



100% オレンジジュース!

取扱説明書



～コンテンツ～

はじめに	…P.03	すごろくのマス	…P.20
ゲームの概要	…P.03	フィールドイベント	…P.22
ストーリー	…P.04	すごろくの準備	…P.24
動作環境	…P.05	勝利条件	…P.26
インストール方法	…P.06	ゲームの進行	…P.27
操作方法	…P.07	バトル画面	…P.34
タイトル画面	…P.08	バトルの進行	…P.35
ゲームの始め方	…P.09	ゲーム中の文言	…P.39
コンフィグ	…P.10	通信対戦	…P.44
メインメニュー	…P.11	Q&A	…P.47
ゲームの進め方	…P.12	サポート	…P.50
ゲーム画面	…P.13	最後に	…P.50
カード	…P.16	クレジット	…P.51

■はじめに

このたびは「100%おれんじじゅ〜す」をお求めいただき、ありがとうございます。

このゲームは橙汁オールスターによるオリジナルのテーブルゲームです。

既存のゲームに則った作りにはなっておりますが、オリジナルの要素が多くあるためゲームに慣れるまでは本マニュアルを参照しながらプレイすることをお勧めします。

Junpyon

■ゲームの概要

このゲームは各プレイヤーが選んだユニットとカード（デッキ）を用いて行うすごろくゲームです。好みのユニット、好みのカードを駆使して勝利を目指してください。

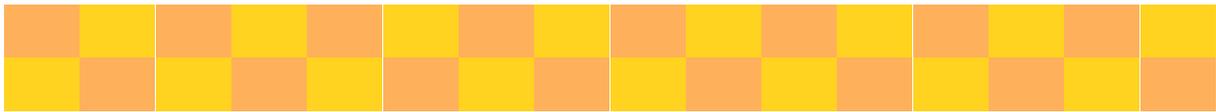


■ストーリー

犬が ヒトが 機械が空を飛ぶ交じり合う世界
そして、そこからはみ出した漆黒の闇
最初は小さかったその闇は徐々に世界に染み込んでいく…

世界からはみ出た青年「カイ」は
謎の生物「まりーぽっぽ」に導かれ、
いくつもの世界を渡る旅に出る
黒く深い欲望の闇は、
カイと共に世界を徐々に侵食していくのであった…





■動作環境

■OS

Windows 2000 / XP / Vista (DirectX8.1a以降)

■CPU

Intel Pentium(及び互換プロセッサ)2.0GHz以上

■メモリ

512MB 以上

■グラフィック

Direct3Dに対応したVRAM128MB以上のビデオカード

■サウンド

DirectSoundに対応したサウンドカード

■プレイヤー人数

1～4人(多人数プレイには通信環境が必要になります)

※上記の環境を満たす場合でも、正常に動作しない場合があります。

また、この条件はあくまで目安であり条件を満たさない環境でも問題なく動作する場合があります。

■ インストール方法

● インストーラを使用する場合

① インストール

「100%おれんじゅ〜すっ!」のCD-ROMをドライブに挿入すると、自動的にインストーラが起動します。画面の指示に従ってインストールを行ってください。



② アンインストール

インストーラのアンインストールボタン（インストール後表示されます）で行ってください。

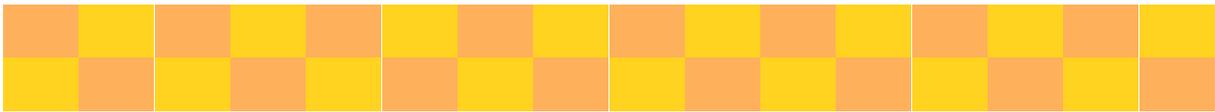
● インストーラを使用しない場合

① インストール

CD-ROM内の「100orange」フォルダを、**HDD**上の好きな場所に手動でコピーしてください。

② アンインストール

コピーした「100orange」フォルダの読み取り専用属性を外して、手動で削除してください。



■操作方法

このゲームは、マウスとキーボードを使用して操作します。

●すぐろくの操作

マウスの左クリック	…	決定
マウスの右クリック	…	キャンセル
マウスのドラッグ&ドロップ	…	カメラの移動
マウスのセンターボタン	…	カメラの初期化
※カメラの移動は、特定の場面でのみ行えます（後述）。		
キーボード「P」	…	ゲームの一時停止
キーボード「Ctrl」	…	ゲームの高速進行(2倍速)
キーボード「Shift」	…	ゲームの高速進行(3倍速)

●会話シーンの操作

マウスの左クリック	…	会話の進行
マウスの右クリック	…	会話のスキップ
キーボード「Ctrl」	…	会話の高速進行
キーボード「Shift」	…	会話の高速進行

●その他の操作

マウスの左クリック	…	決定
-----------	---	----

●共通操作

キーボード「スペース」	…	スナップショットの保存
※スナップショットの保存場所についてはP.49を参照。		
キーボード「ESC」	…	強制終了

■ タイトル画面



タイトル画面で左クリックすると
タイトルメニューが表示
されます。

選択したい項目にマウスマウスカーソル
を合わせて左クリックで決定して
ください。

① [プレイヤーエントリー]

新しいプレイヤーとして
ゲームを開始します。

② [コンティニュー]

セーブデータの続きから
ゲームを再開します。

③ [コンフィグ]

ゲームの環境設定を行います。

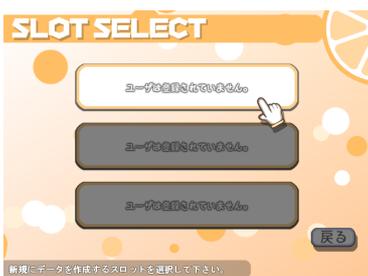
④ [EXIT]

ゲームを終了します。

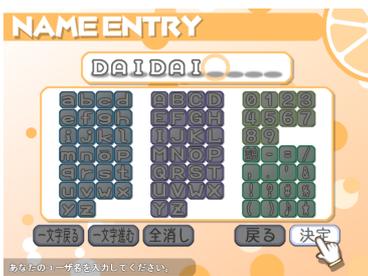
■ ゲームの始め方

● 新規プレイヤーとして始める

タイトルメニューで「プレイヤーエントリー」を選び、以下の手順で新規プレイヤーの登録を行います。



①セーブスロットの決定
データを保存するスロットを選択します。以降このスロットに自動でデータが上書きされます。



②プレイヤー名の入力
プレイヤーの名前を入力します。ゲーム中は全てこの名前を使用し、以降変更はできません。
※通信対戦時にもこの名前を使用します。



③開始ユニットの選択
ゲーム開始時から使用できるユニットを選択します。選んだユニットによって最初のポケットカード（後述）の中身が異なります。また、ここで選んだユニットは、そのプレイヤーのシンボルキャラクターとなります。
※以降の変更はできません。

