



[NEWS RELEASE]

報道関係者各位

2011年9月9日

株式会社ガマニアデジタルエンターテインメント

タクティカルアクション RPG【ラングリッサー シュヴァルツ】 2011 Gamania Game Show でシステム情報を公開



オンラインゲームサービスの提供を行っている、Gamania Digital Entertainment Co.,Ltd.[HQ]（本社：18F, No.736, Zhongzheng Road, Zhonghe Dist., New Taipei City 23511, Taiwan / CEO: Albert Liu）は、9月8日と9日の2日間、台湾の台北市で開催している新作タイトル発表会“2011 Gamania Game Show”（以下 GGS）に、家庭用ゲームソフト「ラングリッサー」を基にオンラインタクティカルアクション RPG として新たに開発中の「ラングリッサー シュヴァルツ」を出展いたしました。

女神の質問、クラスツリーシステム、傭兵システムとは？

現在開発中の「ラングリッサー シュヴァルツ」は、家庭用ゲームソフト「ラングリッサー」の特色を保ちながらオンラインゲームとして新しい要素を取り入れ、豊富なストーリーとゲーム性を加えました。「ラングリッサー」シリーズの音楽プロデューサーの岩垂徳行氏によって新たな音楽を制作、さらにはオリジナル版のシステムである女神の質問や三大陣営による争いをさらに進化させています。「ラングリッサー シュヴァルツ」は 2012 年下半期の配信を予定しています。

※家庭用ゲームソフト「ラングリッサー」は 1991 年に日本とアジアにて発売されて以来、これまでにシリーズ販売数 100 万本を記録した人気タイトルです。

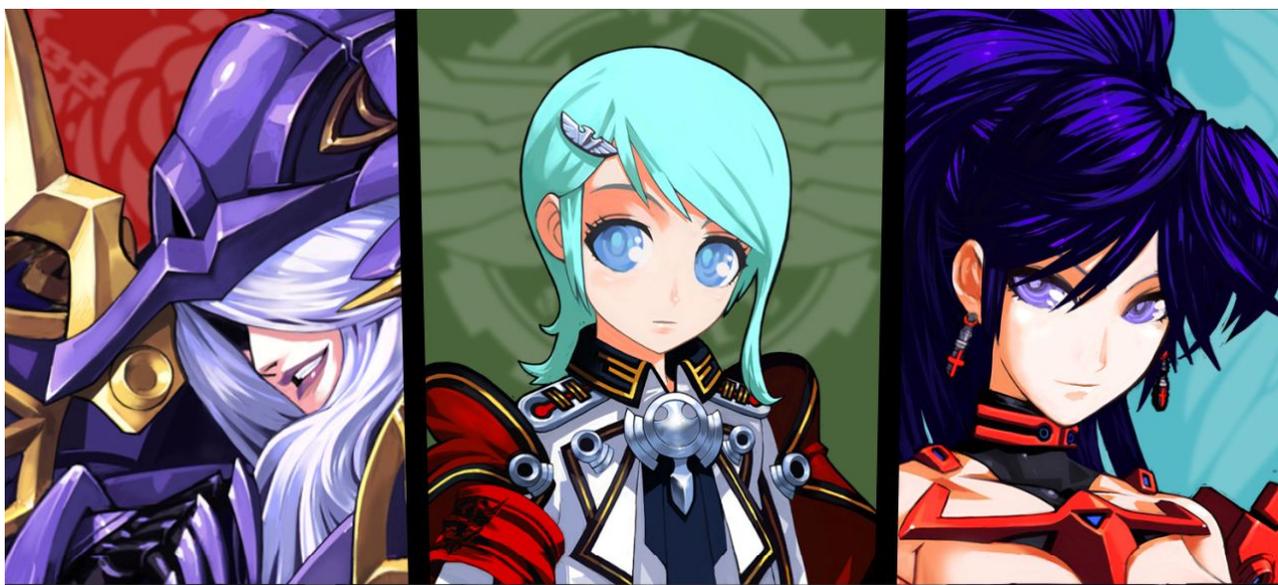
▼オリジナル版の「女神の質問」が復活！ゲームでの運命を選択

「ラングリッサー シュヴァルツ」のゲームを開始すると、光の女神「ルシリス」が現れ、質問をしてくれます。オリジナル版の「ラングリッサー」では、まず“光の軍勢”に参加することが義務付けられていましたが、本作では三大陣営から所属する陣営を自由に選択することが可能です。回答の内容によって光の女神「ルシリス」が提示する陣営を参考に、自分が参加したい陣営を選択しましょう。



