

# November 2020 Update:

※英語のアップデートは下の方にあります

11月になりました。百英雄伝の情報を今か今かと待っている皆さまに、たっぷりと内容を詰め込んだアップデートを提供する時期になりました。月に1回のアップデート、待っていた時間に見合うように私たちもベストを尽くしてお届けします。

## 村山の開発月報

ゲームデザイン的にはぼんやりしていた細部を具体的にしていく作業に入っています。多くのアイデアがチームメンバーから出されています。

それらに対して、「百英雄伝」というゲームにとっては何が正解なのかを選び取っていくのが僕の仕事となります。

しかし甲乙つけがたいアイデアを目の当たりにすると悩み込んでしまう事もしばしば。それが本当に正解なのか？という疑問と日々戦う事になります。

そして、僕が今抱えている最大の仕事はストーリーの基礎部分、プロット作りになります。ここでの筋立てはストーリーの最終的な出来映えにも関わりますが、それ以上にRPGというゲーム作りにおいて大変重要な骨組みになります。

このプロットを元にいったいどのぐらいのダンジョンや街が具体的に必要で、それらはこういったデザインのものになるのか？

それらがプロットに左右されるため、そういった要素も考える必要があります。

ゲームシナリオは、通常のシナリオと違いゲーム性と密接に絡み合っています。

ゲームスタートからいったいどのぐらいの時間でプレイヤーが自分で操作可能になるのか？そういった事柄もゲームのプレイフィールドに関わってきます。

その部分を考えながら、ストーリーとして最大の課題であるいかに人々が何を考え、どのように行動したのか、そのキャラたちがどう生きたのかを描き出すという部分を忘れないようにしなければ魅力を失ってしまいます。

キャラの生き様を描写する舞台としてのプロット、そしてゲームとして遊ぶフィールドの骨組みとしてのプロット、その両者のバランスを取りつつ進めるのが最大の難関です。

## めっちゃ気になるゲームアップデート

キャンペーン内で最初に紹介したモンスターの一人をもう一度見てみましょう。開発の仕事は日々刻々と進化するもの。変更を加え、繰り返し発展していきます。死の伯爵夫人。どこがどう変わったのか、皆さんの眼で進行中の開発プロセスを見つけてくださいね。

### モンスタープロフィール: デッドカウンテス

#### デッドカウンテス



人を惑わしアンデッドとして眷属へと加える魔物。  
独特の美意識を持っており、自らの周りを飾り立てるのを好んでいる。

## デッドカウンテスの巢くう城



元は人が建築した城だったが、うち捨てられて荒れた後にデッドカウンテスとその眷属が巣くっている。

城内部は崩れたりしているが、デッドカウンテスがいる最上階付近では内部の調度品には不釣り合いに豪華なものが備えられているが、これらを奪うためにアンデッドたちが周囲に領地への襲撃が行われたとも言われている。

元々ここを居城にしていたのは別の誰かでその時にかけられた魔道の力で浮遊している。

ちょっとしたアップデートならここで終わりかもですが、これは百英雄伝の月1回のアップデート。まだまだ始まったばかりです。前回、新しいキャラクターを紹介してからかなり経っていて、今こそ次の紹介の時です。どんな顔ぶれが新たに加わるのか、さあ皆さまと見て行きましょう！

## キャラプロフィール: アイビィ



出身 帝国工房 性別 女  
年齢 19歳 好きな食べ物 牛乳

両腕に魔導レンズの力を利用した魔導アームを装備した**女技師**。アームは自ら開発したもので、その大きさに合わせて怪力を発揮することができる。

身長が低めでそれがコンプレックスで、それを乗り越えるために魔導アームを作り出した。

「ん？まさか今、チビって言った？ 言ったよね。  
あんたなんか、ガリガリの貧弱君だってわからせてやるんだから  
この魔導アームでね！」

河野コメント：元気一杯めで描かせていただきました。お腹のあたりもちょいと光っていますが、アイビィの背中に大きめの魔導レンズが光っている……予定です。そこは動きもあわせてドットキャラになった時にまたご期待ください！

今月のゲーム紹介の締めくくりは、新しく登場する不気味な生き物をチラッと見せします。オールラウンの旅の途中、皆さまも出くわすかもしれませんよ。

### モンスター紹介: イービルスピリット



廃墟や洞窟で見られるスピリット系モンスター。執着をもったまま死んだ命のなれの果てとも言われている。

## コアメンバーからのメッセージ

今回のアップデートからコアメンバーのメッセージも紹介していこうということで、  
トップバッターを拝命いたしました。  
みなさん、こむにちは、こむばんはディレクターの小牟田です。