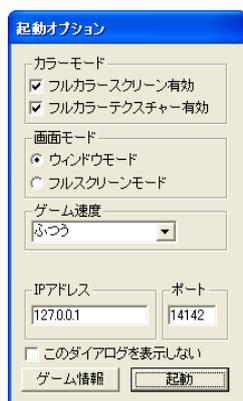
● セーブデータの続きから始める

タイトルメニューで「コンティニュー」を選び、再開したいセーブスロットを選択してください。

■ コンフィグ

ゲームのコンフィグは、2通りの方法で設定・変更を行うことができます。

・ 起動ダイアログ



・ ゲーム内コンフィグ



[システム]

- ・ ゲーム速度 … すぐろくの進行速度を変更します。
- ・ CPU選択 … フリーモードでCPUが使用するユニットの重複を抑止します。

[画面設定]

- ・ カラーモード … 動作が遅いときは各項目のチェックを外してください。
- ・ 画面モード … ウィンドウ／フルスクリーンを選択します。

[音声設定]

- ・ 音量 … BGM、効果音、音声の音量を変更します。
- ・ システムボイス … システムボイスのタイプを選択します。

※起動ダイアログでは音声の設定など、一部項目の変更を行うことができません。
通信設定についてはP. 44で説明します。

■ メインメニュー



ゲームを始めると←のメニューが表示されます。
選択したい項目にマウスカーソルを合わせて左クリックで決定してください。

① [フリープレイ]

任意にフィールドを選択しCPUや他のプレイヤーとすごろくを行います。

② [キャンペーン]

ストーリーに沿ってすごろくを行います。

③ [ショップ]

すごろくで取得したスターを使って、新しいカードの購入を行います。

④ [プレイヤー情報]

手に入れたカードやキャンペーンの達成度などを確認します。

⑤ [EXIT]

タイトル画面に戻ります。

■ ゲームの進め方

・キャンペーンをクリアしよう

キャンペーンモードでは、ストーリーに沿ってすごろくを行います。キャンペーンを進めることで、ショップで購入できるカードやフリープレイで選択できるフィールドが増えていきます。



・カードを集めよう

ショップでは、スターというこのゲームでの通貨を使い、新たなカードを購入することができます。スターはすごろく終了後、その成績に応じて取得します。



・フリープレイで対戦しよう

過去にクリアしたステージを選択してすごろくを行うことができます。キャンペーンに無い色々な顔ぶれでプレイしてみてください。また、このモードではネットワークを利用して、他のプレイヤーと通信対戦を行うこともできます。



■ ゲーム画面（1）

● すごくく基本画面



① プレイヤーのユニット

ターンを進行しているプレイヤーの操作しているユニットです。

② ゲームメッセージ

場面に応じてメッセージが表示されます。

③ 基本プレイヤー情報

画面の4隅に、各プレイヤーの基本的な情報が表示されます。

■ ゲーム画面 (2)

● 基本プレイヤー情報



- ①プレイヤー名
プレイヤーの名前が表示されます。
- ②基本情報
プレイヤーの基本的な情報が表示されます。
HP(現在値/最大値)
STAR 所持スター数 DEFEAT 撃破数

③レベル

プレイヤーのレベルが★の数で表示されます。

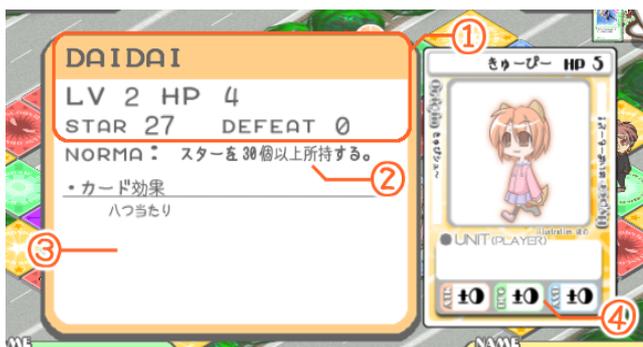
④操作プレイヤー

ユニットを操作しているプレイヤーが表示されます。

⑤手札

プレイヤーの所持している手札が表示されます。自分以外のプレイヤーについては枚数のみ確認できます。

● 詳細プレイヤー情報



- ①基本プレイヤー情報
基本プレイヤー情報と同じ情報が表示されます。

②目標ノルマ

達成目標としているノルマが表示されます。

③カード効果

プレイヤーに発生・ストックしているカード効果の一覧が表示されます。

④ユニットカード

プレイヤーの使用しているユニットカードが表示されます。

■ ゲーム画面（3）

● フィールド情報



① フィールド名

フィールドの名前が表示されます。

② チャプター数

現在のチャプター数が表示されます。

③ ボーナス値

チャプター開始ボーナスのスター数が表示されます。

④ フィールドイベント一覧

現在発生しているフィールドイベントの一覧が表示されます。

⑤ カード効果一覧

フィールドに発生・ストックしているカード効果の一覧が表示されます。

■カード(1)

カードの見方



① カード名称

② レアリティ
希少順に、**R**はレア、**U**はアンコモン、**C**はコモンカードを示します。

③ カードレベル
そのカードを使用するのに必要なレベル(後述)を示します。

④ スターコスト
そのカードを使用する際に消費するスターの数を示します。
緑色の星は1、黄色の星は10を表します。

⑤ カード種別
各カード種別については後述します。

⑥ イラストレーター

⑦ デッキ枚数制限
プレイヤーデッキに入れることができる枚数の制限を示します。
デッキについては後述します。

⑧ カード効果

⑨ フレーバーテキスト
作品中の場面の台詞です。
ゲームでは使用しません。

■カード(2)

[ブーストカード]

スタンバイ時(後述)に使用できるカードです。使用したプレイヤー、もしくは対象を選択して効果を発揮します。

カードの使用後、即座に効果を発揮したり、効果がストック(後述)されたりします。



[バトルカード]

バトル時(後述)に使用できるカードです。バトル、もしくはバトルに参加しているユニットに対して効果を発揮します。バトルで優位に立ったり、不利なバトルを切り抜けたりできます。



■カード(3)

[トラップカード]

スタンバイ時に自身の停まっているマスにセットできるカードです。次にそのマスに停止したプレイヤーに対して効果を発揮します。狙った相手に使用することは難しいですが、逆転の要素を含むカードが多くあります。



[イベントカード]

