# 悠久の墓所

# 目 次

**第 1 章　基本事項** **2**
1.1　ストーリー . . . . . 2
1.2　各種パラメータ . . . . . 3
1.3　各種ステータス異常効果 . . . . . 4
1.4　動作環境 . . . . . 5
1.5　推奨動作環境 . . . . . 5
1.6　操作方法 . . . . . 5

**第 2 章　メニュー画面** **6**
2.1　各項目の説明 . . . . . 6

**第 3 章　アイテムについて** **7**
3.1　アイテムの種類 . . . . . 7
3.2　武器について . . . . . 8
3.3　防具について . . . . . 9
3.3.1　各種防具の特徴 . . . . . 9

**第 4 章　スキルについて** **10**
4.1　スキルの種類 . . . . . 10
4.2　攻撃技と武器の関係 . . . . . 10

**第 5 章　キャラクターの成長** **11**

**第 6 章　ダンジョンについて** **12**
6.1　ダンジョン内に登場するシンボルとダンジョンの構造 . . . . . 12
6.2　ダンジョン内に登場する亡霊について . . . . . 13

# 第1章　基本事項

## 1.1　ストーリー

　人間という種族が生まれ、大陸十にその版図を広げていく中、それは見つかった。
深く暗い闇に包まれた洞窟。
洞窟に降りれば陽の光は当たらず、人に牙を剥く魔物達の住む危険な場所。
大陸全てを版図に入れ、王を生み、国を生んだ人間達に残された最後の秘境。
何人もの冒険者達がその洞窟へと足を運んだ。
洞窟に眠る宝を求め、何人もの冒険者達が洞窟へと足を踏み入れた。
……だが、未だに帰ってきたものはいない。
その洞窟に足を踏み入れた者は皆、無惨な屍をその地に晒すこととなった。
そしてその魂は、成仏することなく洞窟の中に囚われたままになっている。
　冒険者達に死を招き、その魂を捕え続けるその洞窟は、いつしか一尾にこう呼ばれるようになっていた。
“ 悠久の墓所 ”、と。
足を踏み入れたが最後、魂までも囚われ、決してでることの出来ない墓場。
だが、それでも洞窟に訪れる冒険者の数は減らない。
彼らを駆り立てる物は何だろうか。
それは未知への好奇心か。あるいは洞窟に眠るという宝を求めてか。
そんなおり、それを後押しするような声が、王から国民全てに報された。
国王の妻が病に伏せった。
どんな薬を飲んでも、どれほどの名医に診せても治すことの出来ない病。
この病を癒すことのできたものには、望むがままの褒美を取らせると。
大陸の王が手を尽くしても治せぬ病。
それを治す可能性が残されているとすればただ一つ。
同じ大陸にあって、未だ王の手すら及ばぬ、“ 悠久の墓所 ”
富と栄光の可能性を求めて、今日もまた、一人の冒険者が洞窟へと足を踏み入れるのだった……

## 1.2　各種パラメータ

| | |
|---|---|
| HP | キャラクターの体力です。0になると行動できなくなります。 |
| MP | スキルを使用する際に消費します。 |
| STR | 通常攻撃や物理スキルの威力に影響します |
| VIT | 敵からの通常攻撃や物理ダメージを減少させます |
| SPI | 魔法攻撃の威力に影響します |
| RES | 敵からの魔法攻撃のダメージを減少させます |
| AGI | 戦闘での行動速度と、回避率に影響します |
| DEX | 攻撃の命中率に影響します |

## 1.3　各種ステータス異常効果

| | |
|---|---|
| 毒 | 戦闘中、ターンが経過する毎にダメージを受けます |
| 暗闇 | 攻撃の命中率がダウンします |
| 沈黙 | スキルが使用できなくなります |
| 混乱 | 味方を攻撃するようになります |
| 睡眠 | 攻撃と回避ができなくなります。攻撃を受けることで解除されます |
| 凍結 | VITが減少し、行動できなくなります。攻撃を受けることで解除されます |
| スタン | 1ターンの間行動できなくなります |
| 衰弱 | 戦闘中、ターンが経過する毎にMPが減っていきます |
| 暴走 | STRが上昇する代わりにVITが減少し、敵を通常攻撃します |
| 昏倒 | 3ターンの間行動できなくなります |
| 自然治癒 | 戦闘中、ターンが経過する毎にHPが回復します |
| 祝福 | 戦闘中、ターンが経過する毎にMPが回復します |
| STR強化 | STRが上昇します |
| VIT強化 | VITが上昇します |
| SPI強化 | SPIが上昇します |
| RES強化 | RESが上昇します |
| AGI強化 | AGIが上昇します |
| DEX強化 | DEXが上昇します |
| STR弱化 | STRが減少します |
| VIT弱化 | VITが減少します |
| SPI弱化 | SPIが減少します |
| RES弱化 | RESが減少します |
| AGI弱化 | AGIが減少します |
| DEX弱化 | DEXが減少します |

