

このページは取材・ユーザーからの質問に対して、公式に回答された項目をまとめたものです。

Podcast 第1回

Q：『セブンスドラゴン』というタイトルをつけた理由は？

A：ドラゴンモノが作りたかった。
ひっかかるような数字を入れたかった。
七番目の竜が...ってところをテーマにしたゲームだから。

Q：どうしてコマンドバトル？

A：起案時に『ドラクエ9』がコマンドバトルを捨てると聞き、
RPGからコマンドバトル無くなるのかなと思って、無くなるのなら、自分（新納）が作っておこうと思った。
あと、自分がコマンドバトルのRPGを遊びたかった。

Q：どうして2Dフィールド？

A：世界を歩いて、敵を倒して、違う街に行くゲームがいま無いので、自分で作って遊ぼうと思った。

Podcast TGS楽屋裏ライブ

Q：フロワロってどんな匂いがするんですか？

A：畳とウーロン茶とハチミツの匂い。

Q：フィールドグラフィックで、特に力を入れた所などありますか？

A：建物の中とか、建築物とか。
各国、いろんな風土に合わせて作ってます。

Q：パーティ構成の自由度って？

大抵のパーティならクリアできるようになっているのか、それとも特定の職業必須なボスがいたりとか？
A：アタッカー二人と、回復系と補助系がいればクリアはできると思う。
あと、プリンセス四人はできるようにしようと思っている。
注：この回答は2008年10月12日時点（調整前）のものです

Q：マップなどの画面やステータス画面のデザインを見て、女性スタッフがデザインしたに違いないと思ったのですが、

小玉プロデューサーのセンスでしょうか。
A：女性デザイナー（元世界樹スタッフ）です。デザインスタッフ3人全員女性。
あと、新納のデザインラインが女性っぽいのと、小玉さんの好みもあってこうなっています。

Q：キャラデザで買ったユーザーは涙目なゲームバランスなんですか？

A：コツを覚えれば別に大丈夫。
隠しボスとかは、死ぬんじゃないかとおもう。

Q：なんでプリンセスがいるのにプリンスがいないのか

A：いないから。

Q：セーブデータ数はいくつ？

A：一つです。
理由は、フロワロの分布状況を全部セーブする為に、EEPROMの容量上限まで使っているから。
フラッシュROMだと容量を増やせるけど、読み書きが3倍くらい遅くなるので使っていない。

Q：装備枠について。

武器一、防具三の構成のようですが、防具に鎧や靴のアイコンがありません。

これは、鎧枠や靴枠などが最初から決まっているのでしょうか。
それとも、靴を三箇所装備できたりするということでしょうか？

A：靴を三箇所は不可、枠は決まっていないが、種類の装備が一個です。

Q：下画面マップにメモか何かを書き込むことはできますか？

A：できません。

Q：ダンジョンマップに階層はありますか？

A：階層はありません。

ダンジョンが世界に三十個とか四十個とかあるので。

Q：アイテム購入画面について。

選んだアイテムは、今何個持ってるかとか、誰が装備してるかとか、強さの差はどれくらいあるかとか、それをなんとか見やすくしてもらえないでしょうか？

A：今回はギルド全員メンバーを下画面で一覧できる画面があり、その画面で、誰がどれくらいパラメータ上がるか等が見えます。

Q：アイテム購入画面について。

待機メンバーの装備を直接いじれるようにしてもらえると嬉しいです。

A：できません、すいません。

Q：ウに点々が入力できないの？

A：バグです。できるようにします。

Q：ステータス画面でスキル開いたときに、その状態でキャラをLR変更できなかった。

A：できるようにします。

Q：エグゾーストコマンドは、専用スキルが使用できる他に、他の行動を強化できたりするのでしょうか？

A：強化できます。威力が倍になります。

Q：どこでもセーブなのか冒険書セーブなのか知りたいなー

A：特定位置セーブ、教会セーブというか。

Q：ラスボスは竜王ですね？

A：当然です。

Q：SM漫才の、新納Dと小玉Pのキャラグラはゲーム内でも使用されるのか？

A：使うみたいです。

ちなみにモタさんと古代さんのキャラグラもあります。

Q：転職や上級職といった概念はあるのでしょうか？

A：ありません。

Q：フロワロは何回か踏むと砕け散るようですが、そのようにして、全世界の花を一掃してしまうことはできるんですか？

A：できます。

Q：正式な略称って何だろう？

A：「セブンス」です。

Q：ダンジョンは初めて入ったときからフロアの全体が全て見えてしまっているのでしょうか？

A：見えません。

入ると真っ白な状態から始まって、階段とか宝箱とかは接触すると輝いていく。

地図はどっかにあるか、街で買うかして、ゲットしないと出ません。

Q：レトロ音源について。(ファミコン音源はNG語です)

A：全BGMのレトロ音源版を用意しています。

オプションで随時切り替え可能です。

ゲーム中盤ぐらいでイベントをクリアすると聴けるようになります。

Podcast 第2回 前編

Q：

A：

Podcast 第2回 後編

Q：

A：

Podcast 番外編 (Vol.05)

