

REVIVAL LEGEND

【 リバイバル・レジェンド スタッフ 】

企画・脚本・グラフィック:

並木 優明

音楽:

八木 洋充

バトルプログラム:

田中 健次郎

メニュープログラム・マップ作成:

清水 智行

バトルエフェクト:

葛西 祐昭

プログラムアシスト:

小島 恭兵



← アイテム	タクト	Lv. 10
まほう	HP: 209	
そうび	MP: 188	
ステータス	ファーラ	Lv. 1
たいれつ	HP: 65	
旅の目的	MP: 120	
第1章: 故郷		
所持金:	0 Rc	

REVIVAL LEGEND

制作よもやま話

5 J 並木 優明



なんといおうか……。

鎧の少年の物語を作り初めて、もう三年目である。時間がかかってしまったなあ……。

「光と闇が消滅と復活を繰り返す世界の中で、彼らは何を感じるのか、何を变えていくのか」という本作品のテーマは企画当初から変わっていない。

が、その不変の志を包むグラフィック・ゲームシステムは何度となく変更を繰り返された。それは、その作り方が難しかったり、表現として曖昧であったからで、ドラマチックロードが完成した今でも試行錯誤は続いている。

それは自分がロープレ世代の人間だからかもしれない。ロープレは崇高で、圧倒的スケールで、みんなで夢中になれるものだという、なかば刷り込みに近い意識があるせいかもしれない。

もう少し妥協ができれば、もっとスムーズかつ簡単に目標を達成できただろう。

しかし限界に挑戦するという行為に価値はあるのではないかな？

こんな現状でも今なお、そう思う。

ドット絵も去年より格段にキレイになった。シナリオもようやく形が整ってきた。妥協はしていない。自分のギリギリを出せていると思う。

夢の達成までもう少しのハズだ。

こんな難儀なゲームではあるが、完成を期待して頂きたい。

1. 戦闘システム

今まで戦闘形式を紹介したことがなかったので、この場を借りて紹介したい。

戦闘は完全な敵味方ターン制になっている。不意打ちなどを受けていない限りは、味方全員が行動したのち、敵が一斉に攻撃してくる。

よって攻めるときは敵にジャマされずやりたい放題ができるが、逆にあまり味方が無防備な状態だとボコボコされてしまう危険もある。

味方キャラの能力を駆使し、守りを崩さず敵を攻めるのが本作の戦闘の基本である。

2. 味方のパワーアップ

味方は基本的に戦闘に勝利する事でレベルアップ、自動的に能力が上がっていくが、それだけでは続々と登場する強敵と渡り合うことはできない。本作では「魔法の装備」がキャラを問わず重要となる。

魔法は8色から成る結晶石を入手、装備することで習得できる。この際、装備した結晶石の色に応じてパラメータが上昇するのだ。上昇の度合いは同色の結晶石を多く装備するほど増えていくので、できる限り一つの色を一人のキャラに集中させて装備した方が効果は高い。

キャラの長所を伸ばしたり、短所を補えるので、魔法を使わないキャラでも魔法は持っておくべきだ。

3. 装備品のマーク

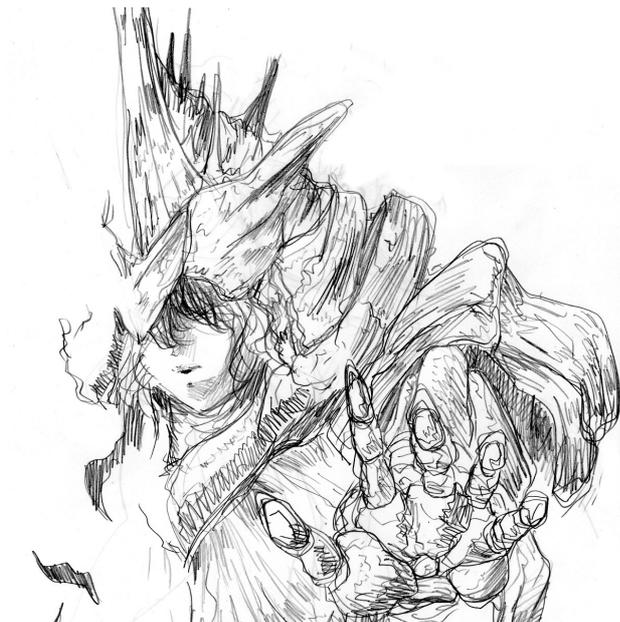
本作にも多くの装備品が登場するのだが、単に攻撃力・防御力を上げるのが装備品の役目ではない。

装備品のなかには「クイック」「防塵」など、特殊な効果をもたらすマークが刻まれているものがあり、このマークの持つ効果は数値では表せない重要なものばかりである。

マーク付きの装備は一般的に市販されていないので、手に入れるには各地のダンジョンに潜るしかない。このへんはRPGの基本である。

マークには中盤以降、なかば必須となるものもあるので、道中手に入れたマーク付きの装備は大事にしておこう。もしかすると、強力ボスを倒す意外な有効打になるかもしれない？

キャラクター紹介



サナイ

オリジナルコマンド: ひっさつ

女剣士であるサナイは剣での直接攻撃が得意。前衛に立ってバシバシ攻撃しよう。「ひっさつ」攻撃が命中すればかなりのダメージを期待できる。

ただし小手以外の重装備ができないため、防御力は男性陣に比べてかなり低い。敵前衛からの攻撃が命中すると一撃で瀕死に陥る可能性もある。

能力をどう補強するかが鍵だろう。



ノオ

オリジナルコマンド: てっぺき

重い装備が使用できるので、パーティの壁役として活躍できる。また、専用装備もなかなか強力だ。

「てっぺき」使用時は、次ターンの敵の攻撃が全てノオに集中する。ノオのHPをキープさえすれば味方の安全は保障されるので、使い方次第でグッと戦闘の展開はラクになる。



グランベリ

オリジナルコマンド: あしかけ

グランベリは一人でも危ない仕事をこなせる、名うての冒険者だ。装備の幅も広いので、前衛でも後衛でもあらゆる仕事をこなせる。

「あしかけ」を使えば地上にいる敵一体の行動を封じる事が出来るし、回復・補助魔法も得意な方だ。

困ったときにパーティに入れれば必ず活躍してくれる、頼りがいのあるキャラだ。

リフシー

オリジナルコマンド: れんしゃ

人里はなれた静かな森のスナイパー。弓の技術は他キャラの追随を許さないものがある。当然、後衛に配置して狙撃で活躍してもらおう。

「れんしゃ」は敵前衛全体を攻撃できる便利なコマンド。また、魔力も高めなので魔法使いとしても活躍でき、攻撃面には隙がない。

彼女を後衛に据えればサポートは万全だ。



エコー

オリジナルコマンド: チャージ

魔道士の町でも抜きん出て魔力の強い少女。全キャラ中最高の魔力値を誇り、魔法攻撃においては彼女の右に出るものはいない。

また、「チャージ」を使ってパワーを溜めると魔力だけでなく通常攻撃力も増大する。危険だが、最大チャージを行って前衛から通常攻撃をすれば破滅的なダメージ値をたたき出すことも不可能ではない。…って、本作の女の子は攻撃的なコばかりだなあ。

ファーラ

オリジナルコマンド: かがやき

ノオの姉。物語の発端であり、最重要人物でもある。もとは一般人なので能力はまったく平凡。しかし、ストーリーが進むと…！？