Kickstarter キャンペーンが終わって2ヶ月あまり、  
企画チームでは、少し前から「戦争イベント」についての検討を進めています。  
「戦争では、大勢のキャラクターを同時に活躍させたい」  
「兵士をワラワラ出して、大軍が進軍してる様を見せたい」  
といった大きなコンセプトとゲームイメージが村山さんから提示され、  
企画メンバーが村山さんと一緒にそれに対してアイデアを出し合って方向性を固めて行くんですが、

大勢を活躍させるアイデアや、大軍を率いる戦争をどんなビジュアルで、  
どういう遊びにすると面白いのか、百英雄伝の戦争はどうあるべきか、などなど  
様々なアイデアが出され、

隊長と副官、その中に小隊長的なキャラクターが配置された複数の部隊を作って、プレイヤーがそれぞれの部隊の行動や進軍ルートを指示する形がいいんじゃないか？  
RTSのような時間に追われて決断を迫られる遊びは百英雄伝のユーザー、RPGを遊びたいユーザーには合わないと思うからターン制のように時間を止めるタイプにしよう。  
でも、ただヘックスの上の駒を進めるだけのビジュアル表現にはしないぞ！

と、ぼやけていた戦争イベントの「企画のコア」が徐々に形作られていく過程はワクワクします。個人的には、攻城兵器や大型の兵器を使った攻城戦は絶対実現させたい！

などとプランナーが夢ばかりを語っていると、ときどきエンジニアやデザイナーからツッコミを入れられたりするんですが……どうやったら実現できるか？それならこうしたほうがいいんじゃないか？こんなビジュアルにしたい！この技術を使えばもっと面白い表現になりそうとか、百英雄伝のチームメンバ

ーはグイグイ攻め込んでくるから好きです。みなさんの応援のおかげで、チームはすごくいい雰囲気  
制作を進められています。

そして、今、チームでは企画検討を経て仕様に落とし込まれたバトルや街の試作中です。バトルシーンの  
映像やシステムについては Kickstarter キャンペーンで少しだけ紹介しましたが、百英雄伝の目指す、「高  
低差」や「障害物」を使った自然なフォーメーションで臨場感のあるバトルを実現するために、試作の中  
に特殊な仕掛け「ギミック」を使った遊びも組み込もうとしています。街も「生きた街を作る」というコ  
ンセプトで NPC の挙動など試行錯誤しています。

この辺りも、お披露目できるものに仕上がったら「チラ見せ」していきますね。

引き続き応援よろしくお願いいたします。

## 注目のイベント

中国で開催される「上海・2020WePlay 文化展」に、村山がゲストスピーカーとして出演すること  
になりました。村山のセッションは日本語と中国語のみで行われるのがちょっと残念ですが、日本  
語、中国語ができる方々は見逃さないでくださいね。

11月のアップデートはこれで終わり。でも心配しないで！長いお休みのある寒い12月に向けて、

皆さん心をホットに保つ、あつ〜いアップデートをご用意する予定です。お楽しみに！

# November 2020 Update:

Hey there, heroes!

Remember, remember, it's now November, and that means another meaty update for all of you waiting for that new drip of Eiyuden information. We know the wait for that monthly update can be tough, so we're trying our best to make sure the wait is worth it.

## Murayama's Monthly Development Update

We are now in the process of fleshing out the details of the game design that were vague before. Right now, a lot of ideas have come from our team members, and my job is to pick and choose what works in the context of the game "Eiyuden Chronicles".

However, I'm often stumped when I'm faced with ideas that are equally good and difficult to decide on. I often wonder whether I made the right choice or not.

And the biggest job I have at the moment is the foundation of the story, the plot. The plot is not only important to the final outcome of the story, but it's also a very important part of the framework of an RPG game.

How many dungeons and towns do you need to create based on the plot, and what kind of design will they be?

They will be affected by the plot, so I have to think about those factors as well.

Unlike regular scenarios, game scenarios are closely intertwined with the gameplay.

How long does it take for the player to be able to control the game on their own after the game starts? Things like that also affect the feel of the game.

With this in mind, I have to keep in mind the biggest challenge of a story, which is to portray how people thought and acted, and how these characters lived, otherwise it will lose its appeal.



The biggest difficulty is maintaining a balance between the plot as a stage for portraying the characters' lives, and the plot as a framework for playing the game.

