

目次

第1章 基本事項	2
1.1 作品概要	2
1.2 各種パラメータ	3
1.3 各種ステータス異常効果	5
1.4 動作環境	6
1.5 推奨動作環境	6
1.6 操作方法	6
第2章 メニュー画面	7
2.1 各項目の説明	7
第3章 アイテムについて	9
3.1 アイテムの種類	9
第4章 スキルについて	10
4.1 スキルの種類	10
第5章 各種システム	11
5.1 魔剣成長システム	11
5.2 スキル習得システム	12
5.3 変化するダンジョン	12

第1章 基本事項

1.1 作品概要

かつて、神魔戦争という戦いがあった。

人間達の住むアルカディア大陸に、魔王率いる魔族の大軍が押し寄せてきたのだ。

その戦いは、創造神アルカディアの遣わした八人の神と人間達が力を合わせ、魔王を魔界へと追い返すことで終焉を迎えた。

その戦いの折、二本の魔剣がアルカディア大陸に残された。

一つは、魔王によって作られし、魂を持つ魔剣ディオグランズ。

もう一つは、人間に味方した風変わりな魔族が所持していた、魔剣ソウルイーター。

二つの魔剣は、後にグランノルンの建国者となる魔族によってそれぞれ封印される事となる。

斬り伏せた相手と使用者の魂を喰らう魔剣ソウルイーターは王城に。

使用者を持たず、己が意志と魂で凶刃を振るう魔剣ディオグランズは、人の手の届かぬ地下深くに。

それから、長い時間が過ぎた。

人々の中でかつてあった神魔戦争もお伽噺となり、二本の魔剣の事など誰もが忘れてしまった頃、それは起った。

かつて人に刃を向けた魔剣ディオグランズが、長い眠りを経て今再び蘇ろうとしていた。

グランノルン女王ライラは、この事態を收拾すべく、再度魔剣の封印のために軍を派遣したものの、誰一人として帰ってくる事はなかった。

残された手段はただ一つ。

かつて魔剣ディオグランズを封じ込めた魔剣ソウルイーターの力を以て、再び魔剣ディオグランズの魂を喰らい、無力化することだった。

1.2 各種パラメータ

能力値 属性		キース 冒険者	
		L 39	H 11万 / 11万
			M 90594 / 94664
		現在の経験値	432521
		次のレベルまで	26963

能力値		装備	
攻撃力	59558	防御力	57638
精神力	53760	耐性力	56803
敏捷性	50439	技巧値	45149
物理回避	9	魔法回避	21
物理干涉	24	魔法干涉	16
急所率	4	吸収率	32

・能力値

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

スキル仕様の際に消費します。MPが足りなければスキルを使用できません。

攻撃力

通常攻撃や物理スキルの威力に影響します。

防御力

敵からの通常攻撃や物理ダメージを減少させます。

精神力

魔法攻撃の威力に影響します。

耐性力

敵からの魔法攻撃のダメージを減少させます。

敏捷性

戦闘での行動速度と、敵の物理攻撃の命中率に影響します。

技巧値

攻撃の命中率に影響します。

能力値 属性	 キース 冒険者 L 39 H 11万 / 11万 M 90594 / 94664 現在の経験値 432521 次のレベルまで 26963																																								
<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">属性攻撃倍率</th> <th colspan="2">属性防御倍率</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>斬撃属性</td> <td>150%</td> <td>斬撃属性</td> <td>52%</td> </tr> <tr> <td>刺突属性</td> <td>128%</td> <td>刺突属性</td> <td>157%</td> </tr> <tr> <td>打撃属性</td> <td>22%</td> <td>打撃属性</td> <td>91%</td> </tr> <tr> <td>火属性</td> <td>94%</td> <td>火属性</td> <td>83%</td> </tr> <tr> <td>水属性</td> <td>106%</td> <td>水属性</td> <td>117%</td> </tr> <tr> <td>風属性</td> <td>101%</td> <td>風属性</td> <td>91%</td> </tr> <tr> <td>地属性</td> <td>99%</td> <td>地属性</td> <td>109%</td> </tr> <tr> <td>光属性</td> <td>150%</td> <td>光属性</td> <td>389%</td> </tr> <tr> <td>闇属性</td> <td>50%</td> <td>闇属性</td> <td>-189%</td> </tr> </tbody> </table>		属性攻撃倍率		属性防御倍率		斬撃属性	150%	斬撃属性	52%	刺突属性	128%	刺突属性	157%	打撃属性	22%	打撃属性	91%	火属性	94%	火属性	83%	水属性	106%	水属性	117%	風属性	101%	風属性	91%	地属性	99%	地属性	109%	光属性	150%	光属性	389%	闇属性	50%	闇属性	-189%
属性攻撃倍率		属性防御倍率																																							
斬撃属性	150%	斬撃属性	52%																																						
刺突属性	128%	刺突属性	157%																																						
打撃属性	22%	打撃属性	91%																																						
火属性	94%	火属性	83%																																						
水属性	106%	水属性	117%																																						
風属性	101%	風属性	91%																																						
地属性	99%	地属性	109%																																						
光属性	150%	光属性	389%																																						
闇属性	50%	闇属性	-189%																																						

