

# ドラマチックロード

## 反省記

5J : 並木 優明

2007年6月、ついにX68初のシミュレーションRPG「ドラマチックロード 二輪部の挑戦」が完成した。総ステージ40、登場人物100名以上、アイテム数135という大ボリューム作品である。

例えば2003年の調布祭で、自分の出展作品が無く悔しくて書いた「現代SRPG企画書」が全ての始まりであった。今年の調布祭で、本企画がスタートしてからちょうど4年が経過することになる。時間がかかったものである。

4年も経つと、その間にサークルメンバーとの出会いや別れがあるもので、思い返しても波乱万丈な開発の日々だった。いい事も悪い事もあったが、今となっては全て懐かしい思い出である。

さて本題に入るが、実は今回ドラマチックロード関連の記事を書くつもりはなかった。しかし、記事作成の準備のため過去の会誌記事を再読したところ、以前の記事に本作のゲーム内容に踏み込んだ記事を書いていなかったという事に気づいた。そこで、今回はもっと具体的にゲーム世界を語る記事を書こうと思い立った次第だ。

まあ、つまりは68の歴史にちゃんと自分の作品内容を残したいと思ったのである。

というわけで、今回はハンドルネームも使わず、X68部員として作品の反省記という形で色々思うところを書き連ねていきたい。どうかお付き合い下さい。

**【ドラマチックロード二輪部の挑戦 スタッフ】**  
**企画・制作指揮・脚本・キャラクターデザイン :**  
並木 優明

**音楽 :**  
成田 洋一 (2006年度卒)

**マップグラフィック:**  
水上 明

**プログラムアシスト:**  
辻 将利 (2006年度学部卒)  
小島 恭兵

## 1. ステージ構成について

当初の構成では、本作は全25面のストーリーであった。神奈川の学園で突如抗争が起こり、主人公たちがそれを解決するうちに背後の巨大な悪の存在を知る・・・という物語だった。しかしややメリハリのない物語展開だったため、次第にこのプロットに物足りなさを感じることになる。

これを受けて後から追加されたのが、パーティ分割イベントである。これは初期プロットの「学校を外敵から守る」パートと「事態打開の鍵を探す」のパートを、二分割したパーティを使って時間軸的に同時進行させるというものである。

結果として、中盤多数登場する新規加入キャラがプレイヤーに使ってもらえる機会が増えたので、追加要素としては良かった。しかし、これによってステージ数が10増え、全35ステージになった。

さて、ここまでは比較的順調にステージ制作が進んでいたのだが、ステージ22にて遂に大きな激変が起こる。「第三勢力」の登場である。

第三勢力とは、自軍にとって敵だが敵軍にとっても敵であるというややこしい存在である。プログラムの実装が楽だったのでつい、物語に追加してしまったのだ。これが後の展開に多大な影響を与えたと知らずに・・・。

事実、このステージ22以降の開発ペースは壊滅的に落ちた。面を作るのが遅くなったのではない。ひとつ話を進めるたび、ストーリーが収集つかなくなりその度に前の面の作りなおしが発生したためである。この期間がなかなか地獄であった。

実際、ステージ22が完成したのが2006年春であったことを考えると、その後どれだけ制作が迷走したか想像に難くない。この期間、没となったステージは優に20を超える。本当に何度も何度も試行錯誤が繰り返された。

2006年の11月には多くの妥協の結果、ようやくそれなりの形になった。しかし、調布祭後テストプレイヤーの意見を求めると、やはり妥協した部分に疑問があるとの答えが返ってきた。

音楽の成田氏の卒業が間近に迫っていたが、しかしここで妥協のまま終りたくなかった。「疑問点」とされる部分をリストアップし、22面からの数面と終盤の展開に大きく手を加えた。

昨年の会誌には「あと数面で完成」とあったが、その後10面以上が手直しされたのである。結果として40+1面の構成で最終的には落ち着いた。

## 2. 登場キャラクターについて

本作の登場人物は、実はほぼ全て一年生の時書き上げた企画書の段階で設定されている。

以降、出番や顔グラフィックの変更などはあったものの、ほとんどのキャラが当初の想定どおりに登場している。

各キャラの能力・特性は、まだゲームのプログラムが完成していない段階から細かく決めてあったので、いざ本編に登場させる際、キャラの使いどころに頭を悩ませることはなかった。そのへんが物語制作パートとの違いである。