スタンバイ時に使用できるカードです。プレイヤーに対して効果を発揮するカードの内、効果の対象を選ばないものや、フィールドに対して効果を発揮するものがあります。効果の有利不利に関わらず、効果の対象を選べないため、使用には注意が必要です。イベントカードならではの派手な効果が多くあります。



■カード(4)

[ユニットカード]

プレイヤーの使用するユニットの能力を表すカードです。
他のカードとは記述が異なります。

①ユニット名

ユニットの名前です。※プレイヤー名
ではありません。

②HP

ユニットの最大HPです。

③出典

そのユニットの登場した主な作品です。

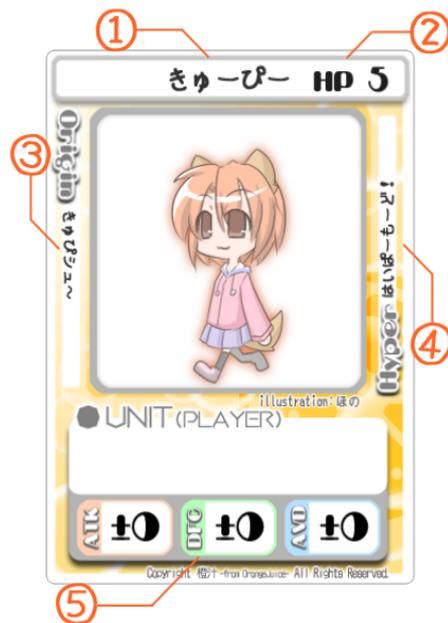
④ハイパーカード

そのユニットに対応したハイパーカード
のカード名称です。

⑤能力値

バトルでの能力補正值を示します。

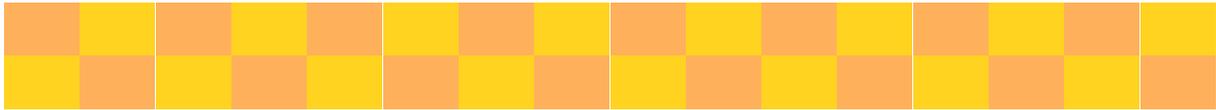
左からATK(攻撃値) DEF(防御値) AVD(回避値)となります。



●ハイパーカード

ゲーム中、使用しているユニットに応じた
ハイパーカードという特殊なカードが登場します。
ハイパーカードはキャラクターの特徴を表した能力を
持っており、ユニットカードとセットで戦略を立てる
ことで、ゲームを優位に進めることができます。





■ すごろくのマス (1)

以下のマスが登場します。



[ニュートラルマス]

停止しても何も発生しないマスです。



[ボーナスマス]

ダイスを振り、出た目とプレイヤーのレベルに応じたスターを得ます。



[ドロップマス]

ダイスを振り、出た目とプレイヤーのレベルに応じたスターを失います。



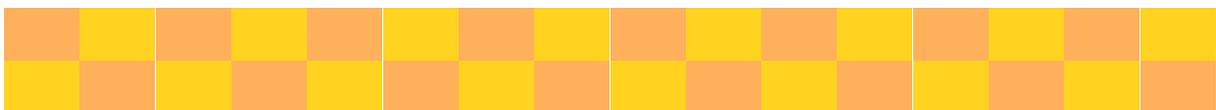
[ドローマス]

カードを1枚ドローします。



[ワープマス]

ランダムに選ばれた別のワープマスへ移動します。



■ すごろくのマス (2)



[エンカウトマス]

野良ユニットとのバトルが発生します。



[チェックマス]

HPを1回復しノルマの達成チェックが行われます。

● ホームマス

各プレイヤーの開始位置となった
チェックマスをそれぞれのプレイヤーの
”ホームマス”と呼び、通った際には
任意に停止することができます。



※各プレイヤーのホームマスには対応した色のプレートが置かれます。

フィールドイベント(後述)が発生している場合などに
変化するマスがあります。



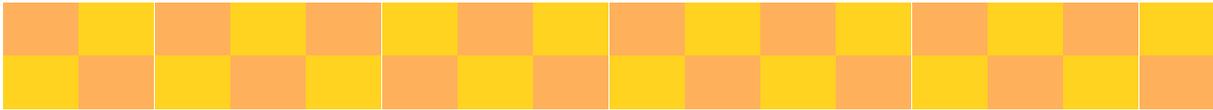
[2倍マス]

ボーナス・ドロップ・ドローマスが変化したもので
使用するダイスの数やドローするカードの枚数が
2倍になります。



[ボスエンカウトマス]

ボスユニットとのバトルが発生します。



■ フィールドイベント（1）

ゲーム中、フィールドによって様々な「フィールドイベント」が発生します。

[ポスエンカウント]

全てのフィールドで共通して、いずれかのプレイヤーがLV4以上になった次のチャプター開始時に発生します。
※ポスエンカウントイベントは1ゲーム中1度、上記のルールによって発生します。それ以外には、カード効果等によって発生する場合があります。発生中、ポスエンカウントマス停止したプレイヤーはポスユニットとバトルになります。このイベントはポスユニットがダウンするまで続きます。

[マインレイヤー]

3チャプターに1度、チャプター開始時にランダムに選ばれたマスにトラップカードがセットされます。この時セットされるカードはセンターデッキ外のカードで、効果発動後はゴミ箱へ送られず、センターデッキに戻ることはありません。

[リジェネレーション]

5チャプターに1度、チャプター開始時に全てのユニットのHPが1回復します。

[チャリティー]

5チャプターに1度、チャプター開始時にプレイヤー全員はカードを1枚ドロースます。

■ フィールドイベント（2）

[ランダムワープ]

5 CHAPTERに1度、CHAPTER開始時にプレイヤー全員はランダムに選ばれたマスへ移動します。

[ミラクル]

5 CHAPTERに1度、ボーナスマス、ドロップマス、ドローマスはそれぞれの2倍マスに変化します。
この変化はそのCHAPTERの間、継続します。

[エアレイド]

5 CHAPTERに1度、CHAPTER開始時に全てのユニットは1ダメージを受けます。

[バトルフィールド]