・特殊ステータス

物理回避

敵の物理攻撃の回避率です。

魔法回避

敵の魔法攻撃の回避率です。

物理干涉

敵の物理攻撃の減衰率です。高いほど物理攻撃のダメージが減少します。

魔法干涉

敵の魔法攻撃の減衰率です。高いほど魔法攻撃のダメージが減少します。

急所率

通常攻撃時における、クリティカル攻撃の発生率です。

吸収率

戦闘終了時のHP、MPの回復量に影響します。

・各種属性値

属性攻撃倍率

属性攻撃を行なう際のダメージ倍率です。高いほど攻撃の威力が高くなります。

属性防御倍率

属性攻撃を受けた際のダメージ倍率です。高いほど受けるダメージが高くなり、低いほど受けるダメージは低くなります。

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。

火傷

戦闘中、ターンが経過する毎にダメージを受け、敏捷性が低下します。

衰弱

戦闘中、ターンが経過する毎にMPが減少します。

睡眠

眠りに落ちて行動できなくなります。ダメージを受けると解除されます。

麻痺

痺れて行動できなくなります。

混乱

自分を通常攻撃するようになります。

憤怒

キャラクターの操作ができなくなり、敵を通常攻撃するようになります。

恐慌

恐怖で敏捷性が1になります。

暗闇

攻撃の命中率が低下します。

凍結

行動できなくなり、防御力が下がります。

沈黙

魔法スキルが使用できなくなります。

スタン

1ターンの間行動できなくなります。

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 , 各種メニューコマンドが表示されます

アイテム

所持アイテムの確認 / 使用画面へ移行します。

スキル

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。

装備

キャラクターの装備変更画面へ移行します。

ステータス

キャラクターのステータス確認画面へ移行します。

中断

現在のプレイを中断し、タイトル画面へと戻ります。

レコード

ゲームに関する様々な記録が表示されます。

魔剣成長

ソウルイーターのステータスを上昇させる事が出来ます。

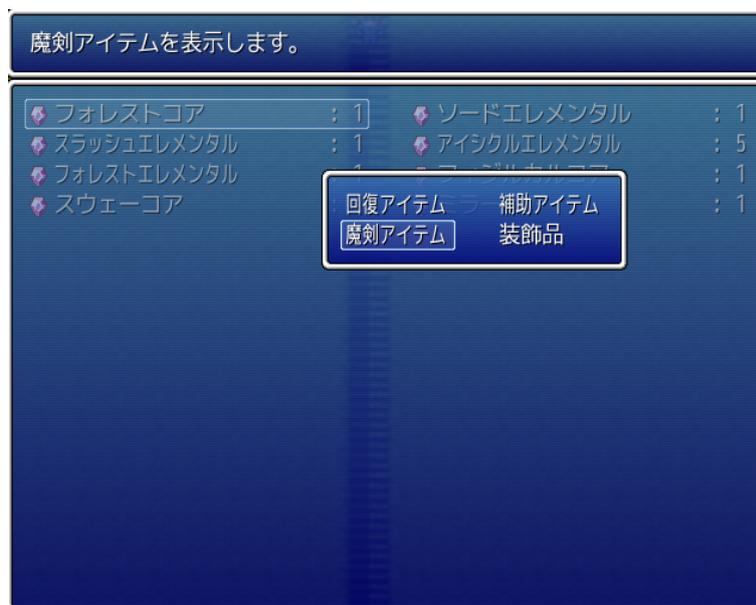
スキル取得

スキルの取得やスキルのステータスを確認する事が出来ます。

- 2 , 各キャラクターの簡易ステータスが表示されます
- 3 , パーティーの情報が表示されます

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

キャラクターを回復させるアイテムが分類されます

補助アイテム

戦闘を補助するアイテムが分類されます

魔剣アイテム

ソウルイーターを成長させるのに必要なアイテムが分類されます

装飾品

キャラクターに装備させる事のできるアイテムが分類されます

