



『TRINITY Zill O'll Zero』における、既存の世界観  
の活用と異なるジャンルへの展開事例

- 『TRINITY Zill O'll Zero』概要
- 既存の世界観／キャラクター設定の整理と再構築
- 異なるジャンルにする際、何を活かして何を切るかの判断
- 異なるジャンルにする意義、意味
- 質疑応答

## 庄 知彦 (しょう ともひこ)

1996年 株式会社コーエー入社

以降、ω-Forceのプランナー、ディレクターとして主に以下のタイトルを制作

- PS版 『三國無双』アクション担当補
- PS版 『デストレーガ』アクション担当
- PS版 『ジルオール』戦闘パートヘルプ
- PS2版 『真・三國無双』アクション、ステージ、UI担当
- PS2版 『真・三國無双2』リードプランナー
- PS2版 『真・三國無双3』リードプランナー
- PS2版 『真・三國無双4』リードプランナー
- PS3版 『真・三國無双5』ディレクター
- DS版 『That'sQT』ディレクター
- PS3版 『TRINITY Zill O'll Zero』ディレクター

## ■ 基本情報

機 種: PlayStation3

ジャンル: アクションRPG

発売予定: 2010年秋

予定価格: 7,800円(税込8,190円)

1999年にPlayStation用に発売されたRPG『ジルオール』の世界観を題材とした、ファンタジーアクションRPG。

ファンタジーならではの剣と魔法、そしてパーティならではのアクションによる、爽快なアクションRPGを目指して鋭意開発中。

## ■セールスポイント

### ① 剣魔パーティアクション

タイプの異なる3人で連携攻撃！  
剣と魔法を駆使して、仲間とともに立ち回れ！

### ② インタラクティブフィールド

ステージの変化で広がる冒険&戦術！  
環境を活かして戦え！

### ③ フリーシナリオ進行

プレイヤー自身が紡ぐ自分だけの物語！  
大筋の物語の流れだけでない数多の冒険！

## ■キャラクター 1/4



*Areus*



*Selene*



*Dagda*

## ■キャラクター 2/4



*Kheryuneia*

*Nemea*

*Reig*

*Orphaus*

## ■キャラクター 3/4



*Sheelagh*



*Xenetes*



*Zelashell*

■キャラクター 4/4



*Angeerdan*



*Zofor*

## ■世界観／設定に関する前提知識 1／2

- ①『ジルオール』の世界観を踏襲
- ②『ジルオール』は、様々な種族が共存しているバイアシオンという大陸が舞台
- ③『ジルオール』には独自の神話、歴史、そして、社会、文明が存在  
文明レベルとしては、中世ファンタジーに近い

## ■世界観／設定に関する前提知識 2／2

- ④『ジルオール』で過去の話として語られている  
「魔王バロルによって引き起こされた戦乱の時代」が舞台
- ⑤『ジルオール』では、ネメアという主要人物が魔王バロルを倒した  
英雄として登場するが、本作は主人公を新規キャラクターとして設定
- ⑥のちの世界、つまり『ジルオール』で語られる様々な出来事の顛末や、  
魅力あるキャラクター達が織り成すドラマをプレイヤー自身の視点で  
体験可能

## ■外部開発スタッフ

### 【ストーリー・脚本・演出】

**佐藤信介** (さとうしんすけ)氏

映画「ホッタラケの島」監督、映画「砂時計」脚本・監督など

### 【キャラクターデザイン】

**末弥純** (すえみじゆん)氏

前作『ジルオール』キャラクターデザイン、「グインサーガ」イラストなど

### 【作曲】

**池頼広** (いけよしひろ)氏

テレビ・映画「相棒」、アニメ「COBRA THE ANIMATION」など

# 『TRINITY Zill O'll Zero』参考映像

Ω-Force  
OMEGA



過去のコンテンツの世界観やキャラクター設定をどのようにして生き返らせるか。

- A. 既存の世界観を用いる際に最初にやるべきこととは
- B. 不明な資料／膨大な資料の整理方法は
- C. 既存のものの魅力を増すには
- D. 将来的な展開を睨んだ設定とは何か



