



企画書

Copyright 2000 ONODA Production

概要

タイトル

とんがり帽子のメモル ～風のラブレター～

ジャンル

恋愛シミュレーション

ターゲットマシン

Windows 95/98/2000

ターゲットユーザー

『とんがり帽子のメモル』を愛する人全て。

コンセプト

『とんがり帽子のメモル』というアニメの放映当時、コンピューターゲームはまだ草創期で、作品を元にしたゲームを発売する事は難しい事でした。それから15年以上がたち、ようやくメモルという作品をゲーム化できる環境が整いましたが、しかしあまりにも時間が流れすぎたために、商業的な魅力が無くなり、今後も公式な作品として発売される事は望めないでしょう。そこで同人ソフトという形式で、この作品をゲーム化する事を考えました。ジャンルは恋愛シミュレーションとし、今もメモルの事を愛する人たちに、ささやかなプレゼントを贈ります。



ゲームの流れ

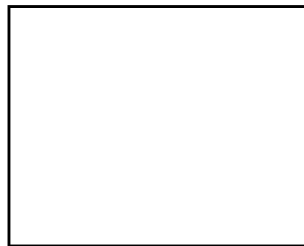
期間は一ヶ月

物語は秋の学院祭の一ヶ月前から始まります。その一ヶ月の間に、自分が学院祭に出品する絵を描き、さらに意中の女の子のハートを射止めるのが目的です。

絵について(Emotional Drawing System)

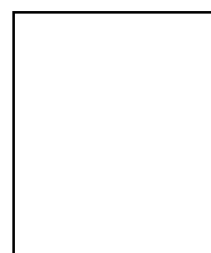
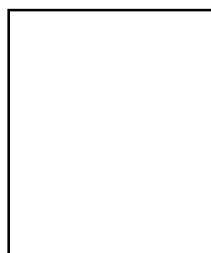
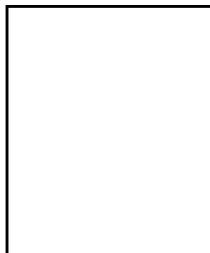
絵は、風景画のほかに、人物画を描くことが出来ます。もちろんそのモデルには女の子を選べるので、好きな女の子を、好きな場所で描くことが出来ます。ただし、仲良くなっていないとモデルになってくれないこともあります。頑張って親しくなって、意中の女の子のカワイイ姿を絵に描きましょう。

また、日々の会話や出来事によって自分の感情が微妙に変化しますが、その感情の変化が絵に現れます。自分の描きたい絵のイメージに適した気分の時に絵を描くと、デキの良い絵になるでしょう。



登場する女の子は？

マリエル、シンシア、グレイス、メモルの四人です。



平日と休日

平日は、基本的に学院内(男子寮、女子寮、学院の施設)を移動して、人と出会い、会話をします。絵を描くことも出来ますが、それほど時間は取れません。

休日は、学院内を含めた街の中を移動できます。ただし、外出許可は月に二度までに限られているため、前半に外出しすぎると、後半に用事が出来た場合に困ることになります(校則を破ることも可能ですが.....)。また、絵を描く時間を十分に取れるので、あまり移動せずに絵を描くことに専念しても良いでしょう。

ゲームの終了

ゲーム内で一ヶ月が経過するか、物語の続行が不可能な状況になると、ゲームは終了です。今までのプレイヤーの行動により、さまざまなエンディングが待っています。

システム

一日の流れ

[平日]

起床 - 自分の部屋

午前の授業 - (自動)

昼休み - 移動モード(1時間)

午後の授業 - (自動)

放課後 - 移動モード(3時間)

就寝前 - 自分の部屋

(夜の外出) - 移動モード(30分)

[休日]

起床 - 自分の部屋

午前 - 移動モード(5時間)

午後 - 移動モード(4時間)

夕方 - 移動モード(2時間)

就寝前 - 自分の部屋

(夜の外出) - 移動モード(30分)

「移動モード」では、割り当てられた時間分だけ移動を行うことができ、その場で発生したイベントによっても時間は経過します。割り当てられた時間をうまくやりくりしてゲームを進めます。

「(自動)」となっているものは、プレイヤー操作が介入せず、自動的に物語が進行することを示します。イベント発生の可能性はありますが、基本的には見ているだけです。

また、休日昼間の「移動モード」は3つに分かれていますが、ゲーム中では特に区別はありません(背景や発生イベントの変化はあります)。

「(夜の外出)」は校則を破って移動するモードです。見つかると高確率で退学あるいは停学(ゲームオーバー)になりますが、物語の進行上、外出する必要がある場合もあるでしょう。

「自分の部屋」で出来ることについては後述します。



移動モード

移動モードでは、学院内および、物語の舞台であるサンロアーヌの街を移動できます。どこに誰がいるかはマップ上に表示されます。

移動できるエリアは4ブロックに別れています(現在の移動場所は仮のものです)。

[男子寮]

自分の部屋、オスカーの部屋、電話、監守室。

[女子寮]

マリエル部屋、シンシアの部屋、グレイスの部屋。

[学院内施設]

庭、裏庭、森、湖のほとり、美術室、音楽室、美術科の教室、音楽科の教室。(校門、医務室?)

