

No cry, No tears...



In anticipation of revival legend.

Projection-Nermy オリジナルRPG

REVIVAL LEGEND

リバイバル・レジェンド

企画・脚本・メイングラフィック

Nermy

プログラム

タナケソ・ふんわりオムライス

音楽

Tissue

マップ製作

ROONEY・HCF

製作協力

Ginger・カレプリ

◆REVIVAL-LEGENDの世界

闇の空に浮かぶ『虚空の星』の輝きが満ちた時.....地上に星の力を宿した邪悪な人間が生まれ出る。その者を人々は『星王』と呼んだ。

しかし星王が世を乱す時、相対する聖なる存在もまた現れた。星王に仇なすその者は『英雄』と呼ばれ、邪悪を討ち払う力を持っていた。

そして英雄の果敢な戦いにより、星王は打ち倒される。
これがこの世界における必然であった。時を経て再び虚空の星の輝きが満ち、新たな星王が現れようとも、この不文律が崩れる事は無かったのである。

そして、最初の星王が現れてから1000年が経ったこの年。
再び虚空の星は光り輝いていた.....。

◆物語

ガレド王国領フランワド大陸にある、山奥の農村コルマー。
この村にある夜、天から一筋の光が降り注ぎ、一人の村娘を打ち照らした。

光にうたれた者の名はファーラ。親を早くに亡くしながらも弟ノオと慎ましく暮らす、どこにでもいる平凡な娘だった。

だが、平凡だった彼女の暮らしはこの日終わりを告げた。光を受けた彼女の身体が、聖なる力を宿していたからである。
そして同時に、彼女の脳裏に謎の声が響くようになっていた。

声は呼びかける。
「英雄となるべく、最北の地を目指し旅立て」と.....。

『英雄』の名に戸惑いながらも、ファーラは運命を受け入れるべく、幼馴染のタクトと共に旅立つ事を決意する。

果たして、ファーラの身に待ち受けるものは何か。
啓示を与えた声の主とは。
伝承の通り、彼女は英雄となって星王と戦うのか。

謎と不安を抱いたまま、物語の幕は静かに開いたのである。

◆主な登場人物

■ノオ

山奥の村・コルマーに住む少年。
啓示を受けた姉を守るため、旅立ちを決意する。
まだまだ未熟者で、仲間の足を引張りがちだが、
数々の過酷な経験が彼を一人の戦士にしてゆく。

