

・ 第12話Bルート

ここで予想だにできなかった展開が！ 何と「Eveファイルの読み込みエラー」だ！orz
添付テキストを読んだところイベントファイルの位置を間違えたまま公開してしまい、
そのミスで修正をすべく不要ファイル削除用のイベントファイルを添付したようだ。
だが肝心の11話でContinueコマンドのファイルパスの指定を間違えているのでは、片手落ちも良いところだ。
こういったバグ潰しが不完全なのは頂けない、これもまた初歩的なミスだ。
とりあえずNotepadでセーブデータを開き、改変して対処する。
ちなみに次に読み込むイベントファイルは4行目に記述されている。
そこを弄れば次に読み込むイベントファイルを変更する事が出来るのだ。覚えておくと役に立つ時があるかも知れないぞ。

気を取り直して12話開始。

11話の謎の集団はロキの生まれた部族の使うOAを使用していた。
彼らは異世界からやって来て、「レア・オブス」という名の物を探しているらしい。

打倒LOMの為に協力体制をとるカヤとロキだったが、ロキの機体は所詮カスタム機。LOMの12神に対抗するだけの性能はない。
そこでオルパの何処から仕入れたんだか分からない怪しい情報を元に基地へと奇襲をかけ、機体を強奪する事に。
奪った機体はつい最近発掘された古代のOA「ヒュペリオン」。特殊な機体だけあって、やはりカスタム機とは性能が違う。
何より飛行可能になったので敵の近接攻撃を喰らい難くなったのが大きい。ま、それでも火力以外はカヤに負けるが。

基地の部隊を全滅させると11話で登場した謎の集団「戦界の盟友」が再び現れる。
しゃ、喋った！ ナマモノが喋ったよ！ 緊迫した場面である筈なのに思わず吹いちゃったYO！
よりによって幹部クラスの顔グラが動物アイコンなんて誰も予想出来る訳がない。
幹部は3人出てくるが、フードで顔が見えにくくなっている一人はまだ人間っぽく見えるが、
残りの2人は眼鏡を掛けたイタチっぽいのが謎の軟体生物だ。どう見ても人間ではありません。一体どういう部族だというんだ！

そこに12神OAに乗ったDR隊の幹部の一人「ドグマ」も現れて場はさらに混乱を極めることに。今回も三つ巴の戦いのようです。
戦闘が再開したと思ったら、ロキの機体のハイパーモードが発動。
HP、EN、装甲、運動性、攻撃力が上昇し、全パイロット能力が+10、さらに性格が超強気になりパイロット画像が変更される。
どうやらハイパーモードは気力が120以上になると自動発動するらしい。
ロキが潜在力解放を所持している事もあって、さらに気力が上がると爆発的な攻撃力が得られる。
これでSP「捨て身」まで習得しているのだから、火力においては他の追従を許す筈もない。
「スゴイぞ！ ヒュペリオン！」と思ったのも束の間、ステータスウィンドウに奇妙な文字列を発見してしまったのだ。
「残り時間5ターン」.....えっ？ 残り時間？ まさか.....！
ヒュペリオンのデータをチェックする。するとそこには.....「ノーマルモード=ヒュペリオン5気力低下」の一行があった。
自動発動するハイパーモードに時間制限がついているだけでも頭が痛くなるのに、気力低下のペナルティまであるのかよッ！！
時間制限やペナルティ付きのハイパーモードは、発動させるタイミングをプレイヤーに選ばせてこそだろう。せめて手動で発動できるように配慮して欲しかった。

12話Bルート終了。何か新たな事実が判明するかと思ってカヤ&ロキルートを選んだが新たな謎が出て来たただけだった。
何時まで焦らず気なのかは知らないが、謎かけばかりでストーリーに進展がないのは辛い.....。