6 CHAPTERに1度、CHAPTER開始時にボーナスマスとドロップマスがエンカウトマスに変化します。
この変化は3 CHAPTERの間、継続します。



■ すぐろくの準備（デッキの構築）

すぐろくの準備として、プレイヤーの使用するユニットとゲームで使用する10枚のカード（プレイヤーデッキ）を選択します。



① プレイヤーユニット
使用するユニットです。
←→ボタンで選択します。

② ハイパーカード
カーソルを合わせると
ハイパーカードを確認
できます。

③ プレイヤーデッキ
10枚でデッキを構築します。

④ ポケットカード
所持しているカードです。

⑥ 準備完了ボタン
準備が出来たら

左クリックしてください。

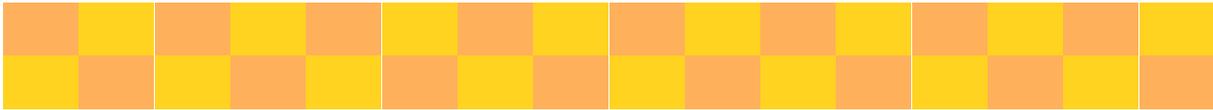
⑤ カードの拡大表示
カードを拡大表示で確認
できます。

[プレイヤーユニット]

プレイヤーが使用するユニットは、所持しているユニットカードから選択します。

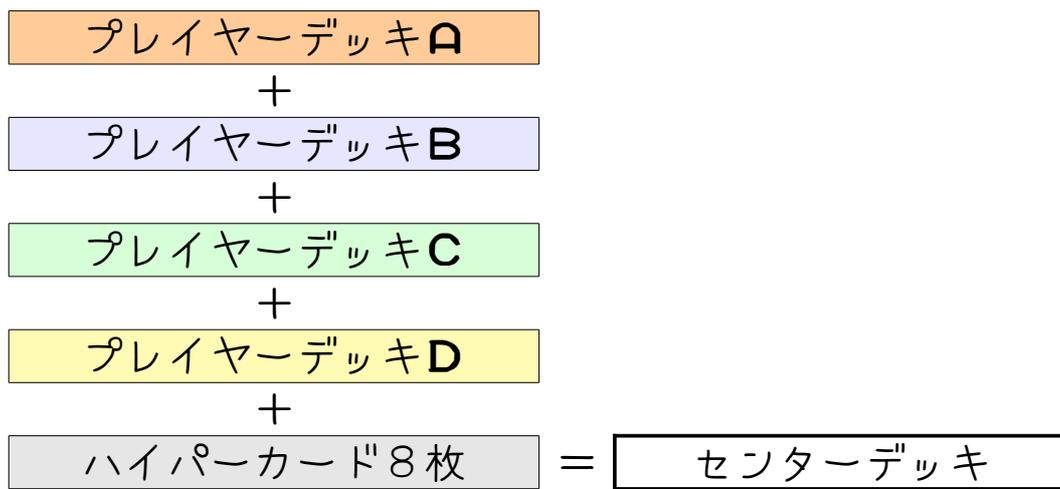
[プレイヤーデッキ]

プレイヤーデッキはポケットカードの内、ブースト／バトル／トラップ／イベントカードから選択します。同じ名称のカードは、制限が書かれていない場合、プレイヤーデッキに3枚まで入れることができます。



■ すぐろくの準備 (センターデッキ)

すぐろくでは、参加プレイヤーのプレイヤーデッキを併せて、さらにハイパーカードを足した48枚のカード(センターデッキ)を使用します。



[ハイパーカード]

ハイパーカードはデッキに入っている状態ではその区別はなく、ドロースられた時点でプレイヤーのユニットに応じて変化します。

ex) きゅーピーを使用しているプレイヤーが「ハイパーカード」をドロースすると「はいぱーもーど！」に変化します。

その後は、ゴミ箱に送られるまで通常のカードと同じように扱われます(手札中のハイパーカードが他のプレイヤーに移っても、相手に合わせて変化はしません)。

■勝利条件

このゲームはノルマを達成することを目標に進行します。ノルマを達成することでレベルがアップし、より高いノルマを求められます。**LV1**から開始し、**LV5**のノルマを最初に達成したプレイヤーがゲームの勝者となります。

●ノルマの達成とレベルアップ

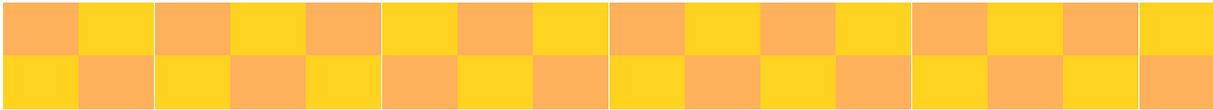
ノルマの達成の成否判定はチェックマスに停止した際に行われます。ノルマが達成された場合、プレイヤーのレベルは1アップし、次に目標とするノルマを選択します。



●ノルマの種類

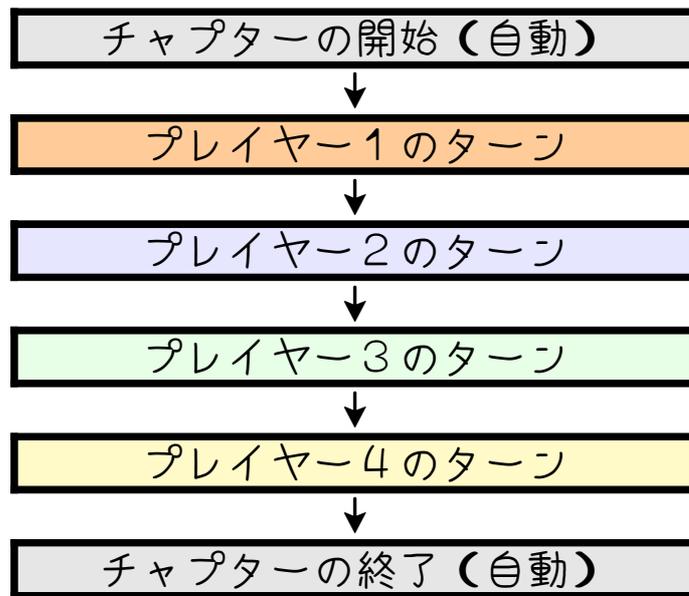
ノルマには一定数以上のスターを集めるものと、一定数以上のユニットを撃破するものがあります。スターは比較的集め易く、失うこともあります。撃破数は失うことはありませんが、使用するユニットによっては集めにくく、また積極的にバトルを行うことで逆に返り討ちに遭うこともあります。どちらのノルマを選択するかは、状況によって判断してください。

レベル1のノルマは固定で「スターを10個以上集める」です。



■ ゲームの進行（1）

すごろくの1チャプターは、以下の流れで進行します。



[チャプターの開始処理]

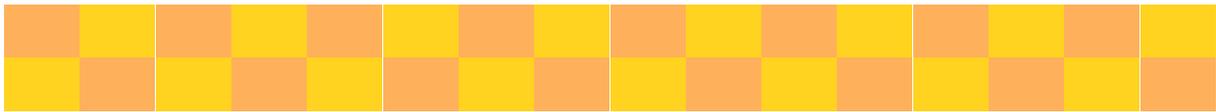
チャプターの開始時にフィールドイベントの発生判定、及びチャプター開始ボーナスが発生します。

