

情報資料

ゲーム名: クロニクルズ・オブ・アストレア: フォーマー・ドーン

会社名: Something Nerdy Studios

会社所在地: アメリカ, ノックスビル

リリース日: 未定

対応プラットフォーム: ファミコン、スイッチ、PC（その他、対応予定）

ウェブサイト: <https://somethingnerdy.com/>

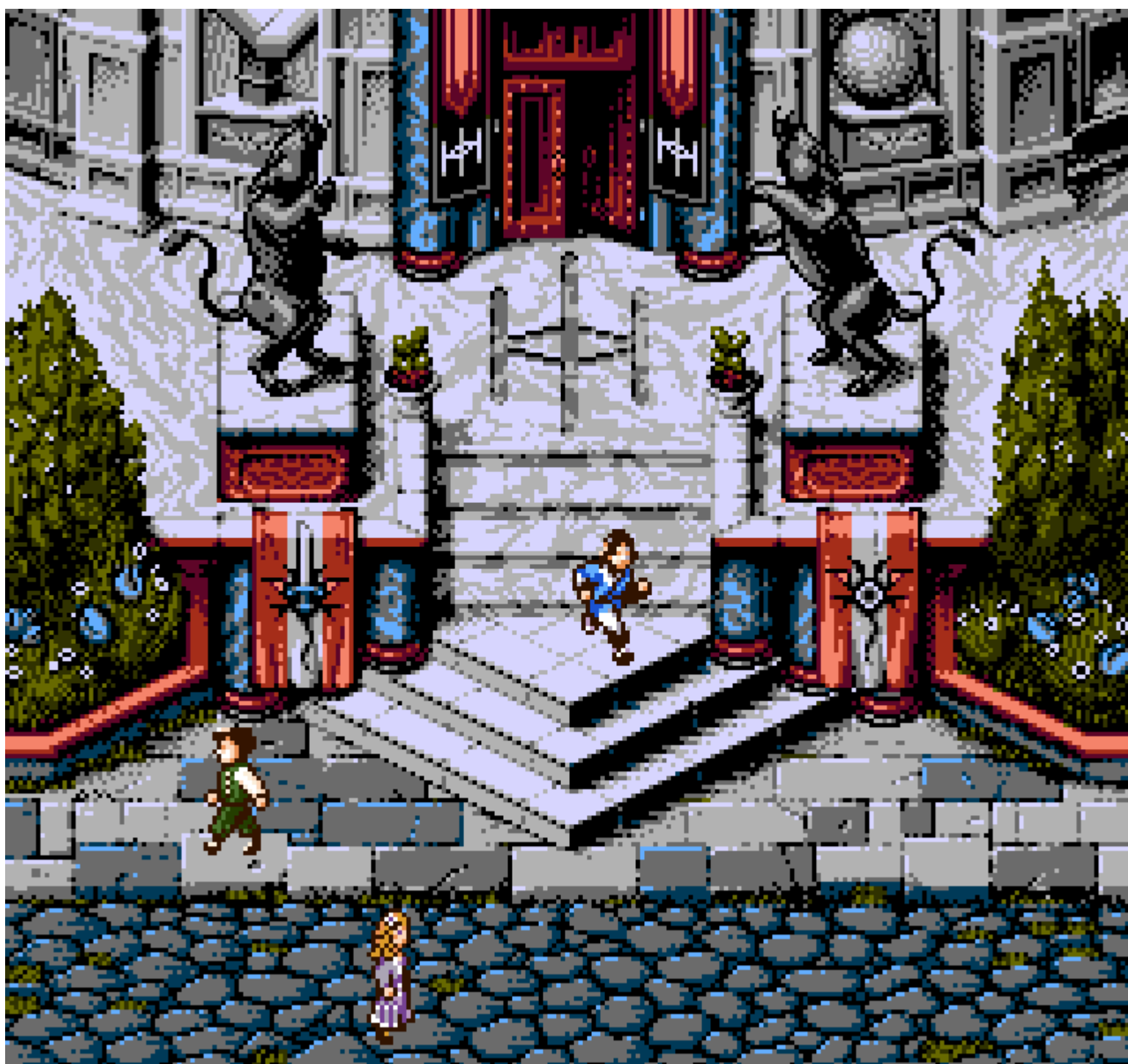
プレス連絡先: contact@somethingnerdy.com

SNS: [Twitter](#) | [Facebook](#) | [Youtube](#)

ストーリー

地球から何光年も離れた惑星でのテラフォーミングミッションが失敗し、人類は滅びてしまいました。しかし、人類は自分たちの起源を忘れてしまった「フォーマー」と呼ばれる新しい種を残します。プレイヤーは、真実を再発見し、あらゆる手段でプレイヤーを倒そうとする組織「The Organization」と対抗する、一般的なハンターを演じます。冒険の中で、プレイヤーは正義のために全てをかける勇敢な「フォーマー」の仲間を集めていきます。