## A. 既存の世界観を用いる際に最初にやるべきこととは

### 状況の把握と調査

- ・世界観／キャラクター設定がどこまで作られているか
- ・世界観／キャラクター設定がどこまで用いられているか
- ・その世界観やキャラクター設定を好んでいるユーザー様の傾向

良かった点	回答人数比
キャラクターが魅力的	54%
厚みがあるストーリー	40%
世界観・オリジナリティ	33%



## B. 不明な資料／膨大な資料の整理方法は

### 情報の体系化と一覧化

- ・最初に資料の有無に関係なく、すべての情報を体系化
- ・体系化されたものを一覧化して、一覧性、検索性を高める
- ・その上で不足しているもの、不明なものを列挙して、補填する

逆にいえば、これらのことを念頭において開発すれば、続編や同じ世界観を共有するタイトルの開発時に無駄なコストが発生しない

というよりは、このように整理しながら作るのは当たり前！  
続編や世界観を共有するタイトル以前に、そのタイトルにおいても開発効率が極めて悪い



C. 既存のもの魅力を増すには

## 新しい価値の追加

- ・変えられるところ、変えられないところの確認
- ・追加できるところ、追加できないところの確認
- ・新しい設定、デザインの作成



D. 将来的な展開を睨んだ設定を作るには

## 9割の作り込みと1割の余地

- ・使用未使用に関係なく、徹底した設定の作り込み
- ・設定を作り込んだ上で、あえて未決の設定、展開の余地を残す



おさらい

- A. 既存の世界観を用いる際に最初にやるべきこととは  
⇒状況の把握と調査
- B. 不明な資料／膨大な資料の整理方法は  
⇒情報の体系化と一覧化
- C. 既存のものの魅力を増すには  
⇒新しい価値の追加
- D. 将来的な展開を睨んだ設定とは何か  
⇒9割の作り込みと1割の余地