第4章 スキルについて

4.1 スキルの種類

物理攻撃スキルを表示します。

キース L 32 H 97005 / 97984 M 45978 / 79258

薙ぎ払いLv4	11	連続斬りLv14	108
隼斬りLv6	158	削ぎ落としLv9	362
五月雨切りLv10	699	V字斬りLv11	1613
疾風突きLv13			478
散弾突きLv16			529
国土無双Lv11			94
脳天直撃Lv9			239
スバルブレイカーLv18	2132	骨砕きLv12	1854
マジックブレイドLv11	192	火炎斬りLv3	65
風車Lv4	74	シャドウベインLv16	382
雷神斬りLv7	274	地走りLv11	478
マインドブレイカーLv9	362	ホーリークロスLv19	1943
風雪槍Lv6	319	火山槍Lv7	366
ハビークラッシュLv11	638	ブラッドソードLv1	250

スキルは大きく5つの種類に分類されます

回復スキル

キャラクターのHPやMPを回復させるスキルが分類されます。

補助スキル

キャラクターのステータスを上昇させるスキルが分類されます。

物理攻撃スキル

キャラクターの攻撃力によって威力が変動するスキルが分類されます。

魔法攻撃スキル

キャラクターの精神力によって威力が変動するスキルが分類されます。

パッシブスキル

戦闘では使用しないスキルで、キャラクターのステータスを向上させるスキルが分類されます。

第5章 各種システム

5.1 魔剣成長システム

ソウルイーターのHP上昇値をアップさせます			
剣を成長させる		アイテムを使う	メニューに戻る
		6782173 SP	
パラメータ名	消費SP	魔剣ステータス	
HP	6802	HP	13602
MP	5503	MP	11004
攻撃力	6204	攻撃力	12406
防御力	6004	防御力	12006
精神力	5600	精神力	11198
耐性力	5917	耐性力	11832
敏捷性	5004	敏捷性	10006
技巧値	4703	技巧値	9404

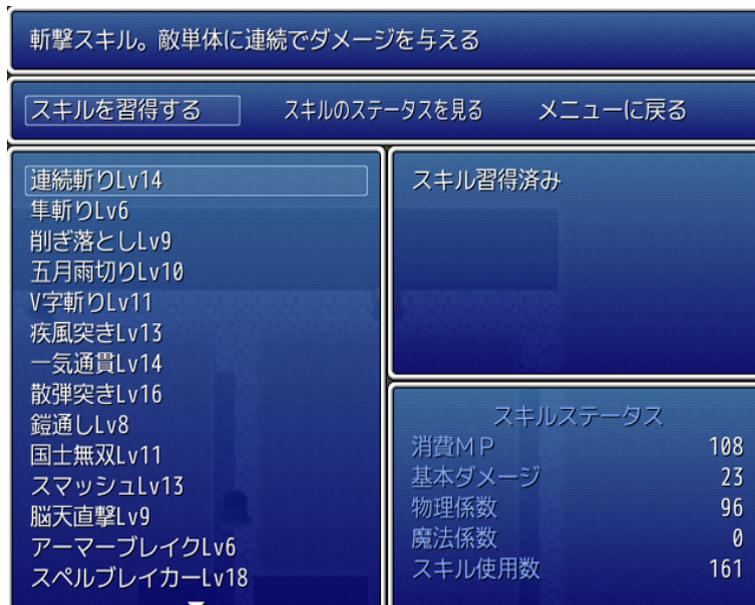
今作ではプレイヤーは魔剣ソウルイーターを用いて戦います。

ソウルイーターは敵を倒す事で魂を吸収し、成長します。

例えばプレイヤーが冒険の途中で倒れても、成長したソウルイーターの強さはそのまま次のプレイヤーに引き継がれます。

ソウルイーターを強化して、洞窟を進みましょう。

5.2 スキル習得システム



今作ではスキルを一定以上使用すると、新しいスキルを習得できるようになります。より強力なスキルを取得するために、どんどんスキルを使用しましょう。また、スキルは使用すればするほど強化されます。

5.3 変化するダンジョン



魔剣ディオグランスの眠る洞窟は、ディオグランスの魔力によって入る度に形を変えます。洞窟に住むモンスターや、仕掛けられた罠を排除し奥へと突き進みましょう。