Former Dawnは、一言で言えば、発見、悪への抵抗、人間の条件の探求をテーマにした物語です。世界観は豊かで、プロットは複雑、そしてキャラクターたちは多面的でダイナミックです。



着想源

JRPG（日本製ロールプレイングゲーム）が本来の形を取ったのは、スーパーファミコンやプレイステーションの世代に入ってからでした。我々にとって、特に影響を受けたのは、1990年代を通じて続々と登場した『ファイナルファンタジーIV～VI』、『クロノ・トリガー』、そして『ブレス オブ ファイアIII & IV』です。

私たちが目指していることの多くは、JRPGが本当に生まれた舞台である、1980年代の控えめなコンソール、ファミコンが、後にJRPGの「黄金時代」を形作ったこれらのタイトルに匹敵する高度で質の高いJRPGスタイルのゲームをサポートできることを示すことです。

また、ステルス、アクションアドベンチャー、タクティクスなど、他のジャンルにも優れたゲームが多く存在し、これらの多様な要素を組み合わせでユニークで統合感のある体験を提供したいと考えています。ストーリーが中心であり、ゲームプレイはそれを支えるものであって、逆ではありません。『ハーフライフ』が、それまでのFPSとは一線を画した新鮮な変化をもたらしたように、我々もそれに似た体験を目指しています。



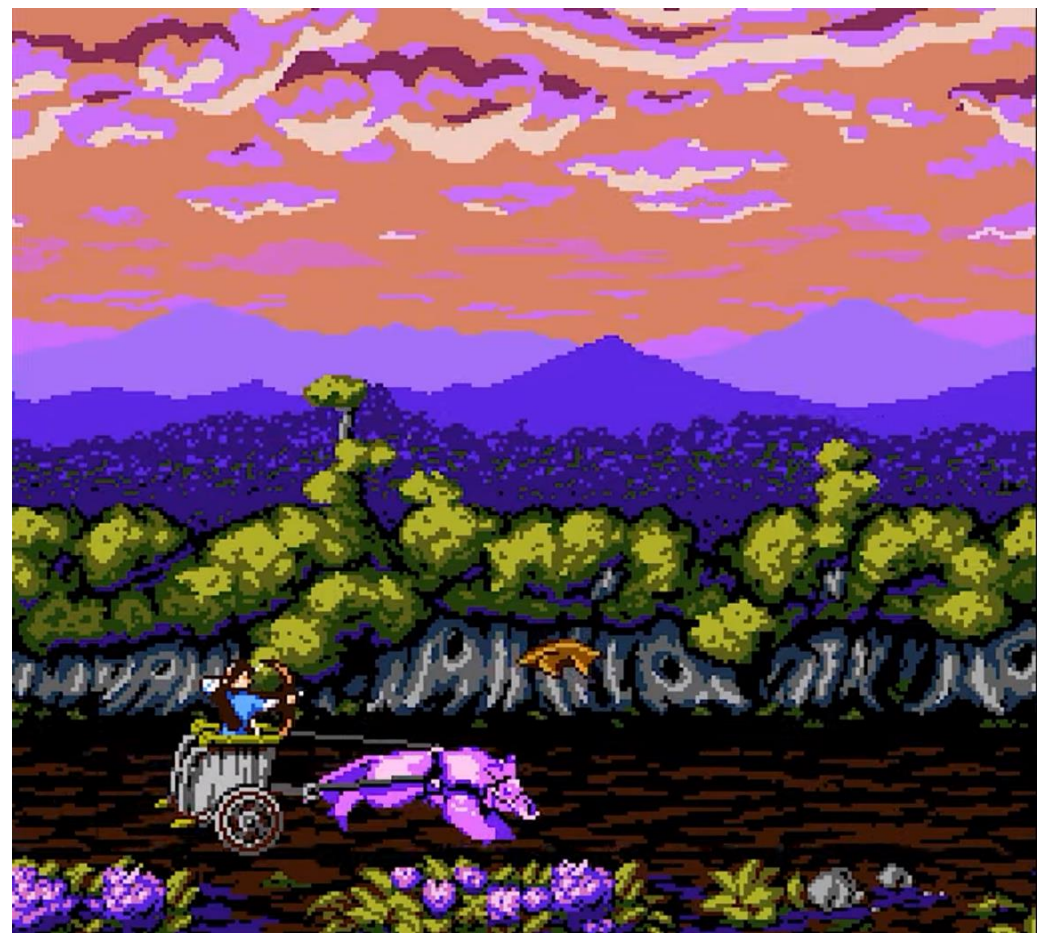
ゲームプレイ

RPGの世界は、大きく分けて2つの戦闘スタイル、「アクション」と「ターンベース」に分類されます。

Former Dawn は、この枠を超え、両方のスタイルを完全に発展させた独自のシステムを採用しています。

リアルタイム戦闘

Former Dawn のメインゲームエンジンは、トップダウン視点でスムーズな8方向の移動をサポートしており、リアルタイム戦闘、道具アイテムの使用、環境との相互作用、NPCとの対話が可能です。