## Juicy Game Updates

Let's start by revisiting one of the monsters we first showed off during the campaign. As development is a living breathing thing, parts can change and evolve over time, as in the Dead Countess, which will hopefully give you some insight into the ongoing development process.

### Monster Profile: Dead Countess

#### Dead Countess



A Demon that deceives people, turns them to undead, and recruits them to her kin. She has a distinct air of beauty and loves to decorate her surroundings.

## Castle of the Dead Countess



Once a castle of man, after this abode was abandoned and fell into ruins, Dead Countess and her kin took up residence.

The interior of the castle is crumbling, but it is said that the top floor where the dead countesses are located is furnished with luxurious items in far better shape than the castle's furnishings, and that the undead hordes raided the surrounding territory to obtain them.

Word has it that the castle floats due to the power of a rune-lens cast by its previous owner.

A lesser update would probably end there, but this is a monthly Eiyuden Chronicle update, and we're just getting started. It's been too long since we introduced a new character, and we felt that it was about time. Let's check out what fresh new face is joining the crew!

### **Character Profile: Ivy**



Profession: Engineer from an imperial workshop

Gender: Female

Age: 19

Favorite food: Milk

Ivy's two massive "rune arms" are her own invention. They're powered by rune-lenses and pack exactly the juggernaut punch you'd expect. Her diminutive stature is a bit of a sore spot with her, so the arms are her way of compensating.

*"Sorry, did you say 'shorty'? Oh, you did NOT! All right... We'll see which of us is puny after I rune-slap your scrawny ass into next week!"*

Kawano's Comment : I made sure this character is just bursting with energy. You can see there's a faint glow around her torso. The idea we're going with (at the moment, anyway) is that there's a large, glowing rune-lens fitted to her back. We think you'll like the way she moves, especially once you see the pixel art!

To cap off this month's reveals, here's a sneak peek at a brand new spooky creature you might come across during your travels in Allraan.

### **Monster Sneak Peek: Evil Spirit**



A spirit-type monster found in ruins and caves. They are said to be what will become of a living thing that dies with an obsession.

## **A Word From the Team**

While Murayama-san has been handling monthly development updates, we wanted to offer a space in each update for a different key member of the development team to share their thoughts on the progress of the game. For our first Word From the Team, Director Komuta-san!

“We decided to introduce the core members' messages from this update as well, and I have been appointed as the top batter.

Ladies and gentlemen, Komunichiwa, or Komubanwa, this is Komuta, the director of Eiyuden Chronicles.

It's been a couple of months since we finished our Kickstarter campaign. The planning team has been discussing a "war event" for a while now.

"Let's have a bunch of characters active in the war at the same time."

"I want to show a big army advancing on the battlefield."

The members of the planning team and Murayama-san would work together to come up with ideas for the game and establish a direction for it. How are we going to show a lot of characters? What should it look like visually? What kind of game should it be so it's interesting to play? How should a war in Eiyuden Chronicles be fought? Why not create multiple units with a captain and second-in-command, with a platoon leader-like character among them, and have the player dictate the actions and routes of each unit? I don't think it's suitable for Eiyuden users, or users who want to play RPGs, so let's make it a turn-based type of game. But we don't want to make it a visual representation of just advancing pieces on a hex!...

It's exciting to see the "core of the project" of the blurry war event slowly taking shape.

Sometimes, when a planner says dreamy things like, "Personally, I definitely want to make siege warfare with siege weapons and larger weapons a reality!" they get shot down by engineers and designers..... But I love Eiyuden team members for they are very energetic, asking questions like, "how can we make it happen?", "Maybe it's better if we do it like this!", "Let's make it look like this!", "It could be more interesting if we used this technology!" Thanks to everyone's support, the team is in a great spirit as we work on this game.

Right now, the team is in the middle of developing prototypes of battles and towns that have been put into specifications after going through the planning process. We've shown you a little bit of the battle scene footage and the battle system in the Kickstarter campaign, but in order to achieve the goal of Eiyuden's battle with natural formations, using height differences and obstacles, we've also been playing with implementing special "gimmicks" in the prototypes. We're also working on the concept of creating a "living city" through trial and error, including NPC behaviors.

I'll be teasing you all when it's ready for presentation.

Thank you for your continued support."

## Event Spotlight

Murayama-san is honored to be a guest speaker at WePlay, taking place in Shanghai, China. Unfortunately, Murayama-san's session will only be in Japanese and Chinese, but for those of you who speak Japanese or Chinese, don't forget to tune in and check it out.

That's it for November's update, but don't worry! We'll have another piping hot update to keep you warm through that cold December as we head into the holidays. Don't miss it!