントを教えてくれる、などの初心者にも嬉しい特典を！

2. 2. 7 CPU対戦の出現キャラは、例えば「女性のオリジナルキャラと男性のレギュラーキャラのみ出現する」と細かく設定できるオプションの追加を希望。(例えば、全キャラから好きなキャラを出現ON/OFFを選択し、その範囲内でのみ出現するなど細かいタイプ分けを可能に。また、キャラ変更無しの場合はコスチューム変更の有無を選択可。音楽や対戦ステージも同様にON/OFF選択を)
2. 2. 8 CPU対戦と演舞鑑賞における自由操作カメラワーク(リプレイ時参考)の追加を希望
2. 2. 9 演舞鑑賞にクリエーションキャラも選択可能に、デモ時にもランダムに出現すると面白い
2. 2. 10 多くの人に演舞を楽しんでもらうため、リアルタイムコマンド入力による、各キャラ固有の(または分岐可能な)演舞披露大会によってお金稼ぎができる、演舞披露モードを追加(ソーン・ミナエンディング参考)
2. 3 ストーリーモード
2. 3. 1 イベントシーンのショートカット・短縮可能に！
2. 3. 2 入力コマンドの方向ランダム性、成功 or 失敗だけでない結果を
2. 3. 3 分岐によって最終ボスに会うシーンにキャラ独自の名言が変わる、隠しシナリオは宿命キャラと対決、愛用武器との出会い等、ストーリーをくり返しやるユーザーに飽きさせない工夫！
2. 3. 4 選んだ各選択によって、ムービーの一部分(台詞や動きやカメラワーク)を変化し、毎回何か違ったエンディングに(一期一会)
2. 3. 5 対戦時はユーザーが配色・カスタマイズしたレギュラーキャラが出現するように！
2. 3. 6 ストーリーの対戦時に、勝ち方に従い経験値を獲得し、武器に各種能力付加に必要なポイントを振り分け、他の対戦にも使えるオリジナル武器を作成できる(3.2節参照)！
2. 3. 7 1回のストーリー終了後に、これまでの勝ち方を評価してLVが上がり、LVに応じてパラメータ振り分け・または攻撃重視なら攻撃力の高く、ソウルチャージ多用ならソウルが溜まりやすいように自動にレギュラーキャラ自身の能力が向上し、ロストクロニクルのキャラと同様に成長するシステムの追加希望！(SCⅡアーケード版参照)

2. 3. 8 あるいはストーリーモードをロストクロニクルと統合し、レギュラーキャラもシナリオの重要人物として組み込むと、ユーザ側も集中でき開発側も一つに専念することができる？
2. 4 バトルアリーナとワールドコンペティションモード
2. 4. 1 バトルアリーナの評価指標（特に時間）の再考慮の必要！
2. 4. 2 サバイバルモードを登場キャラ固定にするのであれば、親密なキャラチームや登場順序など、更なるこだわり希望
2. 4. 3 出した技の種類数、ガードインパクトによる回避ダメージ総数、最長クリアタイムなど、『華麗さ』を重視した評価指標の追加（3.1節参照）！
2. 4. 4 ワールドコンペティションモードでクリエーションキャラを使用可能に！
2. 4. 5 2P参加やライヴァルCPUの登場イベント、協力対戦（2対1のボス戦）の追加の検討
2. 4. 6 少しずつ楽しみたい人のために、ワールドコンペティションモードは途中セーブを可能に！
2. 5 ロストクロニクル
2. 5. 1 レベルアップ時のパラメータを後で自由に振り分け・または戦闘時の行動依存のパラメータ上昇（SCⅡアーケード版参考）を希望！
2. 5. 2 フィールド戦闘を逃走可能に、フィールド戦闘勝利時も経験値を得るようにし、エンカウンド戦闘だけでなく戦略も大切に
2. 5. 3 ラウンド毎のリプレイが無い、ボタンで省略できるし折角だから入れて欲しい！（またはオプションで変更可能に）
2. 5. 4 1キャラでいろいろな武器を使えるように、いつでも職業を変更できるように！ または、転職は能力半減しLV1から育て直すなど（DQⅢ参考）、転職を楽しめるシステムに！
2. 5. 5 特定キャラ保護を考え、出撃時に戦闘順を決められるように！
2. 5. 6 LR ボタン押しっぱなしなどによる2～5段階程度のスピード調節を可能に！
2. 5. 7 同じ目的地へ向かう命令を複数選択したキャラ一度に出す「号令」コマンドを追加！
2. 5. 8 キャラのグラフィック・声は、処理速度に余裕があれば各キャラの外見そのままの縮小版の方が見分け易く感情移入しやすいのでは