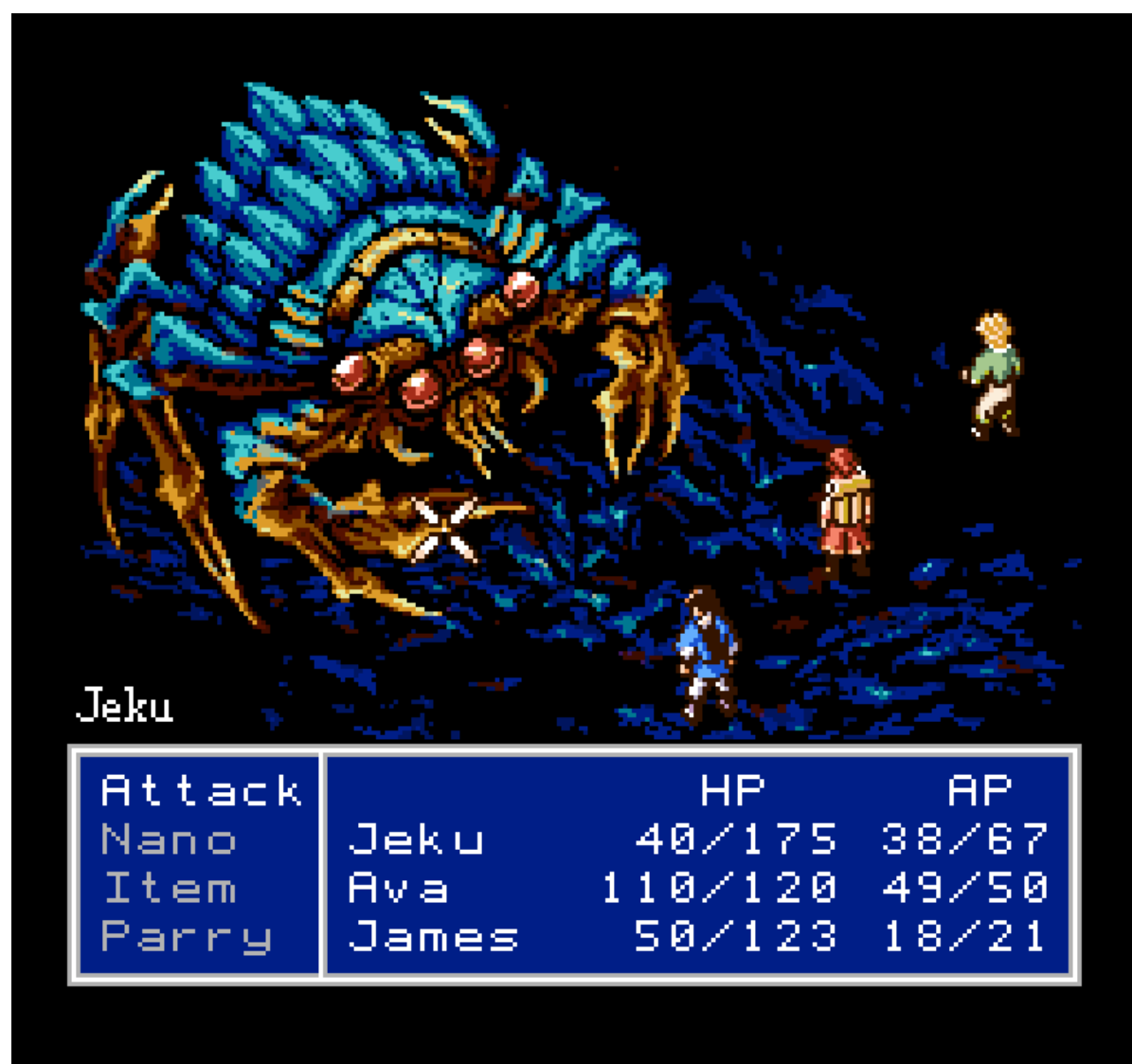


各キャラクターのステータス（例：力、剣のスキルなど）は、個々の行動によって時間と共に継続的に影響されます。レベルはステータスから評価され、逆の方向ではなく、ゲーム内で進行を妨げるような任意のレベルキャップは存在しません。

