

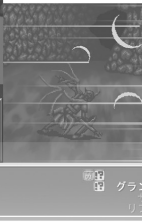
メニューボタン
全体マップへ

サブメニュー
サブマーク
ステータス
たいねつ
旅の目的
コンソイク

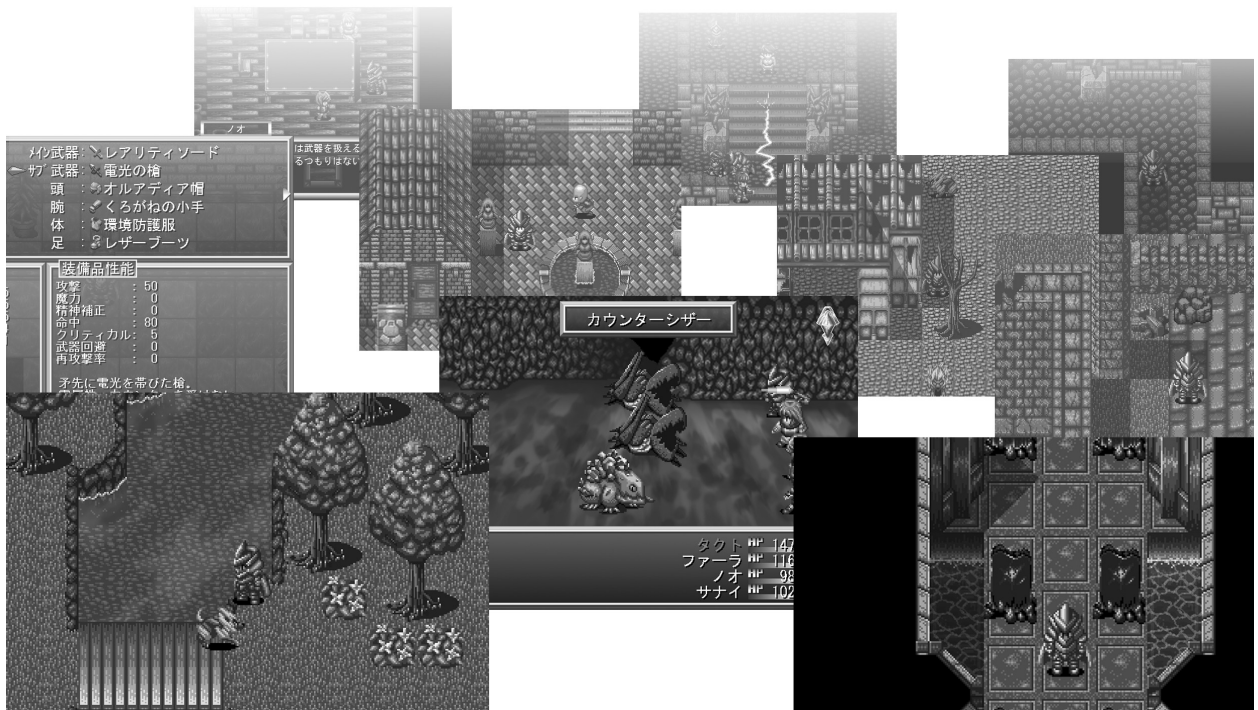
プレイ再開
現在地



タクト HP 117 MP 62
ファーラ HP 40 MP 80



REVIVAL LEGEND



何故、 世界を救うのか。 考える暇など なかった。

二人きりの夜。

啓示と決意。

旅立ちの日。

未知なる者との戦い。

少年の誓い。

仲間たち。

栄光。

八星将アルバス。

覚醒。

そして、別れ……。



「星」と「大地」がカギとなる物語。伝説の“英雄”を誕生させるため、彼らは旅立つ。



ドット絵で描かれたフィールドマップを、様々なキャラクター・モンスターが縦横無尽に駆け回る。



交互ターン制バトルがプレイヤーの戦略を問う。キャラクターの特性を活かす事が勝利への道筋。

サナイ

武器: レアリティソード
 武器: 電光の槍
 頭: オルアディア帽
 腕: くろがねの小手
 体: 環境防護服
 足: レザーブーツ

ステータス	装備品性能
主攻撃力: 75 サブ攻撃力: 75 魔力: 25 防御力: 44 魔法防御力: 11	攻撃: 50 魔力: 0 精神補正: 0 命中: 80 クリティカル: 5 武器回避: 0 再攻撃率: 0

