

王子と魔王と 猫の旅

PLAYING MANUAL

ゲームの遊び方

タイトル画面



[Game.exe]を実行するとゲームが起動してタイトル画面が表示されます。

NEW GAME	最初からゲームをスタートします。
LOAD	セーブデータの続きから再開します。
CONFIG	ゲームの設定を変更します(→P.6)。



初回起動時に自動で[save]フォルダ内に[System.sav]が作成されます。
このデータを削除したり名前を変更したりすると
セーブデータが読み込めなくなりますのでご注意ください。

操作方法



キーボードまたはゲームパッドを使って遊ぶことができます。

	キーボード	ゲームパッド
キャラクターの移動/カーソル移動	↑→↓←	方向キー/左スティック
決定	Z/Enter/スペース	Aボタン
キャンセル	X/Backspace	Bボタン
メニューを開く	C/Backspace	Xボタン
メニュー内でのキャラクター切替	「/」	Lボタン/Rボタン

ゲームパッドの初期設定は国産ゲーム機準拠になっています。お使いのパッドや環境により対応ボタンが異なる場合がありますので、設定画面(→P.6)からカスタムしてください。

セーブについて



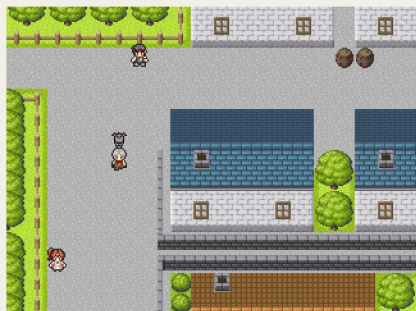
セーブをすることでゲームの進行状況を保存できます。
タウンマップ(→P.3)にいる状態で「メニュー」(→P.4)を開いて「セーブ」を選び、保存場所を選んでください。



マップについて

このゲームではマップを移動して情報を集めながらストーリーを進めます。
町の外には敵がいて、遭遇すると戦闘になります。

タウンマップ



お城・町など人々が暮らしているエリアです。タウンではセーブ(→P.2)をすることができます。

フィールドマップ



敵が出現するマップです。フィールドを移動していると敵と遭遇し、戦闘画面になります(→P.7)。

マップの施設

◆ショップ



ショップではアイテムの売買ができます。お店の人に話しかけると、「購入/売却」のメニューが表示されます。購入または売却したいアイテムにカーソルを合わせて左右キーで数を決めてください。

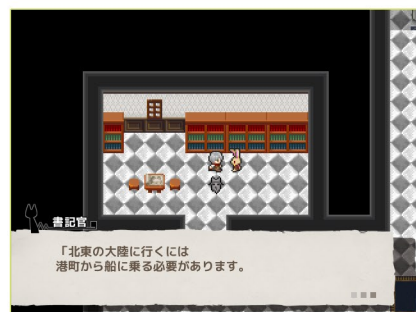
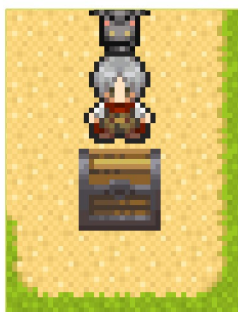
複数のアイテムをまとめて購入(売却)できます。