ターンベース戦闘

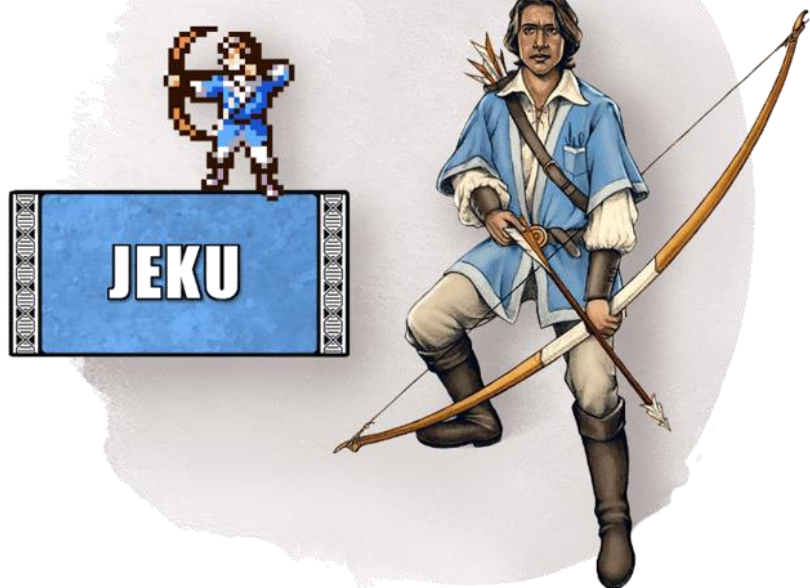
ファミコンの技術的な制約により、ボスは通常スプライトではなく、背景グラフィックで構成されています。**Former Dawn** もこの例外ではありません。実際、私たちはこれを活かし、完全に別のターンベース戦闘エンジンを作成しました！ このエンジンは、私たちのマッパーテクノロジーを活用し、大規模なアニメーションを行うことで、迫力がありエキサイティングなボス戦を実現しています。

ターンベース戦闘エンジンとリアルタイム戦闘エンジンは100%統合されています。パーティーのステータス、能力、アイテムは、どちらのシステムでも引き継がれます。



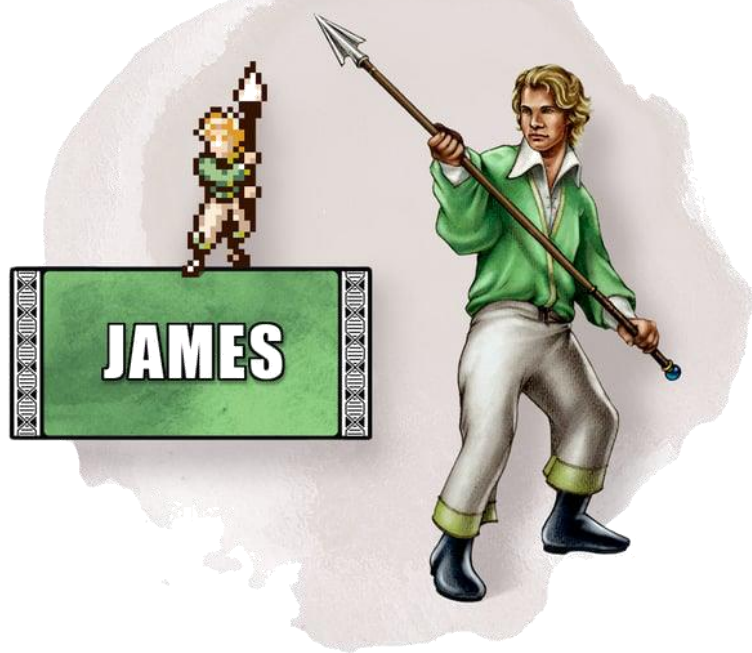
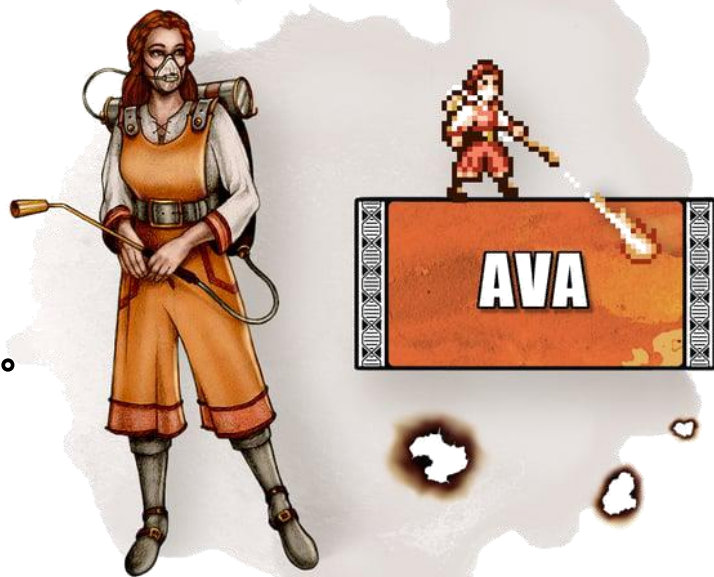
キャラクター