- 2. 5. 9 ズーム可能であれば、指定キャラの背後視点で操作する臨場感あるカメラワークモードを追加
 - 2. 5. 10 ネット対応における、他ユーザのクリエーションキャラ出現のイベント追加
 - 2. 5. 11 CPUの思考パターン強化（拠点で回復・特技使用・敵増幅等）！
 - 2. 5. 12 アイテムの追加、敵のドロップアイテム（ただしクリエーション用武具やレベルアップ系、罠発動系が主で、HP回復などの頻繁使用系は無い方が良い？）
 - 2. 5. 13 ユニットタイプの有限特技システム（例えば、歩兵の突撃・騎馬兵の仲間呼び・盗賊のすり抜け・重層兵の鉄壁を3回のみ使える。突撃は拠点攻撃力2倍、仲間呼びは味方を自分の場所にワープ、すり抜けは敵拠点を通り抜け、鉄壁は一定時間HPを回復しながらフィールド戦闘できる、というような各ユニットの短所を補った能力）の追加
 - 2. 5. 14 戦略性を高める、雨や雷等の自然災害、落とし穴等の罠の導入
 - 2. 5. 15 柔らかいシナリオの実現。単に争いだけのストーリーではなく、クリエーションキャラが喋り出し掛け合いを楽しみ、感情移入や意外性のあるイベント、レギュラーキャラとの夢の対決などオマケ要素等の追加
 - 2. 5. 16 面倒さ解消のため、任意キャラをCPUに自動操作させる機能の追加
 - 2. 5. 17 画面を横（または縦）に分割し、2P操作するキャラを選び2人協力プレイを可能に！
 - 2. 5. 18 参加メンバー・LV等を自由に選び、マップを選び、画面を分割してvsCPUやネット上や2Pで対戦する多人数フリー対戦の追加！
2. 6 武器や防具や追加要素とショップ
- 2. 6. 1 能力をカスタマイズできるオリジナル武器追加（3.2節参照）！
 - 2. 6. 2 武器の強さの不平等改善、特に各キャラの最強武器・ソウルエッジやキャリバーの強さバランスの微調整の重要性！
 - 2. 6. 3 武器により剣の残像・炎・ソウルチャージの色が変わる方が面白いのでは、また武器選択時にユーザが色を見て分かるように。またはキャラ固有に決める方がいいか（2.1.12節参照）
 - 2. 6. 4 追加要素の登場は徐々に、終盤の武具の出現条件は必然的に
 - 2. 6. 5 各キャラ愛用武器などは、ストーリー部分やロストクロニクルの

シナリオや固有敵ドロップアイテムに組み込み、非売品として入手とする方が良いのでは

- 2. 6. 6 ウェポンギャラリーとコレクションギャラリーの復活を希望 ウェポンギャラリーではズーム機能を付け武器を観察できるようにして欲しい
 - 2. 6. 7 隠しアイテムには、隠しコスチューム、バンダイナムコキャラ服装や制服などオマケ防具、初めは弱いを使う程強くなる武器、性格属性を自由に変えられるパーツ、対戦用マップ、デモの演舞にクリエーションキャラが出現、各マップの音楽・英語冒頭セリフ・コントラストなどの変更モード、などを豊富に追加
 - 2. 6. 8 ユーザが見失わないように、ミュージアムモードに追加・隠し武器&要素の内容や出現条件のヒント、コンプリート状態を記録する場所を作ってはどうか（ヒントはロストクロニクルのアイテムや、ショップで買えるものはショップで教えてもらったり、タダで貰うものはプラクティスでオルカダン等からのご褒美に伝授してもらったりする、など）
2. 7 技コマンドやカメラワーク、オプションなど対戦全般
- 2. 7. 1 難易度に CUSTOM を追加（攻撃、防御、ガードインパクト頻度、投げ、リングアウト、ストレート勝ちせず接戦になる様に手加減、などのそれぞれの閾値を設定可能に）
 - 2. 7. 2 ラウンド毎のリプレイの有無をモード毎に変更可能に！
 - 2. 7. 3 視覚エフェクト効果（特に鏢迫り合い時、ソウルチャージ色、炎の色キャラまたは武器による変化）向上と、オプションによる有無や度合い・またはタイプ（従来作のもの）を変更可能に
 - 2. 7. 4 HP バーやダメージ数の表示非表示、またデザイン（従来作や新しい表現（魂マークによる曖昧な HP 表示、「元気→瀕死」などの文字、ダメージが大きいほど色やエフェクト・音が大、など）をモード毎に変更可能に
 - | |
|--|
| 2. 7. 5 連続投げ技のマンネリ・苛立ち解消、相手の残り HP よって種類が変化する、同一コマンドによる複数投げの実現！ |
|--|
 - 2. 7. 6 初心者に優しい格闘ゲームを目指して、一部コマンド難の特殊技を除き、技のコマンド統一を守った方が良いのでは（例えば、「方向キー+ボタン」で全職業統一された方向の技が出せ、加えて「↓→」や「↓←」で全職業の構え系の技を出せる、など）
 - 2. 7. 7 縦攻撃の横移動による回避時は SCⅡ時のエフェクト・音は『華麗

さ』を際立たせるので、復活させて欲しい！ また横攻撃の回避時のエフェクトの追加（上攻撃はしゃがみ、下はジャンプ、中攻撃は後ろ移動した時）

2. 7. 8 ジャンプ攻撃の充実（「↑+×+□or△ボタン」の空中打撃投げ（辻斬一刀流参考）、倒れた相手への追い討ち、追い討ちを回避するためのキックでチョイ反撃、など）

