

2020年10月のアップデート：絵描きのキャンバス # 5

バッカーの皆さん、こんにちは！

お待たせいたしました。前回のアップデートから少し時間が経ってしまいました。心待ちにしてくださった皆さま、ありがとうございます。日々のアップデートから月に1回になってしまって残念ですが、Discordやキックスターターのコメント欄はいつもチェックしていますし、百英雄伝のさまざまな公式SNSでもアップデートを発信していきますのでよろしくお祈りします。

先月はゲームの開発にどっぷりと力を注ぐことができました。そこで、進捗を皆さまにお見せしたいと思いません。まずは村山のコメントから！

村山からのメッセージ

百英雄伝の発売は2022年10月を予定しており、現在はまだ開発の初期段階。多くシステムの企画検討や仕様へ落とし込む作業、グラフィックのデザイン案作成、プログラムの試作といった作業が多い状況です。

キックスターターで標榜したゴールへ向けて、具体的に形作っていく作業であり、ある意味楽しい時期でもあります。

そして、これまでの開発と違うのはこの開発初期段階ですでにユーザーの反応が得られている事です。

もちろんそこには取舍選択はあるのですが、「ゲームにこういうの入れようよ」という話をしている時にユーザーの反応の話も出たりします。

先日はパーティ会話システムについての話し合いをしました。他タイトルでも導入されているシステムですが、キャラが多数存在する百英雄伝においてはどのような形が最適だろうか？そんな話をするのは企画者として喜びの部分です。

ゲーム作ってるな、って感じます（笑）。

僕は先月はキャラプロフィールを30体程作成しました。エルフ、ドワーフ、はたまた機械人キャラ？ドラゴン？流れのコック？手練れの中年剣士？プライドの高い魔法剣士？いろんなキャラたちがワイワイと集まる様子を想像していると自然と楽しくなっていきます。

そんな楽しみ的一端を少しずつでも共有できたら良いなと思っています。

ハロウィーンと言えば！

キックスターターのキャンペーンでバッカーの皆さまに投票いただいてから少し時間がありましたので、河野の方でスケルトンキングの立ち絵を描き上げることができました。109番目のキャラクターとしてスケルトンキングを選ばなかった皆さまも、きっとこの洗練されたバージョンを見れば、ゲームに出てくる他のキャラクター同様、心奪われ夢中になることを願います。

さあ、骨ばった不毛の栄光、スケルトンキング、マーカスがここに！



出身 古王国 性別 男

年齢 300歳 好きな食べ物 シャンパンとゼリービーンズ

スケルトンキング、300年を生きるスケルトンの王。

かつては野望の男で、力を欲して自らを秘術でアンデッド化した。

かつてアンデッドとして国を作ろうとした事もあるが、手痛い目に合って逃亡する事となった。

現在は城一つを持てれば良いと考えている。部下たちは、かなり古い部下がほとんど。

「吾輩の夢は一国一城の主である。 まあ、今はとりあえずな、クックック」

シャーク物語

今回ご紹介するのは、シャークマンたちの故郷です！ ユーフェリウス VII 世が故郷と呼ぶその地には、まだお見せしていない内容がたくさん。ゲーム内の新しい場所や、新しい生き物までいますよ！

インペリシャーク

Impeli Shark



シャークマンたちの故郷。砂漠の真ん中にある村で、砂レンガで作られた家に住んでいる。

砂漠に潜んでいるサンドフィッシュを捕らえる漁で生計を立てており、サンドフィッシュの漁の道具（長めの1本のモリとか）やサンドフィッシュを干すための網が張られた台などが見受けられる。

砂漠の村だが、少ないながらも木が生えてる場所も存在する。

シャークマンたちはかつて自分たちは、水で満たされた大きな星に住んでいたという伝説を持っているが、多くのシャークマンはそんなことはありえない、ただの昔話だと思っている。

サンドフィッシュ

Sandfish



シャークマンたちが狩りをする獲物。体長6メートル程度、小型のクジラぐらいの大きさに、シャークマンが数人がかりで長いモリで捕らえる。

堅いウロコの下は白身魚風でやや淡泊なため、タレをつけて焼いて食べるのが一般的。ヒレ部分は乾燥させて作る保存食として特産品になっている。

シャークシップ

Sharkship



シャークマンたちが乗る船。移動や狩りに使用されている。

帆に風を受けて砂漠を滑るように進む。補助の動力として魔道レンズによる魔力も使用されている。

新しい敵のデザイン

不気味で怖〜いハロウィーンのテーマに従い、今後ゲームに登場することになる最新の敵キャラ、コープスウィッチをご紹介します！



コープスウィッチ

上位アンデッドによって生み出されたアンデッドの一種。デッドカウンテスによって生み出された個体が確認されている。

SNS リンク

もし百英雄伝の世界にどっぷり繋がってほしいと思うのなら、[ここをクリックして](#)公式 Discord に参加してくださいね。そこにはゲームに命を吹き込んだ、たくさんフレンドリーでアクティブな人たちが参加するコミュニティが待っています！

以下のプラットフォームでも公式アカウントをチェックしてくださいね。

Twitter: twitter.com/eiyudenchronicl

Instagram: <https://www.instagram.com/eiyudenchronicle/>

Facebook: <https://www.facebook.com/Eiyudenchronicle-102663294874338>

October 2020 Update: Painter's Easel #5

Hey there backers!