プレイアブルキャラクター



ジェクシエルは、大陸の西側に位置する海沿いの村ゲロシュ出身のハンターです。彼は組織「The Organization」の最下層で働きながら、余暇には科学を密かに学び、自分の設計でガジェットを作り、禁じられた追求に役立てています。

エヴァは、組織「The Organization」の最高位にいる「説得者」で、コッシンの塔の下の地下に住んでいます。彼女は、彼女の前に引き出された者の心を操ることができるが、その強大な力を決して乱用しません。彼女の唯一の夢は、外の世界を知ることです。



ジェームズは、ジェクの弟で、三本指の学派の一つに入学できることを願って、予備学習を終えようとしています。槍の扱いに優れ、機転と勇気に恵まれた、将来有望な若者です。

サイ・ウンの都市出身のクウェンは、潜入や爆破など、危険な行為を楽しむパンクです。彼のスキルは非常に貴重で、特に彼がジェクの反抗運動に加わるとき、The Organizationに対抗する上で重要な役割を果たします。



さらに、アストレヤの住民の中から4人のプレイアブルキャラクターが待っています。

ハードウェア

メモリーマッパー

私たちのカスタムメモリーマッパー **MXM-1** は、1989年に登場した任天堂の**MMC5**以来、ファミコンカートリッジハードウェアにおける最も重要な革新です。オリジナルの商業時代における最も進化したファミコンゲームは、ほぼすべてMMC3またはMMC5を使用しており、そのためROMサイズは768KiBまたは2,048KiBに制限されていました。**MXM-1**はこれを遥かに超える容量に直接アクセスでき、間接的にはCD-ROMレベルのデータ量にもアクセス可能です。

拡張オーディオ

MXM-1 によりサウンドトラックと効果音は大幅に強化され、SNESの**D-DSP**やAmigaの**PAULA**に匹敵するオーディオを実現しています。8チャンネルの本物の8ビットPCMオーディオ、エコーバッファ、ウェーブテーブルサポート、そして滑らかなシンク関数に基づく補間を備えています。