・ 第13話Bルート

分岐が12話のみかと思っていたら、どうやら14話まで分岐するらしい。
こういった労力を惜しまないところはある意味見習いたい。

2~3話に登場した酒場の店主の娘リラは父親と共にDR隊に拉致されていた。
そして父と娘は互いに人質とされ、DR隊への協力を余儀なくされていたのだ。
リラは今まで何度か特殊なOAを操りLOMの前にも立ちはだかったが、
彼女がパイロットである事を知っているのは前回の戦闘で彼女の乗るOAのハッチを破壊したロキだけだった。
ロキとリラは牢獄の中で少しだけ言葉を交わしただけだったが、「再び彼女と戦う事になったら.....」とロキは苦悩し始める。
顔見知り程度の仲でも傷つけるのをためらうか、優しいところもあるんだな、ロキよ。
あっ、でもすぐキレたりするから本当に優しいかどうかは良く分からないな。こいつも暗殺者稼業やってたみたいだし。
この作品は耀に限らず性格と設定が噛み合わないキャラが多い。設定の方を何とかすれば、もっと良くなるキャラは何人居るの
になー。
もっともバックボーンが全く描写されていないキャラはどうしようもないが。
特に赤と黄色のコンビ。お前ら、毎度同じ様な漫才ばかりやりやがって.....。

LOMを待ち伏せしていると、12神のうちの1機を隊長機としたDR隊の部隊が急襲してくる。
DR隊の3人の幹部の内の一人が駆るOAだ。
名前は「ヘファイストス」というのだが、他のユニットは全てアイコンが表示されるのに、こいつのユニットアイコンだけ表示されてない。
ファイル名の指定ミスか、あるいは画像の添付漏れのどっちかだが、またまた初歩的なミスだ。
さらにTalkコマンドの座標がずれている為、量産機に対してカヤが「.....あれが12神ね」と言っている場面になっている。
しかし、この程度のミスにはもう慣れっこだぜ。
ロキの気力が130以上になるようにザコ敵を倒し、いよいよ「ヘファイストス」が射程圏内に。
「ハイパーモード+潜在力解放+捨て身」による圧倒的な火力の前ではボスでさえも一撃だ。