2. 7. 9 勝ちポーズ時のアングルは顔が見えるように！

2. 7. 10 対戦前後のキャラボイスフル活用（バーサス画面時やリプレイ時に「喜び」「不満」「驚き」「その他」にそれぞれ対応した方向キー↑↓→←を押せば、残りHPに応じて適したセリフを喋るなど。また同じセリフは極力言わないようにボイス発話後はフラグを1にし、数試合経過後にフラグを0にする、などの対策を。また、クリエーションキャラはボイスのカスタマイズを可能に（2. 1、2. 8節参照）！

2. 7. 11 1人プレイユーザ用に、操作キャラの視線や背後から見た、対戦相手と向き合う臨場感のあるキャラ視点カメラワークの追加

2. 7. 12 同時攻撃時は一定時間後ボタン押して勝負する鏝迫り合いシステム（縦切り←横切り←蹴り←縦切りが勝ち、連続3回勝った後はキャラ固有の決め技発動、など）の改良復活希望（ドラゴンボールZ3のドラゴンラッシュ参考）

2. 8 音楽・キャラクターボイス

2. 8. 1 素晴らしいオーケストラ音楽、反響の高い曲は再利用や編曲も◎

2. 8. 2 やはりキャラ固有にテーマ曲を創ったソウルエッジなどの方が対戦時にキャラへ感情移入ができた。総キャラ数の多さ上全キャラのテーマ曲作成は難しいのかもしれないが、同じマップでも色や形を変えたバージョンでは違うキャラのテーマ曲を鳴らすなど、キャラを際立たせる音楽はこれからも大切にしていって欲しい

2. 8. 3 近作のクリエーション時の音楽は非常に重要、かつ素晴らしい♪次作ではそのままか近作のものも含め複数用意し、ユーザ自身が気分に合わせて選択可能にすると、より創造性が高まって創作できる！

2. 8. 4 近作のロストクロニクルの音楽は多彩でかつクオリティも高いが、メインメロディが類似しており、少し飽きやすい点が勿体ない。好評なものは編曲などして加え、更にもう少しだけメインテーマの異なる曲（綺麗・穏やか・安らぐ）も加え曲数の増量を希望、

最終的にはユーザ自身が全ての曲から選択できるオマケ要素も○

2. 8. 5 対戦前後キャラボイスのフル活用、続ける対戦で同じ台詞は極力
 言わないように！(各職業のボイスを「喜び」「不満」「驚き」「そ
 の他」に複数ずつ用意して分類し、クリエーションキャラは同じ
 声優さんならカスタマイズ可能に(2. 1節)。そして対戦前後キ
 ャラボイスでは方向キーと残りHPに応じて適したセリフを喋り、
 また同じセリフは極力言わないようにフラグを立てる、などの対
 策を(2. 7節参照)！
2. 8. 6 クリエーションキャラのボイスに有名声優さんの増量起用(特に、
 壮年男:若本規夫さん、老人男(壮年?):青野武さん、青年男:子安武人
 さん、壮年男:冬間由美さん等)
2. 8. 7 宿命キャラ同士のボイス(SCII参考)や特定キャラ同士の特別な
 ボイスをシンプル・2P対戦にもフル活用希望
2. 9 データに関すること
2. 9. 1 セーブデータが故障するバグは絶対に起こさないよう対策を！
2. 9. 2 次作のクリエーションキャラは本編とロストクロニクルに分けず
 一つに統一した方が良いのでは
2. 9. 3 クリエーションキャラはデータ容量を許す限り無限作成可能に、
 管理し易くするため10人ごとにグループ名を付けられるとわかり
 やすい
2. 9. 4 キャラのデータは防具や色だけでなく、ストーリーモードやロス
 トクロニクルで成長したLVの有無、ボイスのタイプ(2. 8節
 参照)、カスタマイズしたオリジナル武器のデータ(3. 2節参照)
 なども保存し、通常対戦のハンデなどに使えるように
2. 9. 5 チーム対戦やロストクロニクルのネット対戦用に、出撃メンバ
 ー・職業・武器・LVの有無などをチーム名を付けて5～10チ
 ャム登録・保存でき、直前にはこれを選択し多少の変更ができる
 と便利？
2. 9. 6 対戦回数によるオマケ要素出現システムは非常に良い。次作では、
 敗北総数に応じて強い武器(能力)または簡単なお金稼ぎモード
 (2. 2節の演舞披露大会モードなど)が通常より早く出現する
 など、初心者や下手な人に優しい、ユーザのやる気を継続させる
 システムを目指して欲しい！
2. 10 全体的な印象・宣伝キャラ・ネット対応の方針などについて