フルモーションビデオ

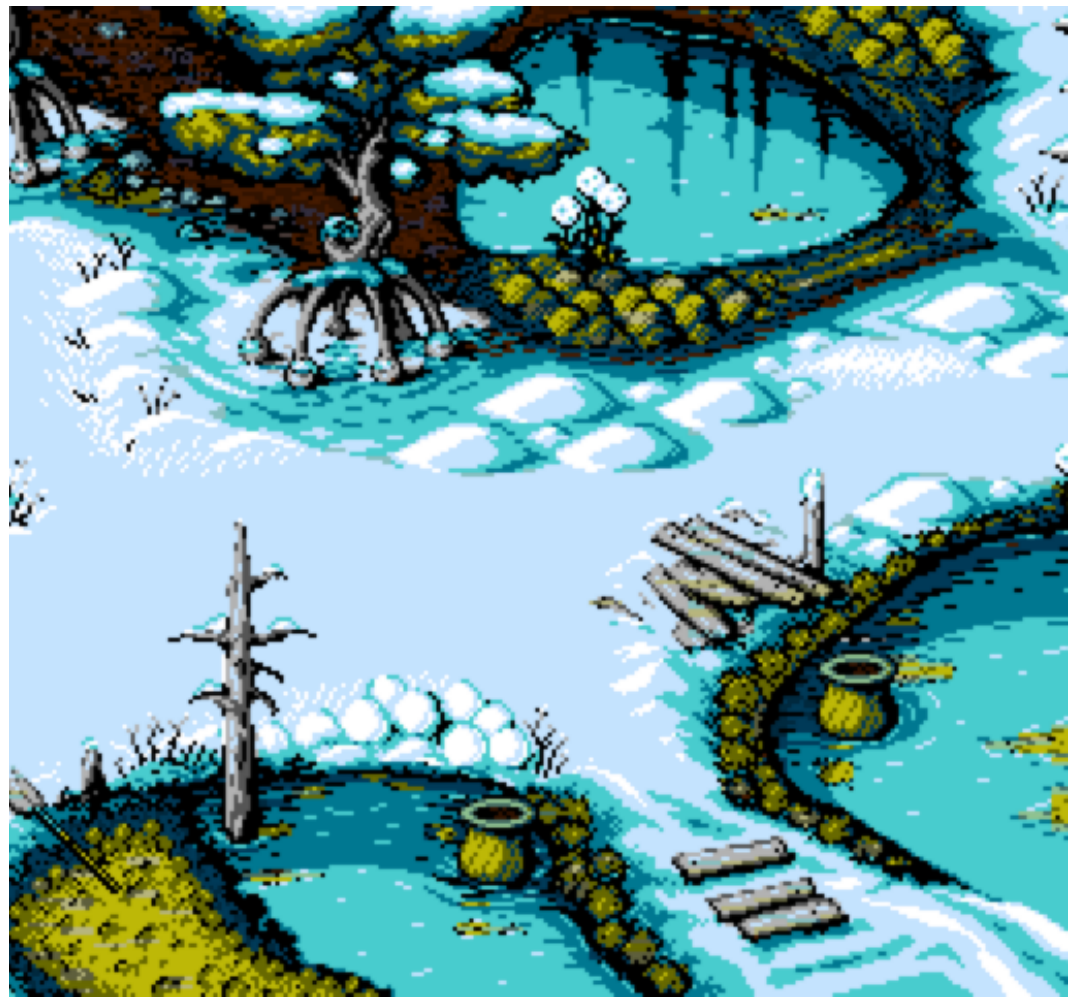
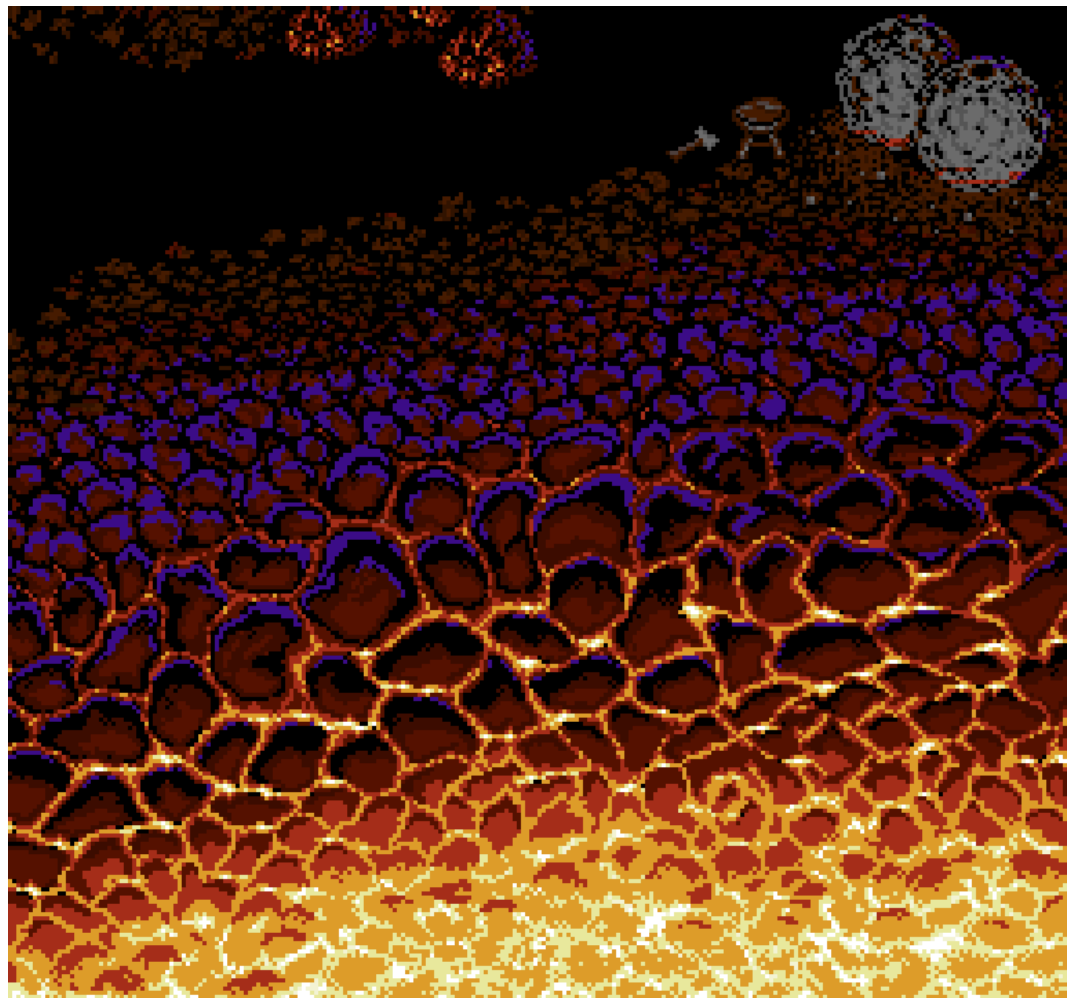
MXM-1を使用して、ファミコン上でPCエンジンCDのようにフルモーションビデオの再生も可能です。実際の技術デモは、以下のリンクよりご覧いただけます: [FMVデモ](#)