矛先に電光を帯びた槍。
 雷属性。カウンターを受けない。

装備品・魔法のバリエーションは多い。
好みのスタイルでパーティを編成できる。



世界を自由に移動し、章ごとに定められた使命を果たす。時には寄り道も必要だ。

キャラクター紹介

タクト ~Tackt~

鎧に身を包んだ勇敢な青年。その鉄壁の防御が仲間のピンチを救う。

HP:	B
MP:	E
ちから:	B
まりよく:	D
せいしん:	C
すばやさ:	C



ノオ ~No~

山奥の村の少年。家族を想う心が彼を冒険に導くが、その運命は過酷だった…。

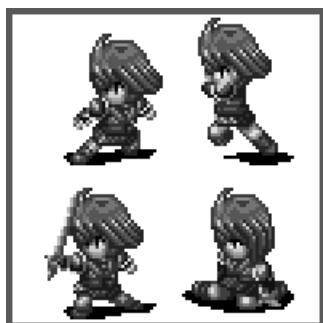
HP:	D
MP:	E
ちから:	D
まりよく:	E
せいしん:	E
すばやさ:	E



サナイ ~Sanai~

失踪した恋人を求め、一人旅立った女剣士。必殺の剣技が数々の強敵を打ち倒す。

HP:	C
MP:	E
ちから:	C
まりよく:	C
せいしん:	E
すばやさ:	C



エコー ~Echo~

高名な魔道士を母に持つ少女。少々怒りっぽい性格だが、その実力は本物だ。

HP:	E
MP:	B
ちから:	E
まりよく:	A
せいしん:	D
すばやさ:	D



～Revival Legend

製作談あれこれ～



脚本・メイングラフィック・メインプログラム

Nermy / 6J

企画者であり、ゲーム全体のデザインを決める。本来ならグラフィックは分業すべきだったが、都合により兼任に。

コイツの仕事が遅いと全員に迷惑がかってしまうので責任重大。なのだが…。

ついに会誌に Revival の記事を書くのも四度目になってしまいました(苦笑)。

しかし今年にはアルファ版の部内公開も達成し、ようやく作品の完成が見えてきた感じです。ふう、よかったよかった。

例年、筆者はこの欄で反省してばかりなので、たまには Revival で「ここを気にして作ったぜ！」という点を紹介しようと思います。反省は完成してからで。

えーと、まずキャラ絵。頑張って細かく描きました。一番楽しかったのはワールドマップの絵です。一枚で済むので。

逆に、キャラクターやマップチップは似たようなのを何枚も描かなければならないので作業がかさみます。とにかく絵は分量が多く、一番時間がかかった箇所なのは間違いないです。

次にプログラム。これが意外とたいした事がない。

さすがに前作(ドラマチックロード)で修行を積んだので、RPG のプログラムくらいならどんと来いです。ここで詰まってるようでは他の作業ができません。

がしかし、タナケソ君の技術には遠く及ばないですが…。

そして脚本！これがかなりの曲者です。

時間に追われ適当に書いたりした事もあるんですが、そうすると出来上がった場面が本当に適当なものになるという…。

イベントの設定には多大な労力がかかるので極力スマートな脚本作成を心がけたいものです。

最後は企画の統括。これについてはまだなんとも言えませんね。正直、管理すべきものが多すぎて、スケジュールすら自分一人では立てられませんでした。大きな反省点だなあ。

とにかく、こんな監督について来てくれたメンバーには本当に感謝。

苦勞しただけあって、いいゲームになったと思います。完成をお楽しみに！



バトルエフェクト・マップツール作成

タナケソ / 4T

バトルエフェクトのみならず、ドットで表現できないマップエフェクトも多数作成。3Dを駆使して豪華な魔法グラフィックを実現した。

さらにメンバーが使用するエディタも作成し、作品への貢献は計り知れない。企画開始当初から一貫して開発を支え続けた功労者だ。

今回、戦闘エフェクトを担当して分かったことがあります。それは、エフェクトは絵とプログラムが組み合わさってできているということです。

何を今更と思うかもしれませんが、エフェクト制作の中で改めて考えるようになりました。

エフェクト制作では、どのようなエフェクトを作るかを決め、必要な絵を調達し、プログラムを書く、という手順をとっていました。

作業を続けているうちに、これらの工程のどの部分にどのくらい力を注げばどういった質のものができるのかが段々と見えてきました。

特に興味深かったのは、デザインに長い時間をかけたエフェクトよりも適当な絵をうまくプログラムで動かしたものがイメージと合うことがしばしばあったことです。このことは、エフェクトが絵とプログラムの両方の影響を強く受けていることを意味しています。

デザイナーだけががんばっても良いものはできないし、プログラマだけでは作れるものに限界があります。両者が協力してイメージに近づける努力をして初めて質の高いエフェクトが生まれるのではないのでしょうか。



システム・メニュープログラム

ふんわりオムライス / 4T

本作のシステムはかなり複雑な部類に入るため、作業量はかなり大変な規模に。度重なる仕様変更にも最も頭を悩ませた一人だ。

システム完成後はマップも多数作成。メインマップ製作のROONEY君とはまた違ったタイプのダンジョンを作ってくれた。

開発者の一人のふんわりオムライスです。主に、メニュー画面等のプログラムを担当しています。現段階では、このゲームの完成版を公開することはできませんが、操作の気持ち良さやテンポを重視してプログラムをしています。