ハイパーモードのペナルティなんて、何のその。「やっぱりスゴイぞ！ヒュベリオン！」

ボスを撃破したものの、「ヘファイストス」に乗る「カリュア」がとうとう本気を出し、形勢は逆転、それに対抗すべくカヤは自らの真の力を解放する。

「ふふふ……は～はっはっはっ！！」

力の代償として狂気に陥るなんて、なんとベタな……。

カリュアを一撃で吹き飛ばすついでに、クレーター作ったり近くの街を廃墟にしちゃいましたよ。

イベントとは言え凄まじい攻撃力。もうヒュベリオンの時代は終わってしまうのか……。

でも「威力が強すぎて味方も吹き飛ばして散り散りになりました」っていうのはあんまりだ。

やはりコントロールが利かないというお約束な欠点まで付いているのか？

・第14話Bルート

行方不明になったロキの捜索中にカヤのモノログ入る。

カヤは耀と同じ世界フェイバラスに居たらしいのだが耀に家族を奪われ、さらに裏切られたらしい。

その復讐として同じ事を耀に仕返すと彼女は誓ったのだが、その言葉とは裏腹にさっきまで戦意満々だった。

裏切るという意趣返しはしないのか……？

場面が切り替わって、「戦界の盟友」陣営にまた新キャラです。話数を追うごとにキャラがどんどん増えてきます。

敵味方合せて軽く20人以上は居る。正直、あんまり印象に残ってない奴が多すぎて困る。

14話Bルートの新キャラ「嶺」はチンピラタイプです。間抜けではないけれども、悪役としての貫禄もないので小物臭が凄まじい。

「女は男の物だ」などとフェミニストが聞いたら顔を真っ赤にして怒りそうな台詞を垂れ流す。

「愛＝肉欲」とか言っちゃうあたり、どうしようもない奴だ。

しかし支離滅裂じゃない分、耀よりマシと思える自分の頭はどうにかなってしまったようだ。

兎に角、嶺がムカつくから排除、という流れで戦闘へ。

LOMと戦界の盟友が戦闘している所にカヤがやって来たというシチュエーションなので、またもや三つ巴の戦い。

LOMにはネームドキャラが居ないので戦力的には明らかに戦界の盟友の方が上。

もっとも戦界の盟友側の指揮官を倒せばクリアなのでLOMは無視しても問題ない。

資金がもったいないので俺は全ユニットの撃破を目指すかね。

カヤは生存能力が高いはずなのに敵に突っ込むとすぐにゲームオーバーになる。

何故ならパイロットとユニットのどちらも全体的に能力が高いのでHPがガリガリ削られるからだ。

またザコの射程が全て5以上あるので、ノーダメージで倒す事はあまり出来ないと考えた方が良い。

嶺のHPを50%以下にするとイベント発生。

逆襲に転じる嶺の攻撃に圧倒されたカヤは攻撃をさばき切れずに直撃を受けてしまう。

カヤの機体は跡形もなく吹き飛んだかと思われたが、その時、爆心地より真の姿となったカヤの機体が現れた。

そこへ唐突に12話で出てきた「ドグマ」が再登場。本当に場を引っ掻き回すのが好きなんだなアンタは。

戦闘が再開されたのでカヤのステータスを確認。

ユニットの生存能力は明らかに落ちたが移動力や射程、そして攻撃力が上昇しているので、強力な火力でヒット&アウェイが可能に。

うわー！ただでさえバランスブレイカーだったのに、さらに手がつけれなくなったー！

……などと喜んでいる場合ではない、生存能力が落ちたのに加えてボスが3体になった事により、こちらから攻撃するのが難しくなったのだ。

もし全てのボスをまともに相手にしていたらHPは勿論だが、ENも足りなくなる可能性が高い。

また防御系SPが「ひらめき」しかないので複数の強敵を相手にするのは絶対に避けなくてはならない。

ここは前線から離れて敵同士を潰し合わせるという古典的な策を選ぶのが最善だ。

なんとかDR隊のネームドユニットを全て倒し、残ったボスは嶺だけに。

ドグマが去り際に「本来、オレもお前も同類のはずなんだがな……」と意味深な台詞を残す。

しかし不思議と興味は沸かない。こつこのを何度も繰り返されちゃあ逆に「またぼかすのかよ！」としか感想が出てこない。

そしてカヤはLOMの母艦「クロノス」をとうとう捕捉、すぐにでも仕掛けるつもりようだ。

おいおい、ロキは放っておいて良いのだろうかと思いつつ15の話へ。

ちなみにロキとカヤのデータは14話Bルート終了時に削除される。

その際に改造につき込んだ資金や装備中のアイテムなども一緒に消えてしまうので、

ゲーム上の都合のみを考慮するならBルートを選ぶのはオススメできない。

こういったところのフォローがないのは筆者の予想通りである。

・第15話

カヤ&ロキから耀たちの視点に戻る。何者かに追い詰められつつあるらしいのだが、

耀ルートのあらすじを説明するなど気の利いた事は一切しないので状況が訳ワカメです。

耀とエファとシュライト、以上の3人の神の主が行方不明というのだけは分かった。

しかも世界をまたいで通信をしているので尚更誰と話しているか分からない。
問題は一つ解決してないのに、この期に及んでまだ風呂敷を広げ続けるつもりなのか、
そしてエファが記憶再生装置で記憶が蘇る。記憶再生措置の担当者である「葵」の努力により
フェイバラスに居た頃の記憶とファールプに来て以降の記憶を繋ぎ合わせることに成功したようだ。
エファはしばらくの間、戦界の盟友の元に残るつもりらしい。しかしエファが洗脳されているかどうかは現時点では不明。
洗脳といってもスパロボで出てくるような「操り人形」にするのではなく、「思考の志向」を変える場合もあるからねー……。

続いてはDR隊だ。今まで散々戦ってきた「アレフ」がリーダーらしいのだが、
ここに来て目的を他のメンバーに話していなかった事が発覚。DR隊もLOMと同レベルかよ、
痺れを切らした他の幹部が問い詰めると、アレフがやっと真実を話し始める。
……さあ、今度こそは要点を濁さないでくれよ。