アート

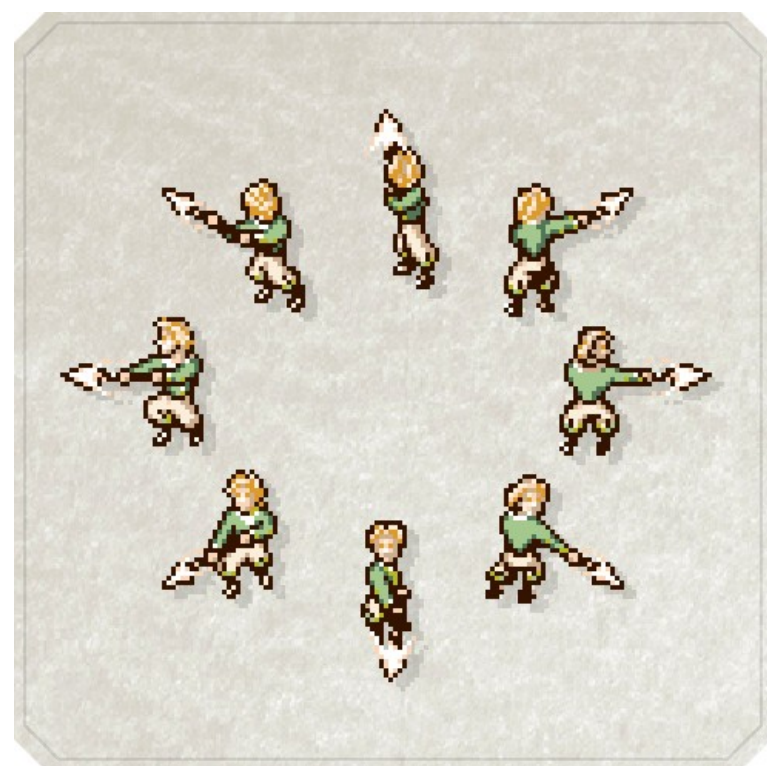
革新的な8ビット背景アートスタイル

MXM-1 の最も便利な機能の一つは「8x1アトリビュート」です。ピクセルの横8ピクセル幅ごとに、4つの利用可能なカラーパレットのうち独自のパレットを使用できることを意味します。これにより、従来の32倍の色密度が可能になります。その結果、熟練したアーティストは、ファミコン向けに、従来のファミコングラフィックスよりも、現代のインディーゲームのピクセルアートに近い作品を作成することができます。



ファミコンでのアーケード品質のsprイトアニメーション

このプロジェクトのartワークの特徴の一つは、すべてのプレイアブルキャラクターが約10色を使用して描かれ、8方向すべてに滑らかなアニメーションが実現されている点です。「滑らかさ」が意味するものは、描かれる対象によって異なりますが、1方向あたり12~16フレーム程度のアニメーションを実現しています。