この文章を読んでくれた人にはぜひ「Revival-Legend」を遊んでほしいと思います。完成版の公開をお待ちください。



マップエディット

ROONEY / 3H

本作に登場する膨大なマップ・イベントの大部分を作成。

元々は昨年の学園祭時の助っ人だったが、時を経るにつれ、プロジェクト内で欠かすことの出来ない重要な人員となった。

Revival Legend のマップ作成やイベントの実装を担当しています、ルーニーです。

「手伝ってくれ〜」の一言でこのプロジェクトに参加して(居座り続け?)一年以上が経ちました。

最初のうちは勢いにまかせてデザインしていたような気もしますが、今ではちょっと立ち止まって「この仕掛けに気づいてもらうにはヒントが必要だな」だとか、「この家はこっちに出入口があったほうがゲームのテンポがいいな」とか考えて作るようになったと思います。

Revival Legend の素材は、アマチュアのゲームとしてはかなり多い方ではあると思いますが、「限られた素材で、いかに表現するか?」「今ある素材で新しく表現できることは無いかな?」といったも考えをめぐらせています。

エフェクトやドットは細かく描かれています、そんなレトロゲーっぽいところも見てもらえたらと思います。

テンポだの素材だの、普通にゲームをするうちはほとんど意識しないようなことを書きましたが、とにかく楽しんでもらえるゲームにしたいです。



音楽・効果音

Tissue / 4C

本作に登場する全BGM・効果音を作成。その製作量たるや想像を絶する。

過酷なストーリーが展開する本作だが、彼の和やかで優しい旋律のおかげで、陰鬱とした印象は軽減されている。作品のイメージを決める人物と言っても過言ではない。

RPGを作るって大変なことなんですねwもう4年目を迎えています。

Revival Legend の企画が立ち上がった当時、1年生の中に音楽経験者が誰もいなかったため素人でも大歓迎的なノリで募集されていました。

それで、僕もRPGの音楽作りたーと名乗りでて成り行きで僕が音楽担当になっていきました。

そして、あれこれあって今に至ります。

~Revival Legend のBGMについて~

なんかどっかから取ってきたような曲がチラホラ。。。たとえば「姉弟の仲のいい会話」って曲があるんですけど、開発初期に作った曲にしては落ち着いた雰囲気と完成度高いなあと自分で聴いてて思ってたんです。が、どうもこの曲はありがちなRPGの村の曲っぽくて、つまりそういう曲の”型”があらかじめ用意されてて、その中身をちょこちょこいじくったものを作ってしまったというわけです。(まあ、でも使ってもらってますけどね!)

ところで、Nermyさんによく「このシーンはこの曲で使いまわすからいいよ。」と言われてたりします。(けっこう、このことでよく争いになったと自分では思ってます…w)

自分としては、時間が許す限りちゃんとその場面に見合ったような曲を作りたい、とは思ってます。思ってるんですが、自分の曲の出来とか、作る速さが遅いせいで結局要求されてる曲すらまだ出来ないことになってたり…。

システムとシナリオが完成しておいて曲ができていないという事態は避けたいので、やはり必要なものから作るべきなのでしょう。

～Revival Legend の SE について～

テストプレイができるようになってから、「SE が鳴ってない！」と部員全員が思ったと思いますw 部内公開用のアルファ版には SE がほとんど入っていませんでしたからねw 笑いごとではないけど。

開発がここまで進んで来てやっと、SE の重要性を実感できました。どこかから取ってくるにしろ、自分で作るにしろ、RPG で必要な SE の数は BGM 同様かなり多いです。Nermy さんとタナケソがバトルエフェクトを沢山量産してくれたので、かなり多くの、しかもいろんな SE が必要だとわかりました。

SE 製作はまさに今から作り始めている状態なので、すごい大変な目にあっています。

録音、ソフトサンプラー、ソフトシンセ、エフェクトなど色々試して使えそうな効果音を選んで現在進行中で作っています。

～最後に～

RPG に曲を載せてもらうということは、そのシーンで流すと決めた、1 曲しか流すことができないため、換えが効きません。

アマチュアの人達が RPG 用に作ったフリーの曲はたくさんありますが、それらが Revival Legend という曲になるということはいけません。

だから自分の作った曲だけを流させてもらうということは、すごい価値のあることだと思います。その好機を与えてくれたプロジェクトリーダーの Nermy さんに感謝。

あとは、完成に向けて、できるだけ質を今まで以上の曲と SE を用意することだけです。

この作品は2009年春に公開予定です。
作品の情報は以下のサイトで掲載中です。

ゲーム製作サークル「Projection-Nermy」

URL : <http://nermy.uijin.com/>

