

R P G操作説明

<目次>

1	ソフトの実行方法	…	p3
2	本ソフトの概要	…	p4
3	操作説明 —タイトル画面—	…	p5
4	操作説明 —フィールド画面—	…	p6
4.1	メニュー	…	p7
4.2	ステータス	…	p9
5	操作説明 —バトル画面—	…	p10

<ソフトの実行方法>

- 推奨実行環境及

- ・ windows10
- ・ メモリ：16GB
- ・ CPU：Intel(R) Core(TM) i7

- 使用デバイス

- ・ XInput 対応コントローラ

- 実行方法

- ・ 「roleplayinggame」 >> 「RPGproject」 >> 「easy.exe」 を実行

<本ソフトの概要>

このソフトは一人プレイ用の RPG の α 版です。

冒険し、最奥のボスを倒しましょう。

<操作説明 —タイトル画面— >

タイトル画面です。

本ソフトを実行するとまずこの画面が出てきます。



<操作>

十字キー	カーソル移動
A ボタン	決定

- **続きから**

セーブデータから始める場合はこちらを選んでください。

セーブデータが無い場合は初めから始めます。

- **はじめから**

初めからはじめる場合はこちらを選んでください。

「はじめから」を選ぶと、以前のセーブデータは削除されます。

- **ゲームをやめる**

ゲームを終了します

<操作説明 ―フィールド画面― >

フィールド画面です。



① プレイヤー

プレイヤーです。

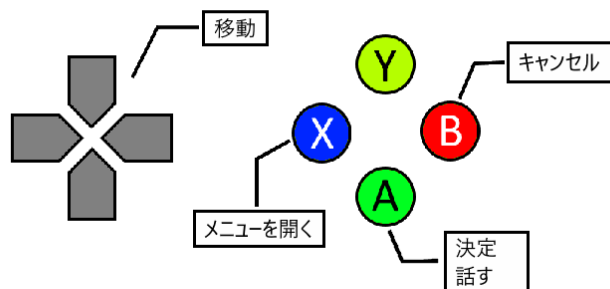
このキャラクターを操作して冒険をします。

② NPC

フィールドには人等がいることがあります。

話しかけるとアドバイスを貰えたりすることも。

<操作>



「START ボタン」と「BACK ボタン」の同時押しでゲームを終了できます。

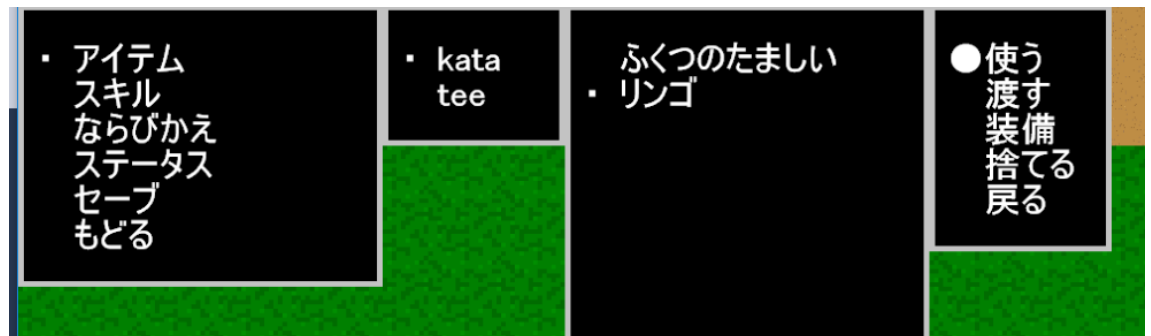
- メニュー



③ メニュー

- アイテム

持ち物の確認ができます。



アイテムは一人9個まで持つことができます。

- 使う

アイテムを使用します。

- 渡す

アイテムを他のキャラクターに渡します。

- 装備

アイテムを装備します。

- 捨てる

アイテムを捨てます。捨てたアイテムは2度と手に入りません。

- スキル
スキルを使用します。
- ならべかえ
キャラクターの順番を入れ替えます
- ステータス
キャラクターのステータスを確認します。(p9)
- セーブ
データをセーブします。