チャプター開始ボーナスでは、経過したチャプター数に応じたスターが全員に与えられます。

また、チャプター開始のタイミングで処理されるカード効果の適用や効果の消失が自動で行われます。

[チャプターの終了処理]

次チャプターへの切り替えが行われます。



■ ゲームの進行（2）

各プレイヤーの1ターンは、通常以下の流れで進行します。



[ターンの開始処理]

ターン開始のタイミングで処理される
カード効果の適用や効果の消失が自動で行われます。

■ ゲームの進行（3）

[スタンバイ処理]



プレイヤーの移動前に行う行動を選択します。

● MOVE（移動する）

スタンバイを終了し、移動ダイスを振ります。

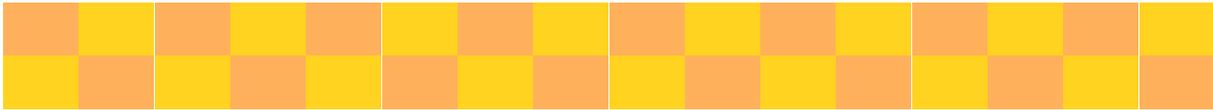
● CARD（カードを使う）

所持しているカードを使用します。スタンバイ時に使用できるカードは、1ターンにつき1枚です。

● INFO（情報を見る）

フィールドや自・他プレイヤーの詳細な情報を確認します。4隅の簡易プレイヤー情報にマウスを合わせた場合は詳細プレイヤー情報を、センターデッキにマウスを合わせた場合はフィールド情報を確認することができます。





■ ゲームの進行（４）

[移動処理]

移動ダイスで出た目に応じて、プレイヤーの移動を行います。移動中、以下の選択を求められることがあります。

● ルート選択

分岐地点で次に進むマスを選択を行います。

● ホームの停止選択

ホームマスを通る際、停止するかそのまま進むかの選択を行います。

● バトル選択

他プレイヤーを追い越したり、他プレイヤー上に停止する場合、そのプレイヤーにバトルを挑むかの選択を行います。バトルについては後述します。

● カメラの移動

スタンバイ、ルート選択、ホームマスの停止選択、バトル選択時に、マウスのドラッグ&ドロップでカメラの注視位置を移動させることができます。プレイヤーの位置に戻りたい場合はマウスのセンターボタンをクリックしてください。

■ ゲームの進行（5）

[停止後の処理]

マスに停止した後、以下の順番で自動処理が行われます。

① トラップカードのチェック

トラップカード上に停止していた場合、トラップカードが起動し、カード効果が適用されます。

効果の有効無効に関わらず、起動後、カードはゴミ箱へ送られます。

② マス固有の効果（イベント）の適用

マスの種類に応じた効果の適用やイベントが発生します。停止したマスから何らかの理由で移動した場合、この処理はスキップされます。

[手札の調整]

手札調整時に手札が4枚以上ある場合、3枚になるようにカードを選んで捨てます。



■ ゲームの進行（6）

[ターンの終了処理]

ターン終了のタイミングで処理される
カード効果の適用や効果の消失が自動で行われます。



● 注意

ターン中、何らかの理由でダウンした
（HPが0になった）場合、以降の処理はスキップされ
直ちに手札の調整処理に進みます。

■ ゲームの進行（リカバリーイベント）

ターン開始時にダウンしていた場合、通常のターン処理は行わず、代わりにリカバリーイベントが発生します。



画面に表示された数（リカバリー値）以上のダイスの目が出れば、**HP**を全回復して復活します。リカバリー値は自分のターンが回ってくるごとに1ずつ減少し、1になった時点でダイスを振ることなく復活します。リカバリーイベント後は、手札の調整へ進みます。

● リカバリー値

リカバリー値の開始値は通常5に設定されています。ただし、一部のカードにリカバリー値の記載のあるユニットは5以外の数から開始されます。

■バトル画面

バトルを挑む／挑まれた場合や、エンカウントマスに停止した時などに”バトル”が発生します。
基本的に、バトルを挑んだ側が先攻（左側）となり、バトルを挑まれた側が後攻（右側）となります。



①先攻ユニット

先に攻撃を行うユニットです。

②後攻ユニット

後から攻撃を行うユニットです。

③HP

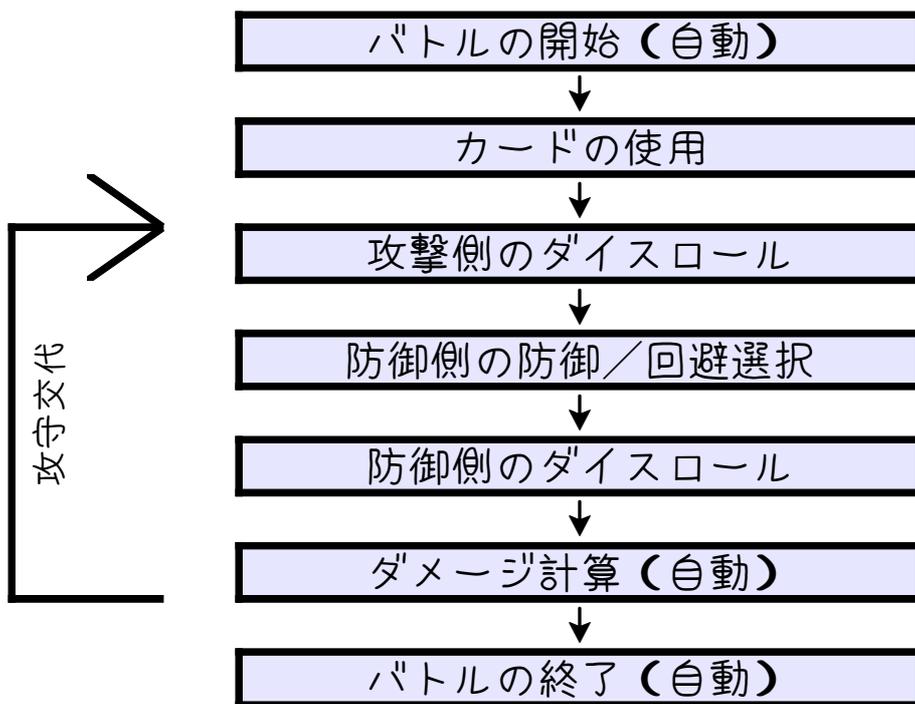
現在のHPが表示されます。

④能力値（攻撃／防御／回避）

カード効果などの補正を適用した能力値が表示されます。

■ バトルの進行（1）

バトルは以下の流れで行われます。



ダメージ計算後、攻撃側と防御側を交代して、先攻、後攻一回ずつ攻撃を行います。

[バトルの開始処理]