2. 1 0. 1 欧米版では外国人受けのする SCⅢの新キャラなど、日本版ではやはり日本人受けのするシャンファやキリク、ソフィーティアやジークフリートなど、ソウルシリーズの魅力ある人気キャラをパッケージや宣伝に多く登場させる方が、ユーザの購買意欲が上がるのでは？
2. 1 0. 2 世界中のユーザと戦える生のネットワーク対戦、気に入った他ユーザのクリエーションキャラをダウンロードし、ロストクロニクルのメンバーに追加できる（ただし、提供側はキャラの防具変更不可を予め設定、受信側はキャラが装備している未所有のアイテムは変更不可）、などの機能の実現！
2. 1 0. 3 ネット対戦は、初級上級などの腕前別の部屋だけでなく、気軽に or 真剣勝負別部屋（またはコメントで判断）、好きなキャラ別部屋、クリエーションキャラ専用・綺麗さ・お笑いカスタマイズキャラ用部屋など、様々なタイプ別に部屋を分けて対戦相手を募集でき、「強さ」だけでなく多くの人がネット楽しめるネット対戦を考慮して欲しい！
2. 1 0. 4 個人ユーザの楽しみの幅を増やすため、従来のモード・難易度毎の名前付き&キャラ・武器名表示の個人ランキングの復活希望！ また、ネット登録用の全体ランキングを追加希望
2. 1 0. 5 ランキングする際の考慮。多くの人の名前が載りやる気を出させる可能性を増やすため、プレイ時間別にランキングを分けた方が良いかも。ただし、サーバコストの問題や、モード・難易度毎の個人ランキングをそのまま全体ランキングに集計すると大変なので、より平等に競争でき・かつ面白いランキングに絞る必要があるかも。
2. 1 0. 6 初心者に優しいソウルシリーズの普及のため、各種ランキングは、勝率などの「強さ」だけでなく、弱い武器で勝った回数、最長タイム（粘り強さ）、ギリギリで勝った・負けた回数（ギリギリ度合い）、ストレート負け総数、連続勝ち・負けトップ 10、最大披技回避率、最大技発動数や最大ガードインパクト数などの『華麗さ』ランキング（3. 1 節参照）等、初心者や下手な人でも楽しめる多種多様なランキングを！
2. 1 0. 7 ネットでロストクロニクルの多人数協力プレイ、初心者ユーザに優しい修行対戦モード（勝敗が付かず、チャットしたり、同じキャラで相手の技コマンドが画面に表示され技研究したり、相手とコミュニケーションするための対戦）などの機能の実現！

2. 10. 8 ネット対応によるクリエーションキャラのビジュアルコンテ
 ト（男女毎に綺麗さ・クールさ・笑える・意外性ランキング）を
 随時開催！

2. 10. 9 PS3 の機能を使って掲示板などでユーザの感想や要望を収集、
 ゲーム中にもボタン一つで意見を書いて送信できると◎。さらに
 要望を随時反映できればユーザの満足度は格段にUP★

2. 11 その他ふと閃く新発想、アイディアの種

2. 11. 1 他職業の技をコマンド単位（→→□の技を交換など）で会
 できる技継承システムの実現！ 流派を超えた技カスタマイズが
 できるキャラ（SCⅡのネグリッド）を自分で作成可能に！ ただ
 し、バランス破壊にならないように慎重な対策を！（ストリート
 ファイターゼロ（カプコン）参考）

2. 11. 2 場所や拠点配置等のフィールドをブロック単位で自分で作成で
 き、トラップや音楽を決め、CPU 対戦やネット対戦にも使えるロ
 ストクロニクルクリエーションシステムの実現

2. 11. 3 ロストクロニクルなどで画面を分割し 2P 協力・対戦の実現！
 格闘ゲームから、複数人で楽しめる RPG 格闘シュミレーションに
 進化！

2. 11. 4 巨大ボスを正面に配置し、1～2P がボスの周りを横移動しなが
 ら協力して攻撃し倒す、2人 vs ボス 1 人のボス戦追加希望！

2. 11. 5 対戦マップの複数リング制、自動移動（高低さを自動ジャンプ、
 追跡、隠れ場所）、マップ上の柱や物の効果的活用（柱で攻撃を回
 避、物をぶつけるなど）

2. 11. 6 同時攻撃時の、ボタンの駆け引きによる鏢迫り合いシステムの
 大幅パワーアップ復活希望、鏢迫り合い後はソウルエッジのキャ
 ラ固有の連続技や、固有の投げ技、簡単なボタン操作による駆け
 引き勝負、ガード有の連続攻撃成功時にド派手な決め技を放つ、
 など（ドラゴンボールZ3のドラゴンラッシュ参考）

2. 11. 7 ソウルシリーズの裏世界観をシナリオで表現すると、開発負担
 や歴史が明らかになりすぎると面白みが無くなってしまふ等の問
 題があるので、「さりげなく」ほのめかし後はユーザ想像に任せる
 方向性がよいか？

2. 11. 8 ロストクロニクルのシナリオは、戦乱の世の中では少し不健康
 かも・・・。もっと明るい雰囲気幅広いユーザ層が楽しめるよう
 に！（はじめは殺生なしの決闘から始めたり、仲間クリエーショ

ンキャラが出世したりキー人物となって喋り出すなど、遊びやお
まけ要素、殺し合いからの脱却、宇宙など広い世界観の登場、最
高の味方、ライヴァルとの対戦など、楽しい雰囲気演出を希望)

2. 1 1. 9 子どものユーザ層も考え、やはり戦争の悲惨さと、不健康なモノを追放する視点も欲しい。グロテスクな表現に対しては暖かいフォロー等、大人の仕事観ではナク／子供の遊び心が健康的に自然なカタチで飛躍させるのが、真の Game ではないだろうか？ 社会批判や個人の意向尊重、ユッタリした空間★も執り入れるべき！