◆宿屋

宿屋に泊ると仲間全員のHPとSPを全回復することができます。利用にはゴールドが必要になり、料金は宿屋によって異なります。

マップでの行動

人や扉などの前で決定キーを押すと、会話をしたり扉を開けたりできます。マップには宝箱がある場合もあるので色々調べてみましょう。



メニュー画面

マップ画面でメニューキーを押すとメニュー画面が表示されます。

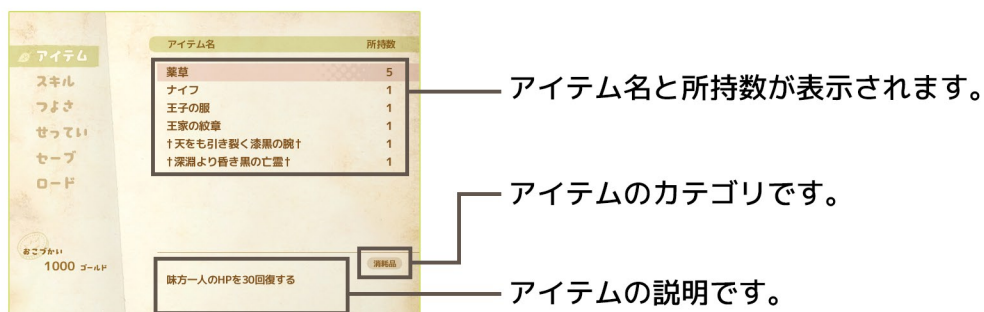


ステータス情報

キャラクターの簡易ステータスです（ステータス詳細→P.5）。
「名前」「レベル」「現在HP/最大HP」「現在SP/最大SP」「次のレベルアップまでに必要な経験値」が表示されています。

アイテム

持っているアイテムを確認したり使ったりできます。



消耗品	回復アイテムです。キャラクターに使うとHPやSPを回復できます。
装備品	キャラクターが装備している武器や防具です。装備は変更できません。
貴重品	ストーリー進行でキーとなるアイテムです。売ったり使ったりできません。

スキル



覚えている技や呪文を確認したり使ったりできます。切替キーを押すと使用キャラクターを変更できます。

キャラクターの情報です。

スキルを使うために必要なコストです。
数値分のSPまたはHPを消費します。

覚えているスキルのリストです。
移動中に使えないスキルはグレーで表示されます。

スキルの説明です。

つよさ



キャラクターのステータスと装備を確認できます。切替キーを押すと表示キャラクターを変更できます。

LV	現在のレベルです。
HP	ヒットポイント（体力）です。戦闘中に0になると戦闘不能になります（→P.9）。
SP	スキルパワーです。スキルを使うと消費します。
累計経験値	これまでに獲得した経験値の合計です。
攻撃力	敵に与えるダメージに影響します。
防御力	敵から受けるダメージに影響します。
すばやさ	戦闘での行動順に影響します。数値が高いと順番が早く回ってきます。
回避率	敵の攻撃を避ける確率です。
そうび	キャラクターの装備一覧です。装備は変更できません。

キャラクター選択について

スキルやつよさを選択したり、アイテムやスキルを使用するとキャラクター選択状態になります。十字キーの左右で対象を変更できます。選択されたキャラクターは白い縁取りが表示されるので、その状態で決定キーを押してください。

選択された状態▶

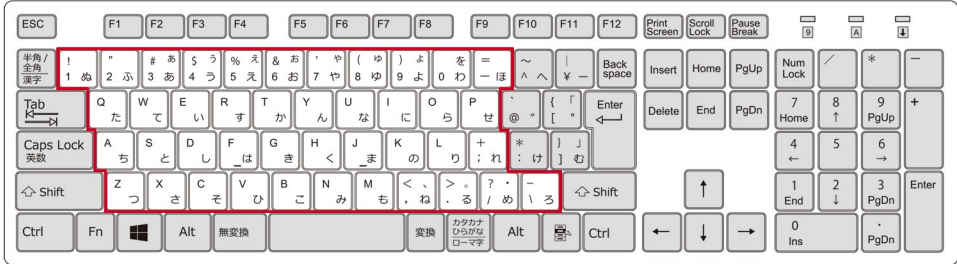


メニュー画面 - 2 -

せってい (CONFIG)



ゲームのさまざまな設定を変更します。

文章速度	会話文の表示速度を変更します。
BGM音量	音楽の音量を変更します。
SE音量	効果音の音量を変更します。
ウィンドウ 背面時音量	このゲームが他のウィンドウより後ろにある時の音量を変更します。 ゲームのウィンドウが最小化されている場合は音量はOFFになります。
決定 キャンセル メニュー	各キーの割り当てを変更します。設定できるのは以下の赤枠内のキーです。 
メニュー割り当て	メニューを開く動作を、上で設定したメニューキーの他に Backspace、Inset、テンキー0 いずれかに割り当てることができます。
戦闘コマンド記憶	戦闘時のコマンド選択位置の記憶状態を設定します。 OFFにすると常にカーソルが一番上に合った状態から開始します。
パッド設定	ゲームパッド使用時のボタン割り当て設定画面に移動します。 この項目はゲームパッドを接続していないと選択できません。
初期設定に戻す	全ての設定を初期設定にリセットします。