バトル開始のタイミングで処理されるカード効果の適用などの処理が自動で行われます。

■ バトルの進行（2）

[カードの使用]

所持しているバトルカードを使用します。
バトル時に使用できるカードは、1バトルにつき1枚です。



選択後、互いのプレイヤーは同時にカードをオープンし効果が処理されます。

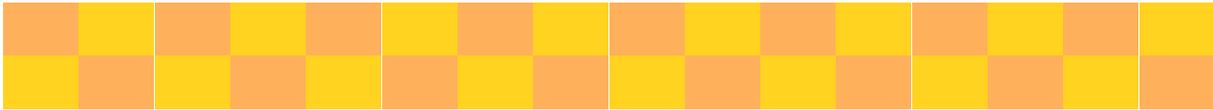
[攻撃側のダイスロール]

攻撃側のプレイヤーがダイスを振ります。出た目にプレイヤーのユニットの攻撃値を加えた値が、攻撃側の攻撃値となります。
攻撃値が0以下の場合、攻撃値1として扱われます（0以下にはなりません）。

[防御側の防御／回避選択]

防御側のプレイヤーは、攻撃側の攻撃を防御するか回避するかを選択します。





■ バトルの進行（3）

[防御側のダイスロール]

防御側のプレイヤーがダイスを振ります。
防御を選んでいた場合、出た目にユニットの防御値を加えた値が防御側の防御値に、
回避を選んでいた場合、出た目にユニットの回避値を加えた値が防御側の回避値になります。

[ダメージ計算]

攻撃側、防御側ともにダイスを振った後、ダメージの計算を行います。計算は防御、回避でそれぞれ異なります。

● 防御側が「防御」を選んでいた場合

$$\text{攻撃値} - \text{防御値} = \text{ダメージ}$$

となります。ただし、防御値が攻撃値以上の場合でも、最低1ダメージを受けます。

● 防御側が「回避」を選んでいた場合

$$\begin{aligned} &\text{回避値} > \text{攻撃値} \rightarrow \text{ミス} \\ &\text{回避値} \leq \text{攻撃値} \rightarrow \text{攻撃値分のダメージ} \end{aligned}$$

となります。

■ バトルの進行（４）

バトルのダメージによって相手の**HP**を0にした（ダウンさせた）場合、相手を「撃破」したことになります。この時、相手に応じた撃破数を得ます。

野良ユニットを撃破	…撃破数 1
プレイヤーユニットを撃破	…撃破数 2
ボスユニットを撃破	…撃破数 3

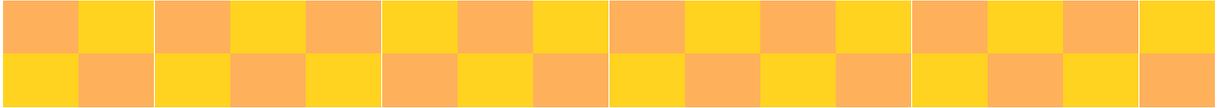
さらに相手の所持するスターを奪います。相手がプレイヤーだった場合は半分。相手が野良ユニット・ボスユニットだった場合、所持している全てのスターを取得します。



● 野良／ボスユニットの所持するスター

野良／ボスユニットはそれぞれ、初めから持っている分にプレイヤーから奪った分を加えたスターを所持しています。

初めから所持するスターの数は、ダウンするごとに増えていきます。



■ ゲーム中の文言（1）

ゲーム中の文言やカードの表記には、特別な意味やいくつかの暗黙のルールがあります。

[プレイヤー]

ユニットやカードのコントローラーを示します。

[ユニット]

特に記述が無ければ、プレイヤーのユニットのみを指します。

HPやバトルの補正值はこのユニットが持ちます。

[自～]

プレイヤー自身や、それに属するものを指します。

[他～]

自分以外のプレイヤーや、それに属するものを指します。

[ダウン]

ユニットの**HP**が1以上の状態から0になるような場合を指します。

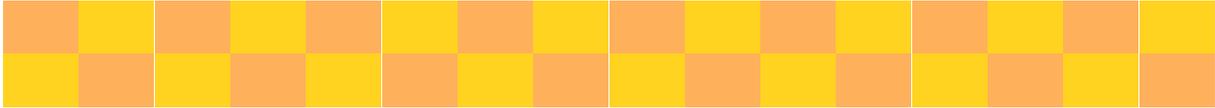
※「ダウンしない」のような記述がある場合、その効果では**HP**が0以下にはならないことを指します。

[撃破]

バトルで、ユニットの**HP**を1以上の状態から0にさせた場合を指します。

[半分]

切り捨てた値となります。



■ ゲーム中の文言（２）

[ドロー]

センターデッキの一番上のカードを手札に加えることを指します。

[コスト]

カードレベルとスターコストを合わせてコストと言います。

[HP～される]

マイナスの値や、最大HPより大きい値にはなりません。

またコストとしてHPを失うようなカードは、そのコストでダウンする場合は使用することができません。

[HP～になる]

マイナスの値や、最大HPより大きい値にはなりません。

ダウンしている場合には効果はなく、対象として指定することもできません。

[Xダメージを与える／受ける]

X分HPが減少します。HPはマイナスの値にはなりません。

ダウンしている場合には効果はなく、対象として指定することもできません。

ブーストカードによるダメージ、及びバトルによるダメージは「与える」

に当たり、それ以外のダメージは「受ける」に当たります。

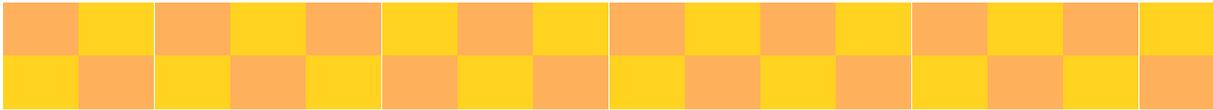
[X回復する]

X分HPが増加します。最大HPより大きい値にはなりません。

ダウンしている場合には効果はなく、対象として指定することもできません。

[全回復する]

HPを最大値にすることを指します。



■ ゲーム中の文言（3）

[復活]

次のターンから行動可能な状態になることを指します。復活した際特に指定されていなければ、**HP**は全回復します。

[このターン]