2. 1 1. 1 0 ゲームに熱中してハマるのもいいが、不健康さやニートにならないよう自主性を重んじることを考慮、他者の痛みへの共感や想像することの大切さ・・・、遊びこそが【創造力】を育む！

これまで多くの近作の問題点の改善や新たなシステムについて要望を挙げました。しかし、開発者側の立場では、開発費・期間にも非常に限りがあり、これらの要望を全て実現するのは厳しいことは百も承知しております。また、通常多くの、他にも多くの企画をもとに開発を行っているのご察しますので、開発期間とコストのバランスなどを踏まえると、これらの要望を優先的に改善することが困難であることも存じております。

ただ、私はシリーズ向けゲームのゲームにとって、一番大切でかつ継続的な売り上げに効果がある、最も優先してすべきことは、「ユーザの不満解消」だと思います。どんなに斬新で面白いシステムを導入したとしても、操作の不自由や繰り返しノルマが多い等で大きな不満を持つと、大抵のユーザはその面白さを感じないまま失望し、ゲームを続けなくなってしまったり、シリーズに対する不満が極端に増加したりします。従って、特に「！」の記述がある項目や、比較的すぐ改善できる問題は優先的に修正していただけるよう、何卒よろしくお願い致します。そして、同時に新システムの実装と、そのバグ直しやゲームバランスに特に力を入れていただけると、最も多くのユーザの満足を得られ、かつ結果的に最終的な評価は上がっていくのではないかと考えます。

<第3章 独自の斬新なシステム提案の詳細>

第3章におきましては、前章で挙げた要望の中で、次作のソウルシリーズでアピールできるような、メインシステムとなり得る独自のシステムの企画案を書いています。「面白い」と思われるものがありましたら、着眼点やアイデアなど部分的でも結構ですので今後の開発の参考にしていただけると、これ以上嬉しいことはありません。

それぞれ以下の①～③の視点を元に整理して考察または提案しており、興味ある節のみを部分的に読んでいただいても、理解しやすい構成にしています。

- ①【背景】： このシステムを提案するに至った背景や問題点、新規性、ユーザの要望等について述べます。
- ②【技術詳細】： このシステムを実際に開発するに当たってどのような枠組みで作るのかの詳細を、できる限り開発側のコストや手間などの実現性についても配慮して述べます。
- ③【改善点】： このシステムを導入することで、どの部分が改善されるか、ゲーム全体にどのようなメリットがあるかを述べます。

3. 1 勝ち負けだけでなく『華麗さ』を考慮した評価指標を！

①【背景】： 今までの格闘ゲームは、純粋に「強さ」を求める傾向が強いと思います。従来のランキングやバトルアリーナの評価指標というのは主にクリアタイムや勝利数であり、ユーザはよりダメージを受けずかつより早く勝つために、戦略を考えコンボなどを模索していました。しかし、ダメージや隙なしの技というのは実用的な技も多く、『華麗さ』に欠けます。例えば、同じコンボ技の繰り返しのいわゆる「ハメ技」は、対戦相手の気分をかなり不満がらせます。また、リスクを懸念して大技や奇技を狙うのは個人的に楽しいですが、実力重視のゲームセンターなどではほとんど通用せず、勝ちに執着し同じコンボ技を使わざるをえないのが、心苦しいです。これは全ての対戦ゲームにいえることですが、ユーザが勝負の「強さ」に固執してしまう点が、相手への気配りだけでなく弱いユーザには面白さを無くさせ、むしろ強いユーザにとっても半分ハメで勝ってもあまり嬉しくなくなってしまうのでしょう。(ここは技バランス調整する開発者の腕次第で少しは改善されますが)。この問題を解決するために、より「強さ」だけでない対人対戦の評価指標が必要だと考えます。

ソウルシリーズは、最高峰のグラフィックとデザインと、そして初心者でも易しい操作で綺麗な技が出せる、『華麗さ』が一番の売りだと考えます。私は時折、「相手の業(わざ)が『華麗』であれば、自分が負けても気持ち良く楽しめるじゃないか？」と感じます。また、「試合の勝ち負けよりも、どうやって大技を派

手に決めるか、多くの技を『華麗』に出すか、をもっと追求したい！」と常々感じます。例えば、クリエーションキャラの外見の綺麗さやウケ狙い(?)を追求する『クリエーションキャラビジュアルコンテストの開催』などは、「強さ」ではない評価指標の良い例です。折角これだけ綺麗さを重視したゲームなのだから、ネット対応に『華麗さランキング』などを設け、操作するユーザ自身も常に綺麗さを意識して闘えば、より多くの人が楽しめ、かつクオリティの高いゲームになるのでは・・・と、新しい『華麗さ』を重視した評価指標を考えました。

②【技術詳細】：『華麗さ』の具体的な評価指標については、まだ決定的な指標は見つかっておらず、申し訳ありません。ここでは『華麗さ』の決め手と考えられる要因を列挙と、具体的な複数の指標を合わせた「華麗さポイント」という案を挙げたいと思います。もし、スタッフの方々の議論の中で「これだ!」という指標や評価方法がありましたら、是非実現し、通常対戦の引き分け時、バトルアリーナや2P対戦、そしてネット対戦の評価指標のひとつに加えて欲しいと、節をお願いします。