PC版ポート

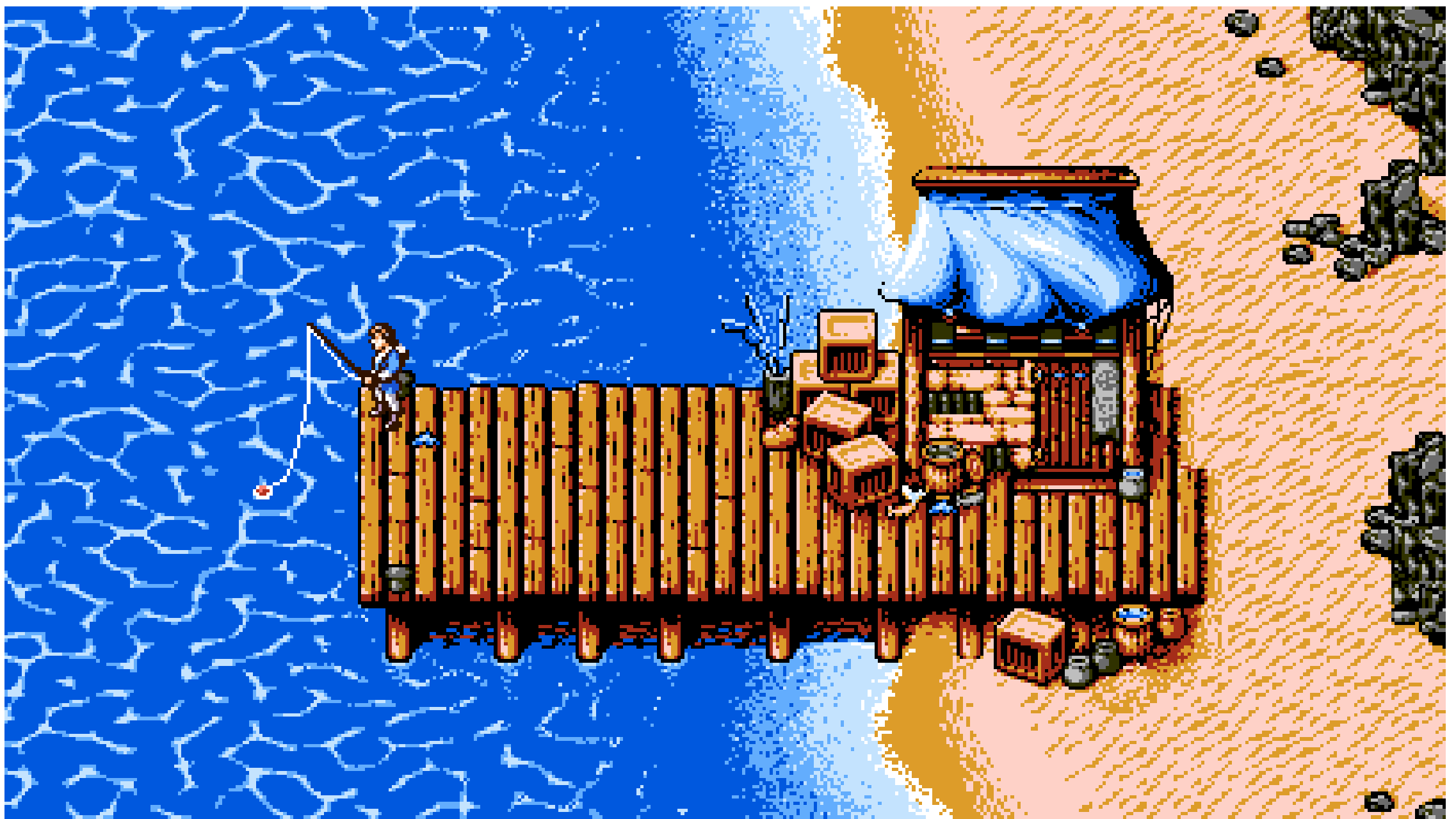
現代の体験に合わせたバージョン

現代のデジタル配信プラットフォーム（Steamなど）で販売されるファミコンゲームの大半は、エミュレーターとROMと一緒にパッケージ化して出荷されます。このため、ゲームがPC向けに特化していないと感じられることが多いです。

しかし、現代のPCの大半はワイドスクリーンモニター、ステレオサウンド、そしてファミコンよりも高度なコントローラーを備えています。

そこで、私たちはFormer Dawn の実際のPC版ポートを作成することに決めました。このPC版は、C++で記述され、SDL2マルチメディアライブラリを使用して開発されています。

こちらは、PC版で提供予定のワイドスクリーンモードの一例です：



引用と記事

「同じような感覚を与えてくれるゲームは『クロノ・トリガー』しか思い浮かばない。」

•*RETROBREW Magazine*

「**Former Dawn** は有望なファミコンRPGであり [...] レトロな雰囲気と現代のゲームメカニクスを見事に組み合わせている。」

•*Turn Based Lovers*

「彼らは任天堂の8ビットコンソールでまさに魔法のような技を使い、その回路の最後一滴まで絞り出した [...]」

•*Nintendúo*

「**Former Dawn** は [...] ハードウェアを考慮すると非常に印象的に見える。」

•*Retro Faith*

「今、我々はコンソールにとって本当に驚異的な発表、つまり**Former Dawn**を目にしている。」

•*Nintenderos*

「キャラクター、背景、そしてNPCの流れるような動きのディテールレベルは、このプラットフォーム上でこれまでに見た中でも最高のものの一つであることが注目に値する。」

•*Jogo Véio*

「Something Nerdy Studiosの**Former Dawn**は本当に特別なものになりそうだ。」

•*Time Extension*

「このゲームのグラフィックのディテールは、まさに驚異的だ。」

•*Pixel Addict*

「もし新しいファミコンゲームを探していて、レトロゲームの欲求を満たすものを求めているなら [...] 他を探す必要はない [...]」

•*Indie Retro News*

「[...] 表示された画像は、[ファミコンの]背景グラフィックスを特徴づけていたタイルの堅固なグリッドから脱却している。」

•*RetroRGB*

「[SNS]は現在、**Former Dawn**というオリジナルのファミコンRPGに取り組んでおり、このFMVの魔法を活用して物語に命を吹き込む予定だ。」

•*Gambit Magazine*