## 1.4　動作環境

| | |
|---|---|
| CPU | PentiumⅢ/1GHz 以上 |
| メモリ | 256MB 以上 |
| 空ディスク容量 | 100MB 以上 |
| OS | 2000／XP／Vista |

## 1.5　推奨動作環境

| | |
|---|---|
| CPU | Pentium4/2.0GHz 以上 |
| メモリ | 512MB 以上 |

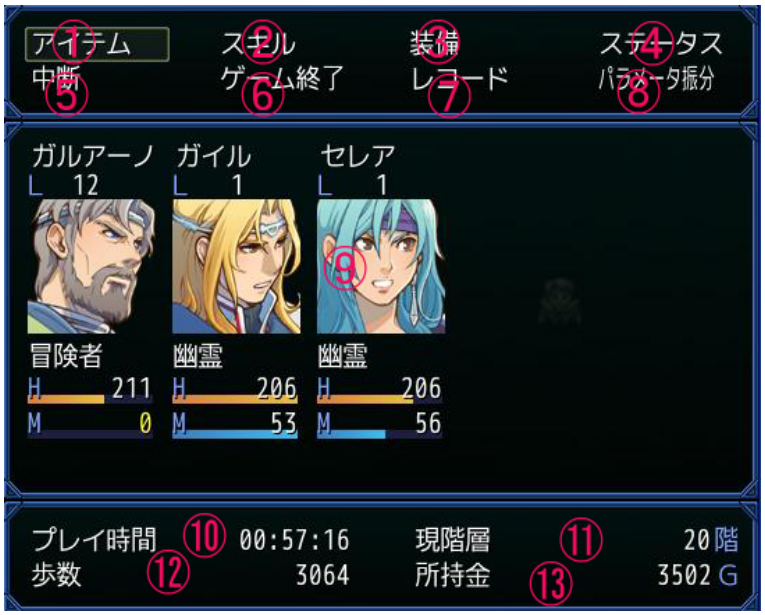
この動作環境は RPG ツクール VX を参考にしています。

## 1.6　操作方法

| | |
|---|---|
| ↑キー | 上方向に移動 |
| ↓キー | 下方向に移動 |
| ←キー | 左方向に移動 |
| →キー | 右方向に移動 |
| B(X)キー | キャンセル |
| C(Z)キー | 決定、ダッシュ |
| Alt ＋ Enter | フルスクリーン切り替え |
| Alt ＋ F4 | ゲームの強制終了 |
| F12 | リセット |
| F1 | ゲームのプロパティの表示(キーコンフィグはここで) |

# 第２章　メニュー画面

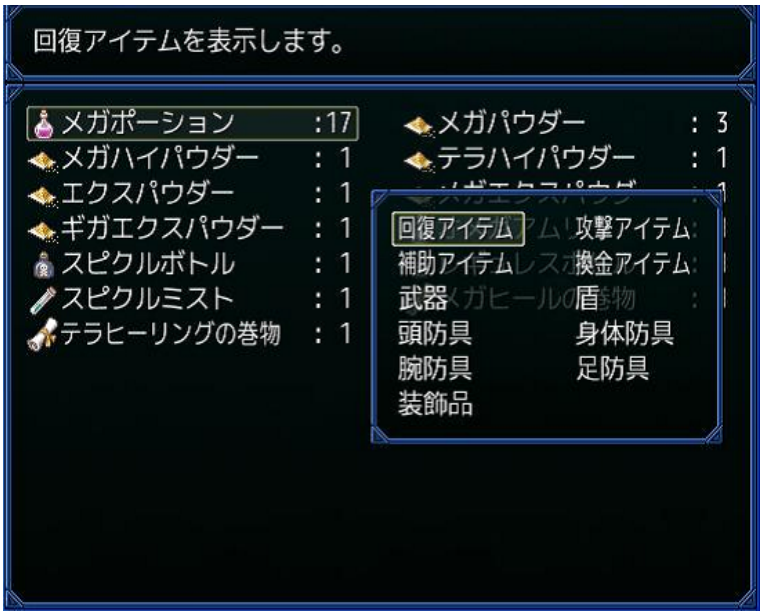
## 2.1　各項目の説明




１，　所持アイテムの確認／使用画面へ移行します
２，　各キャラクターの所持スキルの確認／使用画面へ移行します
３，　キャラクターの装備変更画面へ移行します
４，　各キャラクターのステータス確認画面へ移行します
５，　ゲームを一時中断し、現在の状態を保存します
６，　ゲームを終了させる、またはタイトル画面へ戻ります
７，　ゲームに関する様々な記録が表示されます
８，　レベルアップ時に得られるポイントを使用して、キャラクターを成長させます
９，　各キャラクターの簡易ステータスが表示されます
１０，現在のプレイ時間を表示しています
１１，現在プレイヤーのいる階層を表示しています
１２，現在プレイヤーの歩いた数を表示しています
１３，現在プレイヤーが所持しているお金を表示しています