とにかく、こういうゲームの雰囲気とか展開といったものは最初に細かすぎるほど決めておいた方がいいものらしい。これは大きな教訓になった。

キャラクターに関してはあまり苦労話がないので、ここでもう少し個々のキャラクターについて語ってみよう。以下はX68のDRプレイヤーによる「好きなキャラクター投票」結果である。

ドラマチックロード人気キャラ BEST4

### ・男性部門

#### 1. 平野 タケシ (リーダー / 8 pt)

主人公ただけあって、さすがに人気高し。

専用装備だけと思いきや、意外に素で強い。

#### 2. 山之井 慎 (ベースアーチャー / 7 pt)

3面に登場し、以降最後まで活躍できる。

彼が攻撃を外すところは俺も見た記憶がない。

#### 3. Mr. オホーツク (ハイウィザード / 6 pt)

彼がここにランクインされたのは実力よりも性格・雰囲気によるところが大きい。良キャラ。

#### 4. ブライアン羽田 (ソルジャー / 5 pt)

1マップ6回限りの抜刀ロマンスソードが命。

最初に固有技を採用したキャラだった。

### ・女性部門

#### 1. 広澤 りえ (ベースアーチャー / 9 pt)

育て上げるまでの苦労、達成感、そして苦労に見合う大活躍。存在感は絶大だろう。

#### 2. スイートさん (リトルナース / 8 pt)

回復役第一号なだけあり、スタメンにも入りやすい。けっこう、仕掛けの多いキャラ。

#### 3. スイート姉さん (エアレスキュー / 7 pt)

何か、一部のファンの好みが出た気も……。篠マナミが駄目すぎるとの説もある。

#### 4. 三枝 香織 (バーバリアン / 6 pt)

使えないキャラに設定したつもりなのに、みんな無理して使う。そして意外と強くなる。

## 3. 部員からのアドバイス

さて最後に書き残したいのは、製作期間中プレイしてもらった部員からいただいたアドバイスの数々である。本当に、言われて気づいた自分のミスや、あの一言がヒントになって切り開いたアイディアは10や20ではない。

たとえば当初は今の1面に当たる面が無かった。本編をプレイして頂いた方々には驚愕かもしれないが、最初はいきなり2面から始まり、二輪部登場だったのである。そのプロトタイプを見て友人が「説明不足でわかんないよ。これ、2面にしたら？」とアドバイスをくれたのだ。

慌てて2面の前座である1面「峠にて」を作った。敵は当然2面よりも弱く、数も少ない。そして何より主人公の平野がバイク恐怖症に陥ってしまったことを前面に押し立てた。

結果、旧版の「突然に物語開始」感はなくなり、あとからプレイしてもらった部員には「わかりやすい導入だね」と言われることもあった。

これがある意味最初の衝撃だった。俺は何て致命的なことやってるんだ、誰かが言ってくれなかったらどうするつもりだったんだ、と。以後も似たような事例は何度も起こり、一時は自分の不手際に落ち込みもした。

しかし、ここで気づいたのだ。このサークルにはゲーム内容にツッコミを入れてくれる人が必ずいるということに。それも一人でなく多数。

最初は「揚げ足をとるなあ」と思っていたが、次第に「これはもしかすると、とんでもなく恵まれた開発環境なんじゃないか？」と思うようになった。

開発後期ともなると、部内に大きなDR専用ページが立てられ、そこに部員達の意見が集められた。全ての意見を採用したわけではないが、作品完成の大きな支えになったのは間違いない。時間はかかったものの、こんな大作の完成が実現できたのもX68のお陰である。

この難儀な制作に携わってくれた方々、また長い期間見守ってくれた方々に深く感謝申し上げたい。

さて…。

反省というか、言いたいことは言ったことだし、次は何をやるかな！