[サンロアーヌの街]

教会、駅、劇場、喫茶店、噴水広場、サンロアーヌの森。

どんなに離れた場所に行く場合でも移動に必要な時間は変わりませんが、移動先で発生したイベントの時間は変化します。それにより、移動できる回数が変わります。がむしゃらにキャラクターのいる場所を全部まわろうとしても、おそらくまわりきれずに一日が終わるため、計画的に移動することが必要になります。

また、女子寮に入る場合は監守の先生の許可が必要です(しなくても行けますが、3度警告をされると停学(ゲームオーバー)です)。

イベント

イベントは、移動モードでの移動先で発生するものと、休み時間や就寝前等に発生するものとがあります。また、発生するイベントには「会話イベント」と「通常イベント」があります。意中のキャラクターの通常イベントを全て発生させることが、ゲームクリアの基本事項になります。

会話イベント

キャラクターが出てきて雑談をします。特に物語には絡んできませんが、会話内容によって会話したキャラクターとプレイヤーの感情が変化する場合があります。

通常イベント

物語に関係したイベントです。主に移動モードでキャラクターと出会うことによって発生します。

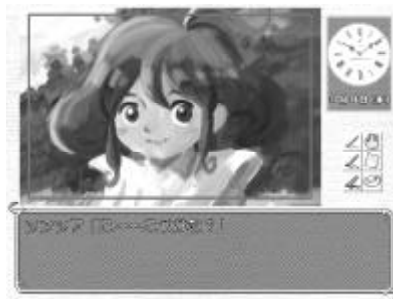
EDS(Emotional Drawing System)

主人公は、特殊なイベントの発生時以外は、移動先でいつでも絵を描くことが出来ます。ただし、人物画を描きたい場合は、モデルにしたいキャラクターが出てきた時に依頼をしなければなりません。基本的に人物画を描くのは休日(日曜日)限定となりますが、例外もあります。場所は、好きな場所を指定することが出来ますが、好感度などの条件が整わないと、断られる場合もあります。

絵の描き方

絵を描くモードに入ると、現在自分が見ている画面の上に、白い半透明のスクリーンが表示されます。その上を、筆の太さを選んだ上でボタンを押しながらなぞることで絵を描くことが出来ます。

また、このモードのときだけ時間はリアルタイムで進みます(何もしなくても仮想時間が進んでいく)。終了時間まで自由に描くことが出来ます。



絵を描く時間

30分単位で指定できます。ゲーム中の30分が、現実の時間の3分程度に相当します(バランス調整によりこの辺は流動的です)。

感情による絵の変化

描く絵の色合いが、現在の主人公の感情によって変化します。変化するのは以下のパラメーターです

色合い

色の濃さ

色の明るさ

たとえば、寂しいときは色が薄くなって暗い色になり、元気なときは、濃くて明るい色になります。自分の描きたい絵を描くためには、現在の自分の感情を、絵画に適した状態に持っていく必要があります。

このシステムの重要性について

絵は10枚まで描くことが可能で、最終日に、どれを出品するかを選びます。その出来不出来によってエンディングが変化する場合があります。また、物語の進行上、意中の女の子の絵を描かないとバッドエンドになる場合もありますが、この条件はキャラクターに依存するため、必須項目ではありません。あくまでEDSはゲームを楽しむためのオマケのシステムなのです。

自分の部屋

自分の部屋では以下の行動が出来ます。

[寝る]

就寝前に出てくるメニューです。このメニューを選ぶことで、その日を終了できます。

[授業]

平日の朝に出てくるメニューです。このメニューを選ぶと午前の授業に進みます。

[絵を整理する(見る)]

絵を見たり、消したりすることが出来ます。

[移動する]

現在移動できる状態のときに出てくるメニューです。

[アイテムを見る]

アイテムって何だ?? イベントで手に入れたアイテムを見ることが出来ますが、なんかよくわからんのでなくなるかもしれません。

[カレンダー]

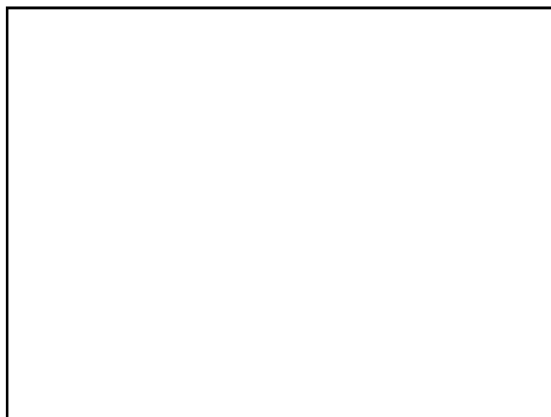
現在何月何日で、あと何日でゲーム終了かを確認できます。

[セーブ]

ゲームをセーブします。就寝前のみ選択できるメニューです。

[ロード]

ゲームをロードします。



キャラクター

[攻略可能な女の子たち]

マリエル

シンシア

グレイス

メモル

[その他の登場人物]

オスカー

監守の先生

院長

グレイスの父

リュックマン

グレイスのとまりき三人組(セシル、ジル、シャルロット)

ストーリー

マリエル

シンシア

グレイス

メモル