# 第3章　アイテムについて

## 3.1　アイテムの種類




**回復アイテム**

キャラクターのＨＰやＭＰ、ステータス異常を回復するアイテムが分類されます

**攻撃アイテム**

戦闘中、敵モンスターにダメージを与えるアイテムが分類されます

**補助アイテム**

味方キャラクターのステータスを上げたり、敵モンスターのステータスを下げるアイテムが分類されます

**換金アイテム**

使用することが出来ず、売却してお金を得るためのアイテムが分類されます

**武器**

キャラクターが装備できる武器が分類されます

**各種防具**

それぞれ装備できる箇所毎に防具アイテムが分類されます

## 3.2　武器について

武器はそれぞれ特徴を持った七種類のアイテムが存在します。また、スキルの中には特定の武器を装備しなければ使えないスキルも存在します。

**片手剣**

ＳＴＲ，ＳＰＩ，ＡＧＩ，ＤＥＸの四つのステータスが上昇します。また、片手で装備できるので盾を装備することが可能です

**両手槍**

ＳＴＲ，ＤＥＸが上昇し、通常攻撃を行なう際、ターンの一番初めに行動できます

**両手斧**

ＳＴＲが大きく上昇する反面、ＡＧＩとＤＥＸが大きく減少しますが、クリティカル攻撃が出やすいという特性を持っています

**双剣**

ＳＴＲ，ＡＧＩが上昇し、通常攻撃が二回攻撃になります

**ライフル**

ＳＴＲの上昇率が一番高いですが、ＤＥＸが大幅に下がります

**杖**

ＳＰＩが大幅に上昇する武器です。また、少しですがＲＥＳも上昇し、盾を装備することも可能です

**両手弓**

ＳＴＲ，ＡＧＩ，ＤＥＸの三つのステータスが上昇します。

## 3.3　防具について

防具はそれぞれ装備箇所によって種類が分かれており、大きくまとめると、盾、体防具、頭防具、足防具、腕防具、装飾品の６種類に分けられます。

体防具には３種類、盾、頭防具、足防具、腕防具にはそれぞれ２種類ずつ装備効果の異なる防具が存在します。キャラクターの成長方針に合わせて装備防具を決めるといいでしょう。

また装飾品は、単純にステータスをアップさせる物だけでなく、ステータス異常を防ぐ物や、属性攻撃のダメージを半減してくれるアイテムなどがあります。対峙する敵に合わせて変更するといいでしょう。