④ キャラクターの簡易ステータス

キャラクターの HP,MP,レベルを確認できます。

<敵の出現>

フィールドを歩いていると敵が現れることがあります。

敵が現れるとバトル画面 (p10) に移行します。

<オートセーブ>

マップを移動すると自動でセーブされます。

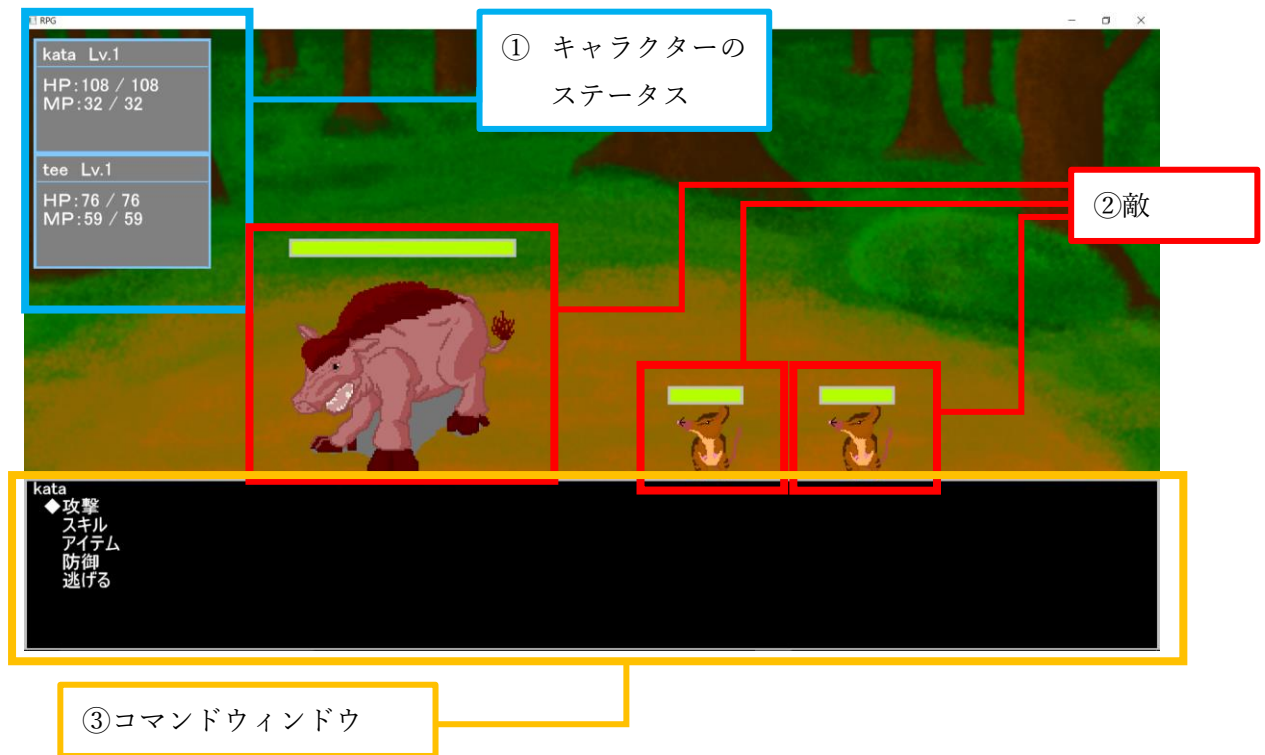
<キャラクターのステータス>

- HP
キャラクターの体力です。
0 になると戦闘不能になり、戦闘に参加できなくなります。
全員の HP が 0 になるとゲームオーバーになります。
- MP
キャラクターの保有する魔素量です。
一部のスキルは MP を消費します。
フィールド、バトルともに自動で回復します。