It's been some time since our last update! Thanks to all of you for your patience. We know it's tough to shift from daily updates to monthly updates, but we've continued to keep an eye on Discord and Kickstarter comment sections, and we'll continue to put out updates on the various Eiyuden Chronicle social media platforms.

This last month has given us the opportunity to put our full effort into the development of the game, and we'd like to share some of our progress with all of you. So, with that, take it away, Murayama-san!

A Word from Murayama-san

Eiyuden Chronicle is scheduled to be released in October 2022, and we are still in the early stages of development. There is a lot of work to be done, such as examining system standards and incorporating them into specifications, creating graphic design plans, and making program prototypes.

In a sense, it's a fun time for us, as we are working towards the goals we have set out in the Kickstarter.

What's different from past development is that we've already had user feedback at this early stage of development. Of course, we must make some decisions, but when we're talking about adding something to a game, there's a lot of talk about user reactions.

The other day we were discussing the party conversation system. It's a system that has been introduced in other titles, but what would be the best form of this system in Eiyuden Chronicle, where there are many characters? It's a pleasure for me as a planner to talk about that.

It makes me feel like I'm really making a video game! LOL

Last month I created about 30 character profiles. An elf, a dwarf, an android? A dragon? A freelance cook? A seasoned middle-aged swordsman? A prideful wizard? I really have fun when I imagine all the different characters getting together.

And I'd like to share some of that fun with you, even if it's just a tiny part of it.

we'll be able to send out the backer survey to all of you in November. Thanks for your continued patience in this regard!

Speaking of Halloween!

One of the most challenging things on a Kickstarter campaign is that, if you are listening to the backers, it means you have to create content other than what you had originally planned. This came in the form of Character 109, after we cleared the first 8 additional character stretch goals. Junko Kawano, always the amazing artist that she is, was able to quickly whip up the four character sketches to choose from, but never had the chance to polish any of them up to the quality level she wanted.

Thanks to additional time since the backer vote, Kawano-san has had the opportunity to polish the Skeleton King's design. Hopefully even those of you that didn't choose this design for Character 109 will see that this more polished version has just as much heart and love put into it as any of the other characters in the game.

So here he is, in all of his boney glory: **Marcus the Skeleton King**.



Marcus

Origin: Old Kingdom

Gender: Male

Age: 300

Favorite food: Champagne and Jellybeans

A man of ambition whose lust for power drove him to turn himself undead by arcane means. In times past, Markus tried to found a kingdom for the undead—a failure that cost him dearly and put him to flight.

These days, he contents himself with a single castle and a band of loyal followers who, um, might best be described as the "old" guard.

"One kingdom and castle to call my own—that's all I dream of! Well, all I dream of for now. Heh heh heh."

Shark Tales

For our next reveal, we're going shark themed! We've got a wealth of new art to share from the region of the world Yuferius VII calls home, including a new in-game location, and a new creature!

Impershi'arc



This is the home of the Sharkmans. They live in a village in the middle of the desert, in a house made of sand bricks.

They make a living by fishing for sandfish lurking in the desert, and they have sandfish fishing tools (like a long harpoon) and a bench with nets on it to dry sandfish. It's a desert village, but there's even a few trees growing on it.

The Sharks have a legend that they once lived on a large planet filled with water.

Sandfish



Fishermen's prey. It takes several Sharkmen to catch it with a long harpoon, it is about six meters long, about the size of a small whale.

The flesh underneath the hard scales is somewhat plain like a white fish, so it is usually eaten grilled with sauce.

The fins are dried, then made into a regional specialty preserved food.

Sharkship



This is the ship that Sharkmen sail on. They are used for transportation and hunting. The sail catches the wind and surfs across the desert. It also uses magic power from a magical lens as an auxiliary power source.

New Enemy Design

In keeping with the spooky, scary Halloween theme, we wanted to share a brand new enemy that will be appearing in the game: The Corpse Witch!



Corpse Witch

A type of undead created by the higher undead. Individuals created by dead countess have been found.

Social Media Links

If you're dying to stay connected to the world of Eiyuden Chronicle, don't forget to join our Official Discord by [clicking here](#), and join the large, friendly and active community that helped bring the game to life!

You can also find us on the following platforms:

Twitter: twitter.com/eiyudenchronicle

Instagram: <https://www.instagram.com/eiyudenchronicle/>

Facebook: <https://www.facebook.com/Eiyudenchronicle-102663294874338>