### 3.3.1　各種防具の特徴

- 盾

  **シールド系**
  ＶＩＴが大きく上昇するが、ＡＧＩが減少する

  **バックラー系**
  ＶＩＴの上昇はシールドに劣るが、ＡＧＩが上昇する

- 体防具

  **メイル系**
  ＨＰ，ＶＩＴの上昇率が高いが、ＡＧＩが減少する

  **アーマー系**
  ＨＰ，ＶＩＴ，ＡＧＩの三つのステータスが上昇する

  **ローブ系**
  ＶＩＴ，ＳＰＩ，ＲＥＳの三つのステータスが上昇する

- 頭防具

  **ヘルム系**
  ＨＰ，ＶＩＴ，ＲＥＳの三つのステータスが上昇するが、ＡＧＩが減少する

  **キャップ系**
  ヘルム系と比べ、ＶＩＴの上昇量は低いが、ＡＧＩの減少がない

- 足防具

  **グリーブ系**
  ＶＩＴが大きく上昇し、ＡＧＩが少し上昇する

  **ブーツ系**
  ＶＩＴよりもＡＧＩの上昇率が大きい

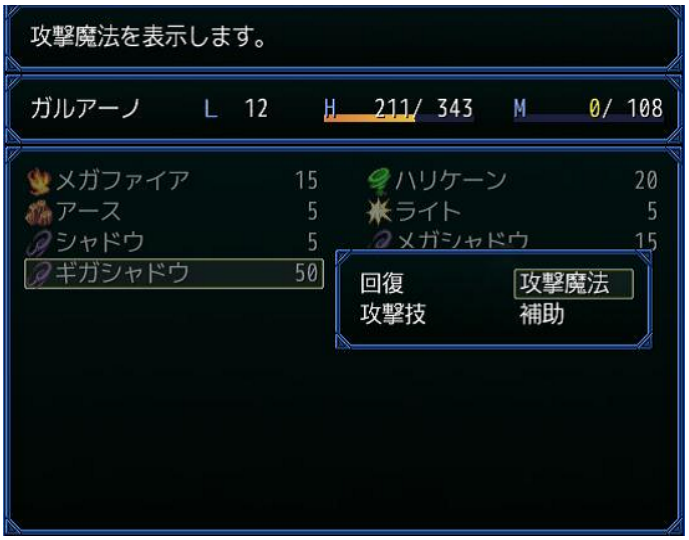
- 腕防具

  **ガントレット系**
  ＶＩＴとＤＥＸが上昇するが、ＡＧＩが減少する

  **ブレスレット系**
  ＶＩＴ，ＲＥＳ，ＡＧＩの三つのステータスが上昇する

# 第4章　スキルについて

## 4.1　スキルの種類




スキルは大きく四つの種類に分類されます

**回復**

キャラクターのＨＰやステータス異常を回復するスキルが分類されます

**攻撃魔法**

武器に依存せず、ＳＰＩによって威力を変動させるスキルが分類されます

**攻撃技**

キャラクターのＳＴＲによって威力が変動するスキル。特手の武器を装備していなければ使用できないスキルがあります

**補助**

キャラクターのステータスを上昇させたり、敵モンスターのステータスを下げたりするスキルが分類されます

## 4.2　攻撃技と武器の関係

どんな武器を装備していても使用できる攻撃魔法と違い、攻撃技は技の属性と武器の属性が同じでなければ使用できません。

属性は六種類有り、剣技、槍技、斧技、双剣技、弓技、銃技に分類され、それぞれ、片手剣、両手槍、両手斧、双剣、両手弓、ライフルを装備している時のみ使用できます。

# 第５章　キャラクターの成長

洞窟内を探索し、敵モンスターと戦っているとキャラクターがレベルアップしますが、本作ではレベルアップしただけではキャラクターは強くなりません。メニュー画面から、パラメータ振り分けコマンドを選択することで、キャラクターを成長させることが出来ます。

１，　キャラクターの名前
２，　キャラクターのレベル
３，　パラメータを上昇させるために必要なポイント。レベルアップ時に増加
４，　強化できるパラメータの名称
５，　パラメータを強化するために必要なポイント数
６，　一度の強化でパラメータが上昇する数値
７，　これまで各パラメータを強化した回数
８，　装備を含めた現在のキャラクターのステータス

キャラクターはレベルアップ時に得られるＲＰというポイントを使用し、各種パラメータを強化していきます。パラメータの強化の方針はプレイヤー次第で、一つのステータスを重点的に強化するか、満遍なく振り分けるか、キャラクターのスキルや武器も考慮して成長方針を考えましょう

# 第6章　ダンジョンについて

## 6.1　ダンジョン内に登場するシンボルとダンジョンの構造

　ダンジョン内にはいくつかのシンボルが登場します。そのシンボルに触れる、またはそのシンボルを調べる／話しかけることで、敵モンスターと戦闘を行なったり、アイテムを入手したりすることが出来ます。

エネミーシンボル　…　このシンボルと接触すると敵モンスターと戦闘になります

宝箱シンボル　…　このシンボルと接触すると敵モンスターと戦闘になります

商人シンボル　…　このシンボルと接触すると敵モンスターと戦闘になります

階段シンボル　…　このシンボルと接触すると敵モンスターと戦闘になります

　また、ダンジョンは入る度に変化するランダムダンジョンとなっており、部屋の構造や通路、各種シンボルの位置など、入る度に変化します。

## 6.2　ダンジョン内に登場する亡霊について

ダンジョンを進んでいくと、先にダンジョンを攻略しようとして失敗した冒険者達の亡霊に出会うこともあるかもしれません。彼らの魂は解放されることなく洞窟に閉じこめられ、話すこともできないものの、洞窟の奥へと向かうという意志だけは残っています。もしそんな亡霊を見つけたなら、声を掛けて一緒に貴方の冒険へと連れて行ってあげましょう。

ただし、相手は亡霊なのでプレイヤーのキャラクターとは違い成長することはなく、装備の変更も出来ず、戦闘中もこちらの命令を利かずに勝手に行動します。

それでも、先達の冒険者達の存在は心強い物なので、見つけたら仲間に加えることをお勧めします。