RPGからアクションRPGにする際に何を活かして何を切ればよいのか。

- A. 異なるジャンルにする際に最初にやるべきことは
- B. 前作(ユーザー)の分析
- C. 判断基準をどう設定し、決断するか



A. 異なるジャンルにする際に最初にやるべきことは

## ジャンルごとの特徴の確認

- ・それぞれのジャンルが好まれるポイントの確認
- ・他ジャンルにも活かせるところ、活かさないところの確認



## B. 前作(ユーザー)の分析

### 客観的な意見と主観的な意見の収集

- ・支持されていた要素、支持されなかった要素の客観的な調査
- ・支持されていた要素、支持されなかった要素の主観的な調査
- ・ユーザー様の傾向調査

良かった点	回答人数比
フリーシナリオ	54%
マルチエンディング	29%
キャラクター育成	7%



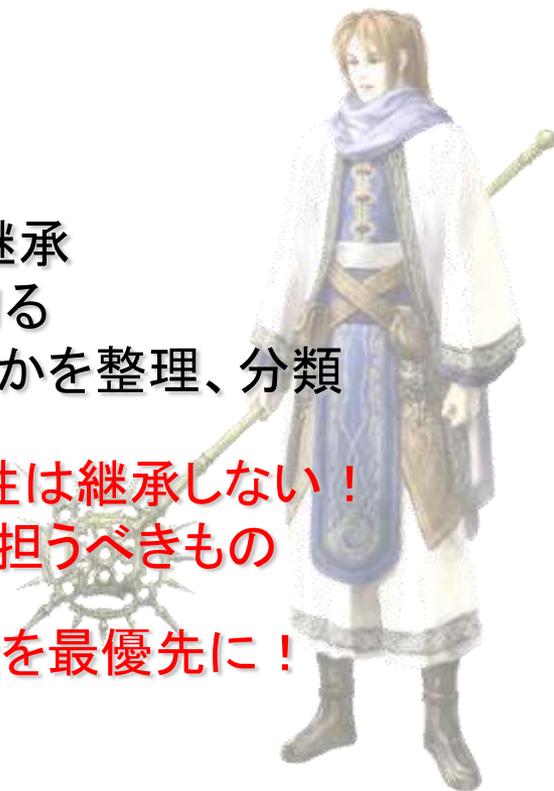
## C. 何を活かして何を切るか

### 判断基準となる一線を設ける

- ・目指すゲーム性に支障がないものは原則すべて継承
- ・目指すゲーム性に支障があるものは思い切って切る
- ・そのプロジェクトで重要な要素、譲れないものが何かを整理、分類

どんなに人気があった要素であろうと、無理にゲーム性は継承しない！  
異なるジャンルな時点で続編ではない。それは続編が担うべきもの

新しく作っているゲームの楽しさを最大限に伸ばすことを最優先に！



## おさらい

- A. 異なるジャンルにする際に最初にやるべきことは  
⇒ジャンルごとの特徴の確認
- B. 前作(ユーザー)の分析  
⇒客観的な意見と主観的な意見の収集
- C. 何を活かして何を切るか  
⇒判断基準となる一線を設ける

既存ジャンルの続編ではなく、ジャンルを変えたものを制作する理由。

- A. 前作『ジルオール』と他の人気RPGの市場データ比較
- B. 国内の現在のジャンル別人気／売上の市場データ比較
- C. ω-Forceの得意分野であるアクション要素を活かす意味
- D. 将来的なRPGとしての展開、他ジャンルへの展開の可能性



## A. 前作『ジルオール』と他の人気RPGの市場データ比較

タイトル	機種	おおよその販売本数
ドラゴンクエストIX	DS	4,100,000本
ファイナルファンタジーXIII	PS3	1,700,000本
テイルズ オブ ヴェスペリア	PS3	340,000本
スターオーシャン 4	XB360	210,000本

2009年12月31日時点: 数値はいずれもおおよその値

タイトル	機種	おおよその販売本数
ジルオール	PS	85,000本
ジルオール インフィニット プラス	PSP	60,000本

## B. 国内の現在のジャンル別人気／売上の市場データ比較

ジャンル	販売本数	シェア	タイトル数
ACT	22,750,000本	37.8%	510
RPG	16,800,000本	28.0%	140
その他	7,170,000本	11.9%	130
ADV	4,030,000本	6.7%	250
ACT・ADV	3,110,000本	5.2%	90
SLG	2,810,000本	4.7%	130
ACT・RPG	1,720,000本	2.9%	40
SLG・RPG	980,000本	1.6%	30
ACT・SLG	700,000本	1.2%	10

2009年12月31日時点: 数値はいずれもおおよその値

C. ω-Forceの得意分野であるアクション要素を活かす意味

新しいかたちのアクションRPGを提供し、  
コンテンツの認知度を高める

- ・得意分野を活かすことで、新しいアクションRPGを作り出す
- ・新しいアクションRPGを提供することで、コンテンツの認知度を高める



## D. 将来的なRPGとしての展開、他ジャンルへの展開の可能性

### ジャンルに囚われない展望をもって取り組む

- ・ジャンルやシリーズに囚われないコンテンツを軸にした展開
- ・コンテンツの認知度を高めた後の展開も視野に入れた開発



## おさらい

- A. 前作『ジルオール』と他の人気RPGの市場データ比較  
⇒人気、認知度ともに厳しい状況
- B. 国内の現在のジャンル別人気／売上の市場データ比較  
⇒アクションRPGに活路
- C. ω-Forceの得意分野であるアクション要素を活かす意味  
⇒新しいアクションRPGを提供し、コンテンツの認知度を高める
- D. 将来的なRPGとしての展開、他ジャンルへの展開の可能性  
⇒ジャンルに囚われない展望をもって取り組む



セッション後のご意見、ご質問はこちらへお寄せください  
[tomohiko-sho@koeitecmo.co.jp](mailto:tomohiko-sho@koeitecmo.co.jp)