例えば、相手に与えたダメージに応じてポイントを加算し、最後に残りHPとタイムのボーナスを足すという方法があります(ストリートファイターなど主な格闘ゲームの打撃ポイント参考)。しかし、これではガードの回避の巧みさや、バリエーションのある技の活用が反映されません。従って、より直感的な『華麗さ』の算出方法を取り入れる必要があります。または、決定的な指標や評価方法が見つからない場合、複数の指標を評価し総合的に「華麗さポイント」を評価するのも良いと思います(テクモ モンスターファーム1・2など参考)。ただしこの場合、偏りが無い様に十分にバランス調整を行う必要があります。

『華麗さ』を評価する対戦の形態として、(1)【HP有りタイム有りの対戦での評価に直接加える】場合と、(2)【HP無しタイム有りでのバトルアリーナなど特殊な対戦モードの評価に加える】、の2種類が考えられます。(1)では、KO勝ちの場合は原則評価しないとしませんが、タイムが短い場合や引き分け時の評価方法が大きく変わるので、導入にはゲームバランスとして慎重な検討を必要とします。また、オプションで『華麗さ』評価の有無を変更可能であることが望ましいです。一方(2)の場合は、バトルアリーナで多種多様な華麗さに関する指標を幅広く使うと面白いと思います。

★【『華麗さ』の評価の仕方と評価ポイントの案】

- 相手が見て、「おお〜!」、と思う攻撃には、プラス点
- 同じ技ばかりを使わず、場面に合わせて様々な技を使いこなすと、プラス点
- ダメージの大きい技をガードインパクトすると、プラス点
- 相手の技をうまく回避する(できればSCⅡのように回避エフェクトが欲し

い) と、プラス点

- 相手のスキを付いて大技や奇技を当てると、プラス点
- ソウルチャージ後の攻撃をうまく当てると、プラス点
- 連続投げ、同じコマンドの連続技・ハメ技を短時間で使うと、マイナス点
- 相手が見ていて苛々する勝ち方は、マイナス点

☆相手が「あれで負けたならしょうがない」「あんな華麗な操作を真似したい!」と思える対戦を、【勝ち続ける=『強さ』】ではなく、【華麗に勝つ=『強さ』】となるように!

★【『華麗さ』を評価する具体的な指標 (まだ問題提起段階)】

その他、対戦時の『華麗さ』を評価するのに相応しいと考えられる指標を、参考までに以下に列挙しそれぞれ説明します。あくまで一案でまだバランスの考慮が足りない面もありますが、これらの指標を総合して『華麗さポイント』を評価して対戦する『華麗さ対戦』を加えてはどうでしょうか。

また、評価の仕方には、①値が高かったプレイヤーのみに指定されたポイントを与える方法と、②両方のプレイヤーにそれぞれの指標毎に特定ポイント×評価率(%)を計算して与える方法の2通り考えられます。個人的には対戦には一発逆転と驚きが生じる①の方が良いと思いますが、評価がギリギリの時に悔しい思いをします。一方②は残りHPを除くと実質華麗さポイントの実力勝負になります。負ける人はずっと負けてしまうという問題もあります。

また、追加として様々なボーナスポイント (例えばHPギリギリで残った時にプラス点)を加えると、より驚きがあり面白くなると考えます。それぞれ例を出しています。

(1) 『残りHP率』: (自分の残りHP) / (自分の最大HP)

※①高いプレイヤーに華麗さポイント40%、または②両者4000×評価率

・・通常対戦の引き分け時のHPをどれぐらい『華麗さ』に比重を置くかは、個人的には4割程度と考えますが、意見が分かれると思います。つまり、たとえ残りHPが少なくとも、勝つ・または華麗さをアピールする(負けても他の指標が高いと表示されるだけでも多少効果はあります)可能性を残しておくためのものが『華麗さポイント』なので、あまり割合を多くしてしまうと意味がなくなってしまうと思います。下記は、残りHP率に関するボーナスポイントです。

☆KOボーナス: KOで勝ったプレイヤーに華麗さポイント①+10点、または②+1000

☆Greate ボーナス：ぎりぎりですべて勝てれば、勝ったプレイヤーにさらに①+5点、または②+500

(2) 『技発動率』：(自分が出した技の総数) / (そのキャラが出せる全技の種類数)

※例えば、高いプレイヤーに華麗さポイント 30%、または両者 3000×評価率
・技の発動数の評価は同じ技や連続技ばかりを使って勝つのではなく、状況に合わせて様々な技を組み合わせることを考えます。また常に 100%を目指すというものではありません。発動率だけでは、同じ技を短時間に繰り返し出すのと、時間をあけて経ってから「ここぞ」というときに『華麗に』出すのを区別していません。改善の一案として、後に説明する「技ポイント」があります。下記は、残り技発動率に関するボーナスポイントです。

☆ガード不能技・決め技ボーナス：より多くのガード不能技・決め技を当てたプレイヤーに華麗さポイント①+10点、または②両者+1000×評価率

☆技クリティカルボーナス：より多くのカウンターを当てたプレイヤーに華麗さポイント①+10点、または②+1000×評価率

(3) 『技回避率』：(自分が回避した回数) / (相手が出して自分に当たった攻撃の総数)