「七つの大罪を蘇らせる」
それはもうさっき聞いたから良いんだってば！
七つの大罪はパンドラの箱の様なもので災厄がつまっている……？ それを好奇心だけで復活させるってのはどういう事だ？
そしてアレフは「七つの大罪」の話を「ある男」から聞いたと告白。オルバ、またお前か。明確に言及していないがそれ以外に考えられない。
これでオルバとは別の男からの情報だったとかなったら、いい加減ほっぺのお肉が引きつるよ。

13話にて吹っ飛ばされた街へと訪れた耀。そこに12神「マルス」が現れる。しかし様子が変だ。
何の冗談か分からないが、シュライト以外の誰かが乗っている。と思いきやマルス自身が喋っている。
「神の主なら武人。武人ならば戦いで語れ。自分の正体が知りたいのなら、自分と戦え」
マルスの言葉を要約するならこんな感じだ。兎に角、マルスと戦う事になる。
勝ったら自分の正体について教えるっていうのなら、まだ分かるけどなあ。
そっちの方がプレイヤーも分かりやすいと思うのだけど……。

マルスの能力はシュライトが搭乗している時と同程度だ。そこそこに火力もある。
隣接している相手には必殺技を叩き込めないが、だからと言って密着すれば有利という訳でもない。
必殺技にP属性が付いているので位置を変えながら攻撃してくるからだ。
自分から近づいても対して有利にならないのなら待ち伏せだ、近くにあった廃墟の上に陣取りマルスの接近を待つとする。
ところがイベントが発生して敵味方共に強制移動。マルスはマップの中央に、耀は中央からやや左に移動させられる。
そこへマップ右下より味方増援到着。今回はあまり敵と離れていないが耀とマルスの気力が130になっており、
またザコが一機も配置されていないので足手まといにしかならない。
このステージでは作戦目的が見られない上に、味方が1機でも撃破されるとゲームオーバーだ。不親切極まりない。
ここでマルスのHPを40%以下にするとボーナスアイテムが貰える。
ただ何度もイベントが発生するので幾つもボーナスアイテムが手に入ってしまう。これは意図してやっているかどうか疑問だ。
数ターン経過すると敵増援出現。オルバが12神の内の1機ディオニソスに乗って現れる。
またマルスがマップ上方に移動してOAを召喚して雑魚が6機出現する。
ボスに向かって移動するのを妨害するような配置だ。
ここでやっと作戦目的の表示。勝利条件は味方が8ターン目まで生存との事。
どうせボスを撃破するとボーナスアイテムでもあるんだろうが、時間制限が厳しすぎるので今回は素直に諦める。
勝利条件を満たすとイベントでユピテルは大破させられ、ネプテュネスはパイロットごとオルバに運び去られてしまった。
これはユピテル大破はパワーアップイベントへの布石か？
しかし公開されているのはここまでなので、今回のレビューはここで打ち切りだ。

総評

作者が本当に初心者ならきちんと動く形にしてあるだけで褒めるべきだろう。
あれだけ煩雑化したマニュアルから必要なデータ項目やらコマンド群やらを自分で吟味し、そして形にしたのだから。
しかし欲を言わせて貰えばデータはともかくとしてストーリーや演出に関しては洗練されていない部分が目立つ。
この作者はSRCにおける効果的な演出を知る為に版權、オリジナルを問わずにもっと多くのシナリオを遊ぶ必要があると思う。
そして気になったのは、普通にテストプレイしていれば分かる程度のつまらないミスがあちこちにあった事だ。
強制終了したミスは一つだけだったが、想定された動作をしていないと思われる箇所は両手の指だけでは数え切れないぐらいある。
「イベントファイルを読み込ませてエラーが出ないかチェックするだけで満足してしまっているのでは？」
こう邪推されても仕方がない。それだけ不具合が多いのだ。
それに加えて文法が間違っていたり言葉の意味を勘違いしていたりして、文章が非常に読みにくかった。言いたい事は分かるのだが誤用が多すぎる。
その為に文章の間違いが気になってキャラクターへの感情移入が妨げられてしまうのだ。
それら以上に惜しいと思うのはキャラクターの持ち得る魅力を作者自ら台無しにしてしまっている点だ。
4話や13話のレビューでも指摘したようにキャラクターの行動が何らかの方針に基づいているように思えなかったり、
あるいはバックボーンと性格が噛み合っていないおかげで、せっかくの素材が死んでしまっているのだ。