Q：

A：

Podcast 第4回

Q：キャラ達のデフォルト名はあるの？

「開発スタッフの間で呼ばれている名前があれば教えてください。」

A：デフォルト名無いです。

Q：HPとMPがなぜ、LIFEとMANAという名称になったの？

A：ハイドライド3がLIFEとMANAなんですよね。

スタンダードなRPGを踏襲しただけです。

Q：パーティーメンバーは4人ということですが、このメンバーは入れ替えが可能なの？

A：できます。16人から4人を選ぶ。

Q：各キャラクターのスキルツリーは、リセットして振り直すことができるの？

A：できます。アイテムを使うと、スキルポイントが初期値に戻る。レベルは5下がる。

Q：公式サイトに、各キャラの始まりの物語がありますが、これはゲーム内で実際に使われる設定なのでしょうか？

それとも、キャラごとの設定は無く、個人で自由に妄想して良いものでしょうか？

A：もう自由に設定、勝手に妄想してください。

仮に開発側が、ガチガチの設定とストーリーを組んだとしても、それでも、妄想すればいいと思ってます。

Q：連携技について。

全部で何通りあるのでしょうか？

連携技の強さは？

A：プリンセスとナイト プリンセスオーダーとナイトブレード

サムライとローグ パーティーにサムライがいる場合、ローグの攻撃力にボーナス

ローグとファイター 弓攻撃とアローフォロア

強さはそこそこです。

Q：隠しジョブの存在について。

A：ありません！

Q：具体的なシステム、戦闘、シナリオ進行等がいまだに紹介されていないのですが、
いつぐらいに、そういう情報はでてくるのでしょうか？

A：結構もう情報全部出してるつもりなんです。

PV第2弾「ゲーム画面結構ある編」を見てください。

具体的に、この辺が欲しいってのがあれば（質問を）送ってください。

Q：やり込み要素は？

A：用意していません。

気が向いたときに2周目とかやって「こんなイベントあったんだ、へえー」っていうのが今回の理想です。

Q：ゲーム店で配布されているという、裏面に謎掛けが書かれているというポストカードが、
地元のゲーム店を何回探しても配布されていません！

もう配布は終了されてしまったのでしょうか？

A：数が少なかったです。ホームページの方でぜひチャレンジしてください。

Q：個人サイトで自作のイラスト等、展示してかまいませんか？

A：むしろ推奨してます。

Podcast 第5回

Q：特典装着率は？ 予約推奨？

A：特典装着率はお答えできません。

予約は推奨です。特典付きがダダ余りする程には数はない。

Q：PVの「強化しまいた」はゲームではちゃんと修正済み？

A：修正済みです。

Q：出荷が25万本って聞いたけどマジ？ 値崩れ必至だと思うんですが、

A：違います。現実的な数字です。

あと発注があってはじめて出荷できるので、メーカーの都合で出荷できるなら100万本出荷したい。

Q：戦闘アニメはオフにできる？

A：アニメOFF機能はありません。

でも、アニメを表示している状態で既に、一般的にテンポがよいRPGよりもフレーム数が短い。

アニメをオフにしてもこれ以上は早くならないレベルにまでなってます。

Q：セブンスドラゴンは、ドラクエ3を意識してますか？

A：していますけど、全然別のゲームです。

意識したゲームは「マイトアンドマジックbook2」と「ファンタジー ニカデモスの怒り」

両方とも箱庭があって大目標があるんだけど、あとはご自由にというゲーム。

Q：スイッチ系のスキルについて、

戦闘時以外でもオンとオフにできますか？

プレイヤーがオフにする以外に、オフになることはありますか？

例えば、サムライの斬馬の構えをしているときに居合いにスイッチするとどうなりますか？

A：スイッチは戦闘中のみ、

一回スイッチすると、戦闘最中はオンになりっぱなしです。

斬馬の構えがオフされて、居合いがオンになります。

サムライの構えや、ファイターのオフENS/ディフェンスなど被るモノだと以前スイッチオンにしていたものが自動的にオフになります。

Q：店舗毎の予約特典ですが、予約が間に合ううちに公開してくれると助かります。

A：2月13日に公開しました。

Q：「オタクとデザイン」の方は、モタさん繋がりの発注？

A：新納の趣味を純粋かつ全面に発揮した結果そうなっただけです。

Podcast 第6回

Q：戦闘中の武器持ち替えは可能？

A：できません。

Q：ヒーラー抜きで行けますか？

A：うまく工夫すればヒーラー抜きでも全然行けます。

Q：なぜこういうゲームがTV画面で遊べないのでしょうか。2Dで遊べるゲームがもっと出てきてもいいと思うんですが。

A：お客さんが2Dのゲームを求めてないってのが一番大きいポイントです。

ただ僕（新納）は、2D、3D、満遍なく常に出るようにしたい。

無くなっちゃいけないジャンルがあるなら取り戻したいと思うし、無くなっちゃいけない表現があるならチャレンジしたい。

Q：設定資料集・イラスト集は出ますか？

A：未定です。

出版してくれる方募集中。

Q：ちなみに今回、バグはどうなん？（ペンネーム：宇田洋輔）

A：バトルバグは今回、ほんとに無いと思う。

フィールド関係は、潰せるモノは潰して、やれることはやりつくしました。

でも、発売すると何万人というユーザーが一斉にデバッグを始めることになるので、もしかすると何か見付かるかも。

Q：デザインが左右非対称なキャラが多いんですが、反転されている絵が多くどちらがデフォルトかわかりません。

A：ちびキャラのときは見栄え重視で描いて頂いてるので、左右がコロコロ入れ替わったりします。

大きい頭身の絵がデザインの的に正しいので、そちらを参考にしてください。

Podcast 第7回

Q：

A：