※例えば、高いプレイヤーに華麗さポイント 10%、または両者 100×評価率

(4) 『ガードインパクト率』：(自分がガードインパクトした回数) / (相手が出して自分に当たった攻撃の総数)

※例えば、高いプレイヤーに華麗さポイント

※なお、(相手が出して自分に当たった攻撃の総数) = (相手が出した攻撃の総数) - (自分に当たらなかった攻撃の総数) です。

【『華麗さ』に関するランキング】

ネットランキングなどの対応も考え、幅広いユーザにランクインの喜びを感じてもらうために、ランキングの評価指標の種類を増やすことは有益であると考えます。また、ユーザに『華麗さ』の評価による対戦をより楽しんでもらえるよう

に、『華麗さ』または『珍プレー』、『驚くべき記録』をランキングにも取り入れることを提案します。ランキングに適切な評価指標として、今まで挙げた以外に以下の指標があげられます。

- 『技ポイント』: $\Sigma(i=1\sim n)$ (10秒時間以内に同じ技を出した回数) \times (10-k(i))
 ※k(i)はそれぞれ同じ技を出したの経過時間、nは二回以上出した技の種類数
- 『ガードインパクトポイント』: (自分のガードインパクトが全て失敗した時の総想定ダメージ数)
- 『ガードインパクト失敗回数』: (どれだけタイミングをはずしたか)
- 『投げられ数』: 投げ技を何回食らったか
- 『最長クリアタイム』: (どれだけ粘って勝負できたか)
- 『非ダメージ時間』: 数試合に渡り、何秒間ダメージを受けずに戦えたか

③【改善点】: 対戦ゲームには、2Pの協力プレイや相手がCPUなら負ける人の立場を考えなくても良いのですが、対人対戦となるとやはり負ける人の心や気持ちを配慮する必要が当然出てきます。また、勝ち負けだけがゲームの面白さではないことは明らかであり、負けても楽しくありたい…。いい勝負をしたり、面白い技を出してくれた相手を褒め称える程の新要素が必要です。しかし、純粋に対戦の『華麗さ』を配慮したシステムは従来までの対戦ゲームには無く、対人対戦でもユーザが勝率などの「強さ」へ固執してしまうという問題から、近年DSやPS3のネット対戦対応ゲームのランキングには、「強さ」を求めたユーザが独占し、初心者をはじめ、勝ち負けだけで無く楽しくゲームを楽しみたいユーザは失望し全く楽しくない、という状況が続いています。この問題を解決するには、「強さ」だけでなく多くの評価指標を作ってランキングに取り入れ、人同時が楽しくコミュニケーションできる場を設ける環境が必要と考えます。

ソウルシリーズの豊かな創造性と『華麗さ』の技術を活かし、より多くの人が楽しく遊べるネット対戦環境を実現できれば、更にファンの満足度や顧客は増大することは間違いないと思います。

3. 2 カスタマイズ可能なオリジナル武器の作成や武器ビジュアルクリエーションを可能に！

①【背景】： 武器に関するシステムで良くなった点のひとつに、能力が個別化されアイコンで整理されたことが挙げられます（私はセレクトボタンで詳細が見れることをかなり後で知りました(笑)）。これは、プログラム上でも武器とその能力が独立な構成になった（例えば、武器クラスのオブジェクト.addCapacity(能力の名前, 修正値)等と書けば簡単に追加できる)のではないかと考えます。もし、このような武器能力の構造化が可能であれば、カスタマイズ武器システムの実現も技術的にも可能だと考えられます。折角ソウルシリーズは多彩な武器による剣劇アクションなのですから、ユーザが自分独自の武器をカスタマイズし、武器に対して深い思い入れと愛着を持てるゲームにしていく・・・という方向性はどうか？

ユーザは各職業の武器に制限をつけ自由に能力を付加・削減することができ、能力によっては多少のビジュアル（特にオーラや残像色など）も変化すると面白いと思います。気に入った能力の武器が無い職業でも好みの武器を作れるというユーザの喜びは格別モノです。また新しい能力や武器に付加できるキャパシティ値はそれぞれロストクロニクル進行や対戦回数につれて増えていくと、まるで自分専用の武器を育てているように感じ、とても楽しい要素になると思います。

②【技術詳細】：ただし、このシステム実装には、各能力の平等なバランス調整が不可欠と考えられます。例えば、1つのカスタマイズ武器には最大10個の能力が付けられる空きがあったとします（ここではキャパシティ値（CP）と呼ぶことにします）。ここで、この武器に各能力を付加させる際に必要なCPをそれぞれどれ位に設定するかを慎重に決める必要があります。例えば、全ての能力を1CP消費にしてしまうと、武器に少ないCPで強い能力がたくさん付加できてしまうと、能力が決まってきてしまい、武器に個性がなくなり面白くありません。従って、強い能力は多くのCPを必要とし、ユーザは複数の武器を作成できるか、または対戦時にカスタマイズできる、という形が良いと考えます（バンダイナムコのドラゴンボールZ3の能力のカスタム等を参考）。

対戦回数によるオマケ要素出現のアイデアは非常に良い。負け回数による強い武器（能力）またはお金稼ぎモード出現などにより、初心者に優しい「負けても意義がある」ゲーム性を！ただし、毎回対戦後オートセーブは時間がかかるので、モード終了毎が良いと思う。