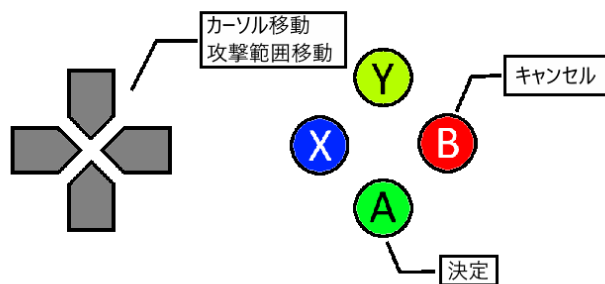
- **ATK**
キャラクターの力です。
通常攻撃や近接攻撃スキルを補正します。
- **DEX**
キャラクターの技術力です。
攻撃の命中率、回避率、クリティカル率を補正します。
- **AGI**
キャラクターの速度です。
バトル画面の行動速度、回避率を補正します。
- **LUC**
キャラクターの運の良さです。
- **MUE**
キャラクターの最大魔素使用量です。
バトル画面の MP 自動回復量や全力スキルの使用 MP と威力を補正します。
- **物理防御力**
物理ダメージを軽減します
- **熱防御力**
熱ダメージを軽減します
- **冷気防御力**
冷気ダメージを軽減します
- **電気防御力**
電気ダメージを軽減します
- **最大 HP**
HP の最大値です。
最大 HP を超えて HP を回復することはできません。
- **最大 MP**
MP の最大値です。
MP を超えて MP を回復することができますが、ターン終了時に超過分の HP ダメージを受けます。
- **レベル**
キャラクターの強さの基準です。
経験値を得るとレベルが上がり、各ステータスが上昇します。

kata
HP: 108 / 108
MP: 32 / 32
ATK: 38
DEX: 12
AGI : 36
LUC: 5
物理防御力: 21
熱防御力 : 11
冷気防御力: 10
電気防御力: 10
MUE: 10

<操作説明 ―バトル画面― >



バトル画面ではコマンドを選択して戦闘を行います。



① キャラクターのステータス

キャラクターの HP,MP,状態異常の状態が表示されます。

② 敵

倒すべき敵です。

敵を倒すと経験値とお金を得られます。

敵を全滅させるとバトルに勝利します。

敵の頭上にある黄色いバーは敵の HP を表しています。

③ コマンドウィンドウ

キャラクターの行動を決めます。

1. 攻撃

敵に通常攻撃をします。

通常攻撃のダメージはステータスの【STR】に依存します

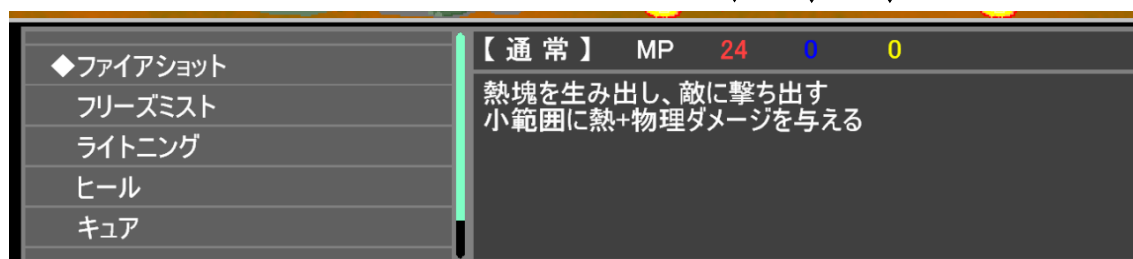
2. スキル

攻撃や回復など様々な技を使用します。

一部のスキルは MP を消費します。

<MP の消費について>

スキルで消費する MP は以下の 3 種類があります。



① スキル使用者の MP

スキル使用者の MP を消費します。

MP が足りない場合は不発となります。

② フィールドが保有する MP

フィールドが保有する MP を消費します。(現在は内部的に存在し、表示はしていません)