効果を起動させたプレイヤーの、そのターンの終了処理までの間を指します。

[ストック効果]

「～した場合」など、カードに併せて記されている特定のタイミングまで待機する効果を指します。特に記述がなければ一度きりの効果となります。

[ストックされた効果]

フィールドや、プレイヤーに発生している／待機している効果を指します。情報を参照することでチェックすることができます。

[ターム]

あるプレイヤーのターンから、次のそのプレイヤーのターン開始時までの間をタームと呼びます。ダウンしている場合もカウントされます。

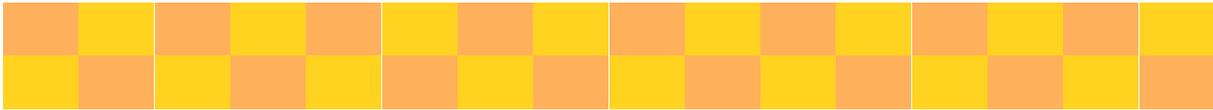
[ターム効果(n)]

nタームの間、適用される効果を指します。期間中は条件に合致すれば何度でも効果を発揮します。情報を参照することでチェックすることができます。

[パーマネント効果]

ゲーム終了まで継続する効果を指します。この効果は、特に記述が無い場合以降取り消されることはありません。

情報を参照することでチェックすることができます。



■ ゲーム中の文言（４）

[使用する／使用できない]

”カードの使用”はブースト、バトル、イベントカードならばカードを表にするタイミング、トラップならカードをマスにセットするタイミングを指します。コストはこのタイミングで支払います。

”～の場合使用できない”という記述があるような場合、上記の使用時に条件を満たしていれば、実際に効果が解決されるタイミングで条件を満たしている必要はありません。

[手札の枚数／状態の参照]

その時点で持っている手札カードの枚数や状態が参照されます。カードを使用した時点で、そのカードは手札ではなくなります。

[カードを失う／カードを捨てる]

“失う”場合、失われたカードは何かしらの指定された場所へ移動します（ex 別のプレイヤーの手札など）。

”捨てる”場合、捨てられたカードはゴミ箱へ送られます。

[ゴミ箱]

使用されたカードや、効果の起動したトラップが便宜的に送られるカード置き場を指します。ドロー時など、センターデッキからカードを引くタイミングで引くべきカードが無い場合、その時点でゴミ箱に置かれているカードをシャッフルし、センターデッキに加えます。

[エンカウント]

エンカウントマスに停止した際に発生するバトルを指します。

■ ゲーム中の文言（5）

[プレイヤー／フィールドに発生する効果]

ブーストカードはプレイヤーに対して効果を発生（ないしストック）します。イベントカードのうち、発生する効果の対象が特に指定されていないものは、フィールドに対して効果を発生（ないしストック）します。プレイヤーに発生する効果は、そのプレイヤーに対してのみ効果が適用されます。

フィールドに発生する効果は、ゲーム中条件に当てはまる全ての対象に対して効果が適用されます。

効果が何に対して発生（ないしストック）されているかは、情報を参照することで確認できます。

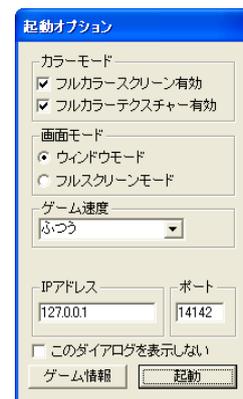


■通信対戦（１）

このゲームは、ネットワークを使用して複数のプレイヤーと通信対戦を行うことができます。

●前準備

ゲーム起動時に表示されるダイアログに自身のIPアドレスとゲームで使用するポートを入力しておきます。



WAN環境で通信を行う場合はグローバルIPアドレスを
LAN環境で通信を行う場合はプライベートIPアドレス
を入力してください。

また、ポートはゲームに参加するプレイヤー全員が
同じ番号を指定してください。

●役割の決定

ゲームに参加するプレイヤーの内、ゲームを作成する
サーバ役を1人決定しておきます。その他のプレイヤーは
クライアントとしてゲームに参加します。

■通信対戦（2）

●通信対戦のゲーム準備

通信対戦はフリーモードで行うことができます。

あらかじめ決めておいた役割で準備を進めてください。

[サーバ]

1人で行う場合と同じように、フィールドを選択し参加プレイヤー待ち画面まで進めます。ここで表示される接続ワードをクライアントに伝えて、クライアントの参加を待ちます。



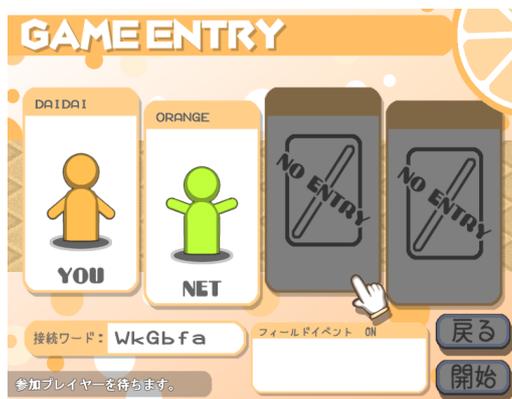
[クライアント]

サーバ役から伝えられた接続ワードを入力し、ゲームに参加します。



■通信対戦（3）

●プレイヤーの参加が済んだら



参加プレイヤーが揃ったら、サーバ役が開始ボタンを押し、参加を締め切ります。以降は、1人でのプレイと同じようにゲームが進行します。通信はすごろく終了時に切断されます。

●通信対戦のゲーム速度

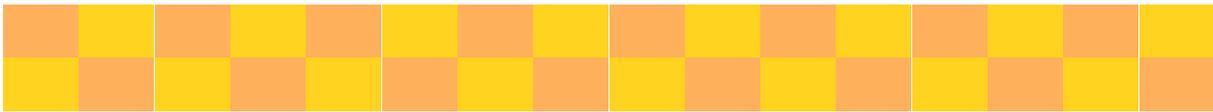
このゲームでは通信時に処理の同期をとったりはしません。よってゲームの速度は各プレイヤーごとに任意に決めることができます。ただし、自ターンに相手は自分の行動を待つことになり、結果的にゲームの速度は最も遅いプレイヤーに合わせられることとなります。スムーズにゲームを進めるためにも、あらかじめゲーム速度はプレイヤー間で統一したほうが良いと言えます。

●注意

通信対戦を行う前に、あらかじめ通信相手とTCP/IP・UDP通信が行えるようにネットワーク環境の設定を行ってください。

なお、不用意にネットワーク環境を設定することでコンピュータを危険にさらすことがあります。

設定は十分な知識と自己の責任で行ってください。



■ Q&A (1)