また個人的には上級者用の武器にあるような「自分が不利になる」能力も面白く思います。そこで、これらは逆に最大CPを増加でき、不利な能力をたくさん付けないと付加できない超強力な能力（CPUが弱くなる、常にソウルチャー

ジ状態など)もあると、より愛着や奥が深まった武器が作れるのではないでしょうか。

一方、RPG 風なカスタマイズ方法として、「武器の成長」というアイデアも面白いと思います。同じ武器を使っていくと熟練度が上がり、武器の最大キャパシティが上がっていく等です。各武器の個性を出すため固有能力があったり、熟練度があがると新たな付加能力をゲットできたりする、というのも良いです。

しかし、全ての武器にこれを採用するのはユーザにとっても全武器熟練が面倒で、かつ開発者にとってもかなりの手間がかかると存じます。そこで、成長は1職業の全武器または全職業共通にするか、または、各キャラに2～5個ずつかまたは全キャラ共通に5～30個、「My ソウルエッジ」等ユーザが自由に名前を付けられるオリジナル武器のカスタマイズを保存できれば、十分だと考えます。

カスタマイズした武器の外観については、各職業の既存のものから好きなものを選択するか、全キャラ共通に変形可能なソウルエッジやキャリバーの外観を使用するのも良いと考えます。また、能力の種類に応じて色や形が変化すると他ユーザにとってわかりやすいかもしれません。もし実現が可能であれば、各パーツを組み合わせる武器ビジュアルクリエーションができると、これ以上申し分ないです。

③【改善点】： これまで、職業によって武器能力は固有であり、武器の弱いキャラが好きなユーザの不満が耐えなかったと思います。このシステムを採用することにより、ユーザの好みに合った能力を自由に追加・削除することができ、職業の武器能力の差による不平等を改善できます。「武器のカスタマイズ可能」により、全てのキャラで好きなように武器に個性をつけられるなら、ユーザにとってこれ以上嬉しいことは無いのではないのでしょうか。

＜さいごに ーこれまでのゲームの流れと今後求められる価値観ー＞

個人的な見解による意見で恐縮ですが、最後に私の経験から見たゲームの流れと、今後求められるゲームのあり方を考察して、このレポートを締めくくりたいと思います。

従来のゲームでは、『強さ』が唯一の評価基準でした。これは、ゲームに触れてハマり、技の練習を重ねだんだんと強い CPU に勝てるようになり、他人との対戦を通じて自分が絶対的に強くなったことを実感する瞬間、大きな充実感と達成感を味わうのがゲームをする一つの醍醐味であり、「強さを追及することこそがゲームだ」という人の価値観も、おそらく消えずにこれからも末永く続いていくことでしょう。

しかしながら、近年CG技術が進歩し、現在「ゲームはグラフィックで選ぶ」というニーズは大半を占めます。また、最近ではニンテンドーDS がゲーム層を一般大衆に広まり、「ゲームのクオリティの追及よりも、初心者が忙しくても少しずつ楽しく遊べる」ゲームが評価され、今後のゲームの流れに影響を及ぼしています。

次に来るゲームの価値観は、『遊びと学びの融合』だと私は考えます。ゲームは単なる娯楽の域を超え、ユーザは遊びながら芸術や創造性、論理的または感覚的思考力を育てるゲーム。そして理想的に目指すものは、仮想世界から自ら判断し行動する経験を通して、計画力や社会性、更に主体性を学んでいくためのゲームへ・・・と流れは繋がっていきます。御プロジェクトのソウルキャリバーシリーズは、上記で述べたゲームの価値観（上記の下線）を持ったユーザのニーズを全て満足できる可能性を秘めている、非常に貴重かつレアなゲームです。このような『ゲームで子ども達を、そして社会を主体的に変えていきたい！！』という私の切な想いから、今回、一年以上温めたアイデアを元にレポートをお送りした次第です。

世取山様をはじめプロジェクト Soul のスタッフの皆様は、ゲームに対して様々な夢を持って開発をされていると思います。個人個人が描いている理想は、現実的になかなか実現できるものではないとよく存じております。しかしながら、新しいことに挑戦し、これだけのクオリティのゲームを世に送り出しているという現在の實力は、「自分たちはゲームの流れを変えて行けるんだ！！」という自身と誇りを持ってもいいのではないのでしょうか。このレポートを通じて、将来のゲームの可能性、特にソウルシリーズに熱意と期待を持っているユーザが、この現代には大勢居ることを感じ取っていただければ幸いです。そして、ここで述べた全てのアイデアが、今後のソウルシリーズのより良い発展に少しでも寄与することを切実に願います。

もし、スタッフの方々との意見交換や議論の場など、何かの機会をご用意または教え

ていただければ、喜んで参加したいと思いますので、今後とも何卒よろしくお願い致します。

Merusaia

私の壮大な Game 企画と世界観は・常人にはトテモ理合される様な代物ではナイらしく
／よってセメテ御社の作品から@意図を考えて云おうとの感覚から申し上げさせて戴きました★
今回の要望も加えて今後ともヨロシク御願ひします。

SPLECT

連絡先：

merusaia@hotmail.co.jp, yiu44051@nifty.com