主要武器：剣/ボウガン

色傾向：黄/茶



■ファーラ

伝説の『英雄』として啓示を受けた娘。
性格は温厚そのもので、戦いには全く向かない。
自分の中で次々と目覚めていく力に怯えつつも
運命の旅路へとつく。

主要武器：剣/弓

色傾向：青/茶



■タクト

ファーラの幼馴染でノオの兄貴分。
本来なら今年ファーラと結ばれるはずだった。
戦士として一流であり、ノオやファーラから
最も頼りにされている存在。

主要武器：剣/槍

色傾向：緑/黄



■エコー

レーデンの魔術院で正式の魔術を学ぶ魔術師。
父・母ともに高名な魔術師で、彼女もまた将来を
囑望されていた。
かなり過激な性格で、ノオに噛み付く事が多い。

主要武器：ナイフ/杖

色傾向：紫/黒



■グランベリ

世界を舞台に渡り歩く冒険家。
あらゆる地理に詳しく、宝物の在り処を探る
嗅覚にすぐれる。

性格はかなりいい加減で、女運も悪い。

主要武器：剣/ギター

色傾向：青/緑



■ サナイ

鉦山の町・フォバモス自警団の剣士。
その剣の腕前は一流で、タクトを凌ぐほど。
だがある日、恋人が失踪する事件が起こり、
その行方を追って当分の無い旅を続ける。

主要武器：剣/槍/ボウガン

色傾向：赤/青



■ アルフ

フォバモスの鍛冶職人。武器屋としての
評判は高く、難しい銀の加工もできる。
サナイとは幼い頃からの付き合いだったが
ある日、突然失踪する。

主要武器：ほぼすべて

色傾向：赤/青



■ バイオレット

王国の魔術研究所の第一室長。
モンスター魔術学を専門に研究している。
元は辺境の生まれで、研究に没頭するあまり
妻と息子の縁を切った経緯がある。

主要武器：杖/ボウガン

色傾向：黄/紫



■ ジョイナス

辺境の暴れ者。その力で荒くれ者を束ね、
暴力をもって故郷の村を支配している。
バイオレットの実の息子であり、母を捨てた
彼に対し、憎しみの感情を抱く。

主要武器：大剣/斧

色傾向：赤/黒



■ リフシー

自然と共に生きる森の里・ヨミオンの出身。
弓を扱わせれば右に出るものはいない。
ほとんど自分の感情を表に出す事は無いが
何か重い使命を背負っている事が伺える。

主要武器：弓

色傾向：緑/茶



REVIVAL-LEGEND

開発記

◆名作への挑戦

「名作RPGを作る」……。その目標を掲げて本サークル初となる大作RPGの製作に取り掛かったのは、もう4年も前の話だ。

当時この企画の主要スタッフを務めたのは皆、夢に燃える一年生達だった。

みんなが理想のRPGの完成を目指して、平日・休日を問わず毎日のように部室に集まり、ゲームの開発に取り組んでいた。

いや、「取り組んでいた」という言い方は間違いである。これは過去の話ではないからだ。

毎日夜10時過ぎまでドット絵を描き、プログラムを調整してダンジョンマップを作る……。我々はこの繰り返しを実に満4年以上続けている。

自分で言うのもなんだが、恐ろしい執念だと思う。いや、執念という概念ももう越えている。

いわば、REVIVAL-LEGENDの制作は自分達の生活の一部であり、大学生活そのものであった。

だが、時は流れた。

企画当初に集ったメンバーは、制作12ヶ月目を迎える頃には既に半数まで減った。

残り続けて頑張った者も、制作4年目に完成の陽の目を浴びる事は出来ず卒業する事となったのである。

しかし、それでも開発は続いた。

そしてその制作は遂に最終局面を迎えようとしている。

果たしてこれで、かつて自分達が掲げた目標が達せられるかどうかは分からない。

しかし今年度の卒業を迎えるに当たって、企画者として少しでも、この作品にかけた想い、そして開発の中で得たノウハウを文章という形で残したい次第である。

並木 優明(7J)

◆マップグラフィックの変遷

REVIVAL-LEGEND(以下RL)のマップグラフィックは2007年度に一度、全て描き直されている。

制作当初はFC時代のレトロなRPGを意識した画風だった。色数もアニメーション数も少なく、制作も至って容易であった。

しかし2007年度にSRPG作品の「ドラマチックロード」を公開しイベント参加した際、他サークルのドット絵のレベルの高さに愕然。RLのドットのクオリティに疑問を持つことになる。

実際、「作品イメージに与える、見た目の影響力」はあまりに大きく、ドラマチックロードはその点で常にハンデを負う結果となった。

みすみす同じ過ちを犯さないためにも、自分は監督として全グラフィックの書き換えを決意した。

だがそうすると事実上、この段階でそれまで制作していたものは全て崩れ去り、開発はほぼゼロからの作り直しとなってしまった。

当然反発はあったのだが、よりクオリティの高い作品を作るため、仕様変更を断行した。

結果、想定していた通りグラフィックの更新にかなりの時間を要したのだが、効果は上々であったように感じられる。

新グラフィックは一般のRPGよりかなり大きめに作られており、実に一画面に横10キャラ分がギリギリというサイズになった。

この大きさはPS1のRPG「アークザラッドⅡ」と同等のサイズなのだが、この大きさのキャラはかなり存在感があり、イベントシーンでも見栄えがする。

また一画面に映る視界も狭いので、無駄に広いマップを制作する必要もない(20x20マス程度の広さのマップでも4画面ぶんである)。

そして何より、このキャラサイズを採用している同人ゲーム作品が他にあまり無いため、パッと見で、一般のRPGツール作品群と区別されるというのも見逃せない利点である。

◆戦闘システムの変遷

戦闘システムは本当に何度も何度も変更が重ねられた。

まず仕様の根幹となるターンのシステムからして、当初は「味方の行動と敵の行動が分けられる完全ターン制」という変則的な仕様だった。

しかしこの方式は開発が進むにつれ問題が頻出し、改善を余儀なくされる事となる。

新システムも続々と考案された。たとえば、

- ・ボーナス特殊攻撃である「再攻撃」
- ・防具の固有特性「マーク」
- ・武器を使って敵の攻撃を弾く「武器回避」
- ・第二の武器攻撃手段「サブ武器」
- ・戦闘開始時の初期MPに影響を与える「疲労システム」
- ・味方キャラのパラメータが常に変動する「アースゲージ」
- ・キャラクター毎にクリティカルの効果が異なる「個人CT」
- ・Lvアップ以外の成長要素「SPマーク」
- ・新たなアイテム使用手段「物資量」