光の女神「ルシリス」

「ラングリッサー シュヴァルト」では三大陣営それぞれに、ストーリー、世界観、さらには隠しキャラクターなど、異なるものを用意しています。またオンライン版としての特色である他のお客様とのコミュニケーションなどこれまでのシリーズには無い要素をふんだんに詰め込みました。



三大陣営の代表人物。左から闇の貴公子ボーゼル、皇帝ティカール・D・テスラー、光の軍勢のジェシカ

▼新たに設定したクラスツリーシステムによって自らの進化の道を決める

オリジナル版のシリーズにあったクラスツリーシステムは多くのお客様から支持を得ており、ゲームの特色の1つとなりました。「ラングリッサー シュヴァルト」では、さらにこのクラスツリーシステムをアレンジしました。女神の質問を受

け、所属陣営を選択した後、提示されるクラスツリーによってクラスチェンジのルートが決まります。



クラスツリーシステムはゲーム内での運命を左右します

クラス決定後、スキルを習得、使用することでトレーニングポイント(TP)が貯まり、一定以上貯まるとクラスチェンジが可能です。クラスチェンジの際は、2種類のクラスを選択でき、クラスチェンジしたあとに新しいクラススキルを習得します。1つのツリーごとに10種類のクラスがあります。



クラスツリーに従い、上位クラスを目指します！

一般的なオンラインゲームではクラスチェンジをした後、さらに他のクラスを体験したければ最初からゲームをやり直さなければなりません。『ラングリッサー シュヴァルツ』では、キャラクターがレベルアップしトレーニングを積み、一つ前のクラスに戻り、また別のクラスに転換できるシステムを採っています。これによりキャラクターは多くのクラスとスキルを習得でき、自分だけのスキルを組み合わせることが可能です。また、最高レベルまでトレーニングを行うと、魔導石を使用して転生し、新しいクラスツリーを選択してさらに新しい冒険を進行できるようになります。それまでのスキルとクラスもそのまま保持でき、全クラス、全スキルを習得することも可能です。

▼傭兵システムと戦術の組合せ、自分だけの物語を創り上げる

「ラングリッサー シュヴァルツ」はゲームの戦術性を重視しています。これまでのシミュレーション RPG に、さらに新しい要素を追加しました。例えば傭兵システムと戦術の組合せです。初期クラスによって傭兵が決定され、ゲームの進行度によって率いる傭兵の数量と種類が増え、さらに好みで自由に配置することができます。少数精鋭の傭兵を選抜するか、あるいは人海戦術で戦闘を行うかなど独自に判断を行い、ゲームを進めることができます。



傭兵は旅仲間

人海戦術だけが戦闘を有利にするとは限りません。「ラングリッサー シュヴァルツ」ではオリジナル版の「兵種の三すくみ」が重要となっております。例えば、歩兵は槍兵に有利、槍兵は騎兵に有利、騎兵は歩兵に有利といった、各兵種の間には三すくみの関係があります。この三すくみ関係をうまく利用する戦術が要求されます。



兵種によって三すくみ関係があり、戦う傭兵の選択は重要です

戦闘時に傭兵を動かして戦局を掌握するのも重要なポイントです。傭兵は指揮官の三種類の命令「追従」、「警戒」、



「出撃」に従って行動します。傭兵を率いながら、自分のキャラクターの操作に専念することもできます。

▼開発プロデューサー市崎裕康のコメント

開発プロデューサーの市崎裕康は、「多くのお客様は、「ラングリッサー」のもつ日本的なグラフィック、心揺さぶるストーリー、そして独特な音楽を懐かしく思うかもしれません。私たちはこの素晴らしい内容の再現に注力しました。また細かいストーリーにまでこだわっており、ファンみなさんに自信を持ってお勧めできる作品となっています」と語っています。

「ラングリッサー シュヴァルツ」は今回紹介した「女神の質問」、「転職／クラスツリーシステム」、「傭兵システム」以外にも豊富なゲーム要素を持っています。どうぞご期待ください。

▽「ラングリッサー シュヴァルツ」グローバルイメージサイトはこちら

<http://www.lgsonline.net>

▽「ラングリッサー シュヴァルツ」Facebook 公式サイトはこちら

<http://www.facebook.com/lgsonline>

▽「ラングリッサー シュヴァルツ」の動画はこちら

<http://www.youtube.com/watch?v=hWnPWeVurMc>