Q. 難しくてクリアできません

このゲームは、使用するユニットによって勝ち方が異なります。

ex) とにかくバトルを多く挑んで撃破数を集める。

ex) 前半は我慢して、後半一気にスターを集める。など
まずは、勝ち方を見極めることが重要となります。

Q. やっぱり難しくてクリアできません

プレイヤーデッキに入れるカードによって、ある程度ゲームをコントロールすることができます。

自分にとって有利に働き、相手にとって不利に働くカードを選んでデッキを構築してみてください。

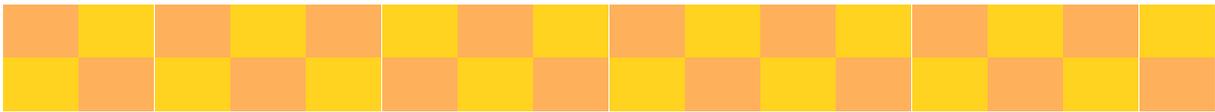
Q. それでも難しくてクリアできません

ユニットにはそれぞれ特徴があり、フィールドや相手ユニットによってはどうしても不利な場合があります。場面に応じて、使用するユニットを使い分けてみてください。

Q. セキュリティソフトに警告されます

セキュリティソフト（またはその設定）によっては起動時に警告される場合があります。

安全を確認した上で警告を無視するか、セキュリティソフトに安全なアプリケーションとしてあらかじめ登録しておいてください。



■ Q&A (2)

Q. ゲームが動きません

DirectXが正常に動作しない環境では無理ですが、場合によっては動かせるようになります。

以下の方法を試してください。

- コンフィグで「フルカラースクリーン／テクスチャ」の項目のチェックを外す。
- DirectXを最新のバージョンにアップデートする。
- ハードウェアのドライバを最新のバージョンにアップデートする。
- ハードウェア（特にビデオボード）の設定を変更する。
※例えば「ハイクオリティ」→「パフォーマンス」設定に変更する、等。
- 常駐ソフト等、他のアプリケーションを停止する。

Q. ゲームがNOW LOADINGから先に進みません

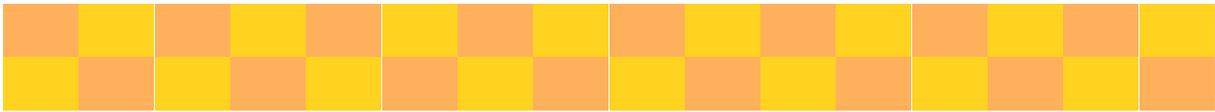
環境によってローディングに時間が掛かる場合があります。気長にお待ちください。特に、ゲームの起動時、すぐろくの初期化時に時間が掛かる場合があります。

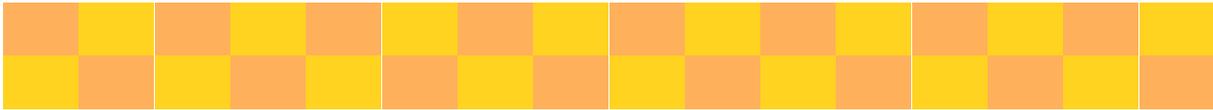
Q. インストール／アンインストールに失敗しました

付属のインストーラで、インストール／アンインストールに失敗した場合、OSに危険が及ぶ場合があります。

インストーラの実行中は、他のアプリケーションを実行させないでください。

エラーメッセージが出た場合は、その内容に従って操作してください。もし不安がありましたら、サポートまでご連絡ください。





■ Q&A (3)

Q. 環境設定を初期化したいのですが…

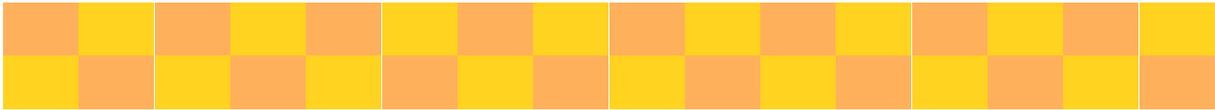
起動時のダイアログで「このダイアログを表示しない」にチェックを入れたことで通信の設定ができなくなってしまった場合など、環境設定を初期化したい場合があります。ゲームのインストールされているフォルダ内にある「config.dat」を手動で削除することで、環境設定を初期化することができます。
※プレイヤーのデータは失われません。

Q. スナップショットはどこに保存されるのですか

ゲーム中に「スペースキー」で撮ったスナップショットはゲームのインストールされているフォルダ内の「screen」フォルダに保存されます。撮った順番に連番ファイルとして保存され、ゲーム再起動後は再び0番から上書きされます。残したいスナップショットは、別の場所にコピーしてください。

Q. shiftキーを押し続けたらロック状態になりました

OSのユーザー補助のオプションによって発生します。キーがロックされるような場合は、あらかじめ「固定キー機能」を解除しておいてください。



■ サポート

可能な限りサポートさせていただきます。
動作の不具合やバグがあればご連絡ください。
ただし、Windowsの環境は多種多様であるため、
全てのサポートはできないことをあらかじめ
ご了承ください。

[橙汁ホームページ]

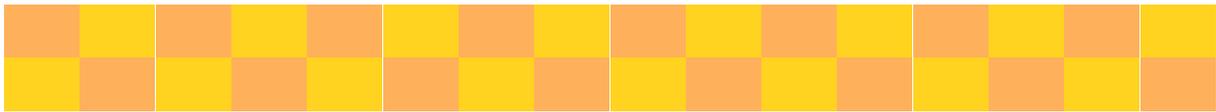
<http://daidai.moo.jp>

[サポートメール宛先]

jp-shiba@mail.goo.ne.jp (制作者：Junpyon)

■ 最後に

このゲームの著作権は橙汁にあり、ゲーム本体や
ゲームを構成する各データの無断転用・第三者への
配布は禁止します。
スナップショットやゲームの知識（ネタばれ）に
ついての規制はありませんので、自由に使用して
いただいて構いません。



■ クレジット

● 制作

橙汁 -from OrangeJuice-

● 提供

神奈川電子技術研究所

● フォント (敬称略)

zone108
人生有限 想像無限
株式会社ニィス

● BGM素材 (敬称略)

TAM Music Factory
SAM Free Music
音の社
煉獄庭園
Liberty Music Room

● SE素材 (敬称略)

ザ・マッチメイカズ¹
音人
音の葉っぱ²
WEB WAVE LIB
TAM Music Factory
ULTIMATEゲーム事業部
音辞典



橙汁
from Orange Juice