③ スキル対象の MP

スキルの対象となったものの MP を消費します。

使用者の【MUE】と対象の【MUE】によって威力が大きく増減します。

<全力スキル>

スキルで使用する際に消費する MP を増やすことによって、スキルの威力を増加させます。

START ボタンで切り替えることができます。

消費 MP の限界値は【MUE】の値です。

3. アイテム

保持しているアイテムを使用します。

4. 防御

身を守り、防御に徹します。

そのターンの防御力と回避力が倍になります。

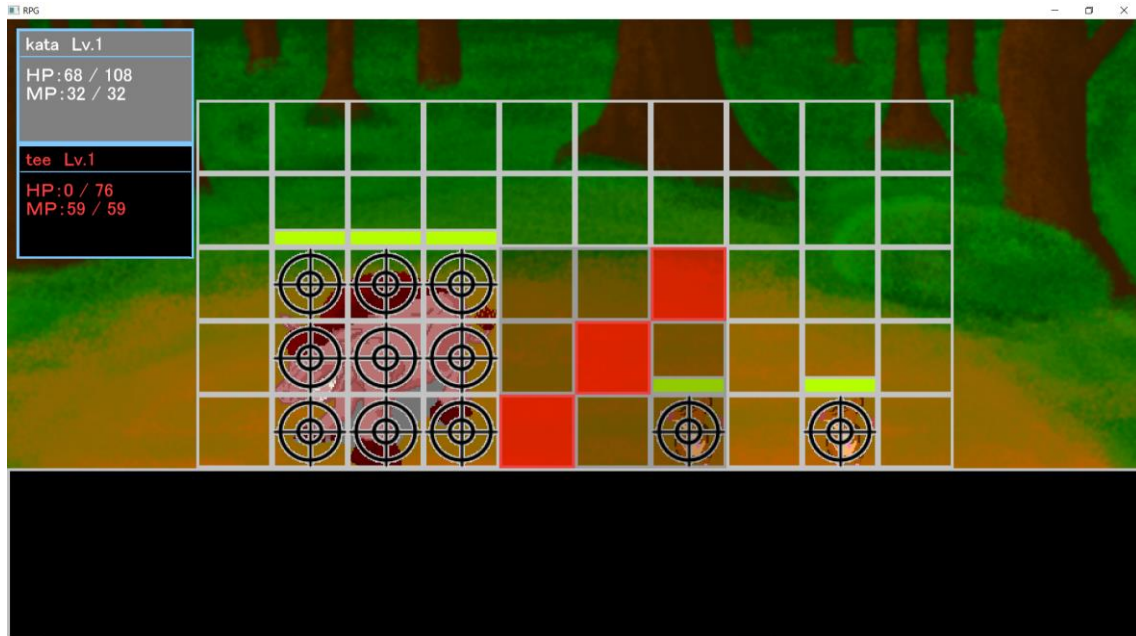
5. 逃げる

戦闘から逃げ出します。

それまでに手に入れた経験値とお金は手に入ります。

一部の戦闘では逃げられません。

<範囲選択画面>



攻撃やスキル等で敵に影響を与える場合、範囲選択画面に移行します。

- **攻撃範囲**

赤く表示されたマスが攻撃の対象になります。

- **敵の当たり判定**



が表示されているマスが、敵の当たり判定です。

このマスに攻撃範囲を重ねることで、攻撃します。

大きな敵は当たり判定を複数マス持っている場合もあります。

<状態異常>

状態異常に陥ると様々な効果を及ぼします。

状態異常は一部を除いて自動で回復します。

 毒	ターン終了時にダメージを受けます
 麻痺	確率で行動不能になります
 睡眠	行動不可になります 一度攻撃を受けると治ります 睡眠中は防御力が半減します
 混乱	なにもしない、ランダム攻撃、気絶のいずれかの行動を行います
 暗闇	命中率と回避率が 1/10 になります
 衰弱	全ステータスが半減します
 気絶	行動不可になります
即死	強制で HP が 0 になります