甘く評価すると最初に述べつつも酷評ばかりになってしまったが、このシナリオには他のシナリオにはない褒められる部分がある。
それは基本的なコマンドのみを使って製作されている事だ。
この「ロードオブファールプ」は大抵の人は初心者シナリオと切り捨ててしまうだろう。だが、そこが重要なのだ。
最近は派手な演出や特殊なギミックなどが好まれる傾向が強い。
しかしビギナーがまず最初に疑問に思う事は演出のやり方でもギミックの組み方でもなく、
「イベントファイルを作るのに最低限どのようなコマンドを覚えたら良いのか？」なのだ。

それに関らず初心者は他の作者のイベントファイルを解析しろと言われる風潮があり、ビギナーは本当に何から始めたら良いのか分からなくて困っていると思う。つい先日公式サイトで配布されているサンプルシナリオのイベントファイルを直読みしたが、サンプルというよりもSRCの紹介という印象で、イベントファイル内に多種多様なコマンドが含まれていた。アレはとても初心者に解析できるレベルのものではないと思う。だからこそ「ロードオブファール」はある意味サンプルシナリオよりもサンプルシナリオらしいと言えるのだ。どのようにイベントファイルを組んだらよいか分からないビギナーはプレーして損はない。そしてイベントファイルの組み方と自らテストプレーする事の大切さを是非とも学んで欲しい。拙い文章ではあったが、これにて「ロードオブファール」のレビューを終わりにしたい。最後に、こんな長いレビューを最後まで読んでくれたあなたへ「ありがとう」。

追伸

添付テキストに記述されてる作者さんのホームページのアドレスが間違ってます。こういう所も詰めが甘いですよ。

897 : 名無しさん(ザコ) : 2008/09/12(金) 21:15:08 ID:1/r3Dw6A0
オリでKeep B G Mしない人とか多いんだよな最近

898 : 名無しさん(ザコ) : 2008/09/12(金) 21:34:16 ID:ZyTM7yL20
乙。
レビューというよりはシナリオ講座のようになったところがあるが、
だが、それがいい。
とかく最近シナリオ作者もプレイヤーもレベルが上がりすぎてると陰でぼやくこともある
ヘタレ初心者シナリオ作者には非常に勉強になりました。

初心者同士が切磋琢磨するとか慣れたプレイヤーが作者を「育てる」とか、そういう事もこの界隈の活性化だと思うんだ。でないと新規作者がどんどんシナリオ完結もしないまま潰れていって未完シナリオだけが積み重なる。

902 : 名無しさん(ザコ) : 2008/09/13(土) 03:29:01 ID:GyUCYb460
回しつつ乙。
初心者オリロボライターにはとても参考になるレビューだった。

903 : 名無しさん(ザコ) : 2008/09/13(土) 07:40:08 ID:U5eszENY0
要点いっぱい長文乙。これは何かしら、目に付きやすい場所に
掲載されないと勿体無い勢いだな。

904 : 名無しさん(ザコ) : 2008/09/13(土) 15:35:21 ID:lpk7Rokc0
このレビューと合わせて、シナリオ作成講座として成立しそうな勢いだなw
というか本当に参考になるわ、乙でした

905 : 名無しさん(ザコ) : 2008/09/13(土) 18:23:03 ID:Nd1IKHj20
俺これから>>896のこと先生って呼ぶわ。
先生お疲れ様でした！

そして回し

906 : 名無しさん(ザコ) : 2008/09/13(土) 18:30:05 ID:5BgwrRP+0
あたりまえの指摘しかないけど、
最初だと基本的なこととか全然気づかないんだよな

wikiに、こういう項目まとめとかあるといいんだが
...愚痴スマス。では、 指定ヨロ。