

デコード復活

2012年7月19日、「PSP」向けに「デジモンワールドリ: デジタイズ」が発売されました。当時、このタイトルがビデオゲーム部門だけでなく、フランチャイズ全体にとってもターニングポイントになるとは想像もできませんでした。

「デジモンワールド」を覚えていますか？私がそれはおそらくこのブランドの最も象徴的なゲームと言っても間違っていないと思います、きっと多くの人が同意するでしょう。

多分ヌメモンを常に取得することへの欲求不満のために、そのゲームプレイを理解するために費やす時間。または単にその熱意のために、私たちが学んだことを応用して自分自身を超えて、デジモンを育てる新しい方法を試したいと思った瞬間。そして、何らかの形で、このタイトルは私たちの多くにとって非常に特別なものになりました、カルトゲームと呼ばれるようになる。

このため、「リ: デジタイズ」のリリースは決定的なストライキであり、不思議ではありませんでした。

13年が経ちました、その間ずっと、「PS1」で象徴的なデジモンワールドと同じゲームプレイのゲームを見たことがない。しかし、それはそのゲームプレイのためだけではありませんでした。「リ: デジタイズ」はフランチャイズにとって最も重要な変更を意味し、これは一般の人々への新しいアプローチでした。

そのプロデューサーである羽生和正は、ゲームのターゲットとして最適なのは若者であると考えていました... 壮観な決定でした。「リ: デジタイズ」は、表面的なレベルでは、子供のデザインを放棄していた。ヤスダスズヒトの素晴らしい作品によってデザインされた、まったく新しい美学が特徴でした、現時点およびそれが意図された公衆により適切な結果を提供する。羽生は適切なターゲットを見つけることができただけでなく、さらに重要なことに、適切な製品（私たちが消費したい製品）を思い付きました。

「リ: デジタイズ」は成功を収め、近年最強のセールスタイトルの1つになりました。この新しいトレンドに対する陶酔感は非常に大きかったので、西洋のファンでさえそれをサポートするためだけにタイトルをインポートしました。これは完全に驚くべきことでした。それは、非常に低い予算と多くの制限で作成されたことを考慮すると、なおさらです。「リ: デジタイズ」は存在すべきではなかったゲームですが、しかし、すべてにもかかわらず、それはトップに立つことができただけでなく、フランチャイズに新たな息吹を与え、ファンに新たな興味をもたらしました。

そのおかげで、ほぼ1年後（2013年6月27日）に「3DS」用「デジモンワールドリ: デジタイズデコード」がリリースされました。

それを単純にしておくと、「リ: デジタイズ」が実現できなかったすべてのことでした。新しいストーリーアーク、新しいキャラクター、より多くのカットシーン、より多くのデジモンが発生し、新しい課題があり、さらには新しいメカニズムさえありました。「デコード」は、その製品がその前任者よりも無限に優れているように作られたものであるとはっきり言って、完全に成功しました。

問題は「デコード」が商業上の失敗に終わってしまうことでした... フロップの原因はさまざまですが、大きな理由の1つは、ほとんどの人が「デコード」を前作のほんの小さな修正だと信じていたことです。この考え方では、同じゲームを小さな追加でもう一度購入することはないでしょう。その当時、誰もが以前の声明を真実から遠ざけることはできないとはほとんど知りませんでした。

少しの間、プロデューサーの立場に立ってみましょう。もしあなたのアプローチが正しいものであると証明した、そして壁にぶつかるだけすべてを賭けたら、あなたならどう思いますか？その後、どのようにして立ち直ることができますか？幸いにもデジモンにとって、羽生はあきらめませんでした、そして2015年に「デジモンストーリーサイバースルゥース」は光を見ました。この新しいアプローチで最後のゲームであったかもしれませんが、でも80万部以上の2番目のベストセラーゲームになりました。フランチャイズが脚光を浴びているときに、ご存知のように、「デジモンワールド」の1,300,000部を超えて販売されました。

今日、そして多くの逆境の後で、フランチャイズはビデオゲームに関しては確立された聴衆、そして彼らの新しいリリースを待つ人々を持っています。「リ:デジタイズ」とそのプロデューサーでなければ、現時点でのブランドのステータスを知ることは困難です。

ファンや消費者として、私たちは「デコード」をサポートして楽しむ機会がありませんでした。それは、それが西部リリースを持ったことがなかったという事実のために。そしてさらに悪いことに、「3DS」リージョンロックのおかげで、ゲームをインポートする動機は打ち砕かれました。だからこそ、このタイトルは二度目のチャンスに値すると私たちは強く信じており、デジモンのビデオゲームファンが見逃すことはないということをすべて知っています。

「リ:デジタイズ」は私のお気に入りのゲームです。そのゲームがなかったら、私はデジモンに戻ることはなかっただろう。そのゲームのため、サイバースルゥースをプレイするためにプレイステーションビータを購入することにしました。それだけでなく、そのゲームが存在しなかったとしたら、私はそもそもこれを書いていないでしょう。この単純なゲームがどのようにして多くの一連のイベントを生み出したかを説明するのに多くの時間を費やすことができましたが、結局は終わりのない話になってしまいます。

プロデューサーがこのタイトルをこのように高く評価しているかどうかはわかりません。しかし、この請願は、私達の情熱を示したい、ゲームを楽しみたいことを示す。そして、その名前を取り上げるとき、羽生の意図を称えようと試みます:「デジモンワールドシリーズを復活させる」。これは私たち自身を聞く時間です！そして、「デコード」に新たな息吹を与え、今述べたすべてを網羅するために、この請願を開始しました:「デコード復活」！

あなたの時間とこのフランチャイズへの情熱をありがとうございます！