……などなど、挙げればきりが無い。

が、上記の仕様は最終的には全て実装されており、当初の戦闘システムに比べてかなり奥の深いバトルが展開できるようになったのは確かだ。

まあ企画者の好きなようにし過ぎた面も否定できないだが、それにシステムプログラマがよく応えてくれたお陰で理想の戦闘システムが実現できたと言える。

登場する敵のバリエーションも相まって本作ではかなり個性的な戦闘シーンが展開されるので、プレイヤー諸氏には期待して頂きたい。

◆エフェクト

REVIVAL-LEGENDでは、エフェクトプログラムに重きを置き、専門のプログラマを一人立てている。

戦闘中に発生する多彩なバトルエフェクト制作と、頻繁に仕様変更のあるバトルプログラムを同時にこなすのは難しいものだったからだ。

実際、エフェクト担当者が専門に研究、制作した画面効果・魔法効果はどれも出来が素晴らしい。独自に3Dモデリングソフトも勉強してくれたので、ドット絵のアニメーションでは到底表現できない、印象的なエフェクトが多数作成できた。

制作作業は出来るだけ細分化・専門化した方が効率が良いという好例だろう。

◆BGMと効果音

BGMと効果音も、全て専属のサウンドデザイナーに制作してもらった。

使用したBGMの数はなんと50を越え、最終的には60近くにもなるかもしれない。前回の「ドラマチックロード」が35曲だった事を考えるとこれは大変な量だ。

もちろんX68作品としても異例のボリュームで、イベントシーン制作の際にはかなり贅沢にBGMを使わせて頂いている。

また、魔法エフェクト等の効果音もフリー素材を一切使わず、完全オリジナルで50種類近い音色を揃えた。これもまた、音楽担当者の執念とこだわりの成せる業だろう。

このように円滑に効果音が制作できたのも、エフェクトプログラマが、ゲーム中のエフェクト部分だけを本体から切り離れたエフェクト視聴専用プログラムを作成した事が大きい。

これによって、効果音制作者はいちいちゲームの戦闘画面を呼び出す事なく、必要なエフェクトをいつでも何度でも確認できた。

こういったエディタを制作する手間は惜しみがちだが、その見返りは想像以上に大きい事を忘れてはならない。

◆マップ制作

本作の開発において最も時間がかかり、かつリテイクの回数が多かったのは間違いなく、ダンジョン・街のマップ制作部分だろう。

とにかく作っては崩し、作っては崩しの連続だった。これについてはシナリオ・制作進行を担当した筆者に多分に責任がある。

特によくあったのが、ダンジョンの仕掛けなどを先に設計せずに、とりあえず概形から作り始めてしまうケース。

これは後で遊びや謎解きを入れる箇所に困り、ほぼ100%作り直しになる。

マップチップを書き換えたお陰で、元のマップを全然違う構造にしなければならなかった事もある。この場合は見栄えもアップするので一概に悪いとは言えないが……。

イベントシーンの追加や変更も、命令スクリプトを書く人間にとってはメンタル面での負担が大きい。

だが、こちらはなかなか一発でOKテイクを出すのが難しく、悩ましい所だ。

いずれにせよ、ゲームを作る以上ある程度の切り崩し・修正が発生するのは仕方がないが、事前にその頻度を下げる努力はすべきである。

ひとつの街・ダンジョンを作る前に、担当者とはよく相談し紙面なりテキストなりで綿密にマップ設計をしておくくらいの心がけは必要だ。

時間とリソースを消費する前に、その使い道をよく検討する事は、アマチュアのゲーム制作にも求められるのである。

◆色々あって

その他、レベルデザインや作品内のイメージ統一やら語るべき事は沢山ある。本当は、プログラマやサウンド担当の苦労はこんなものじゃないはずであるが、紙面が限られているのでそろそろ締め括りに入りたいと思う。

とは言っても、最初に述べた事の繰り返しになるのだが……とにかく一番言いたい事は、

「俺達は生活の一部としてこのゲームの制作を続けて来て、毎日毎日、面白い作品になるよう頑張ってきた」

……である。

常に最善の方法を考え、悩み、持ちうる限りの労力を作品に打ち込んできた。

それが時間の浪費だったとは微塵も思わない。むしろ、ものすごく貴重な時間を過ごしたと思っている。

さて、偉そうな事をつらつらと書いたが……。実際のところ、開発は今なお現在進行形で進んでいて、なおかつデスマ気味である。

正直言って、一刻も早くエンディングを作らなければならない段階なのに、まだラストダンジョンが仕上がらない。なかなかうまく行かないものだ……。

最初から最後まで、こんな調子の「REVIVAL-LEGEND」だが、今まで頑張ってきた成果をそろそろ形にする事ができるかと思う。

というわけで、もう毎年の好例文句になっているが、今年も言わせて頂きたい。

REVIVAL-LEGENDの完成に乞うご期待！
今年でホントに出します！

P.S. そりゃ本音を言えば、最後の調布祭前に開発完了して、会誌には「開発を振り返って」みたいな記事を書きたかった……。

だがまあ、これも宿命みたいなもんか。
来年、誰かプレイ感想記事でも書いてくれ！