設定画面を終了するには、「決定」「キャンセル」「メニュー」以外の位置にカーソルを合わせた状態でキャンセルキーを押してください。

セーブ



これまでの進行状況を保存します。4つまでセーブデータを作成することができます。

ロード



セーブデータの続きからゲームを再開します。ゲームのプレイ中にロードすると、セーブしていない間の進行状況は消えてしまうので注意してください。

戦闘画面

フィールドマップを歩いていると敵と遭遇して戦闘になることがあります。

戦闘の流れ



戦闘コマンド



敵と遭遇すると最初に戦闘コマンド画面になります。敵と「戦う」か「逃げる」が選択します。

行動コマンド



「戦う」を選ぶと、キャラの行動を指定するコマンドが表示されるのでいずれかを選んで決定します。

ターン進行

指定した行動に従って戦闘が自動で進行します。ターン終了時に敵が残っていれば再度行動を指定していきます。

逃げる

一定確率で敵から逃げて、戦わずに戦闘を終了することができます。ただし失敗した場合は1ターンの間行動ができず、敵の攻撃を受けることになります。

戦闘終了(リザルト)



敵を全滅させて勝利すると経験値やゴールドが獲得できます。敵に倒されてしまうと、その戦闘では経験値などを獲得できません。

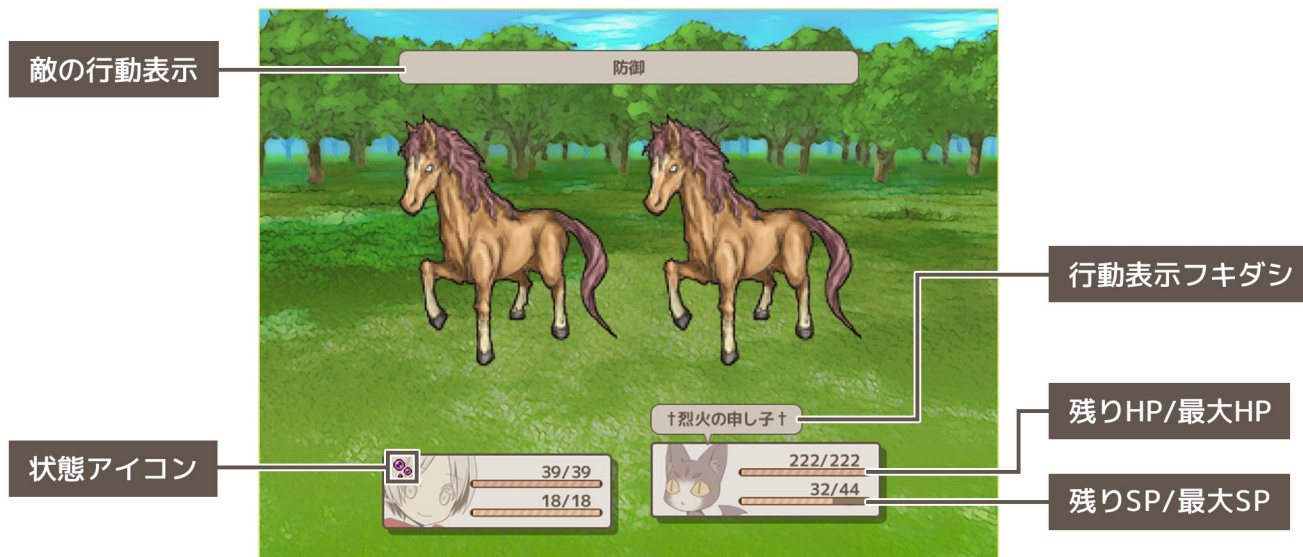
行動コマンドの説明



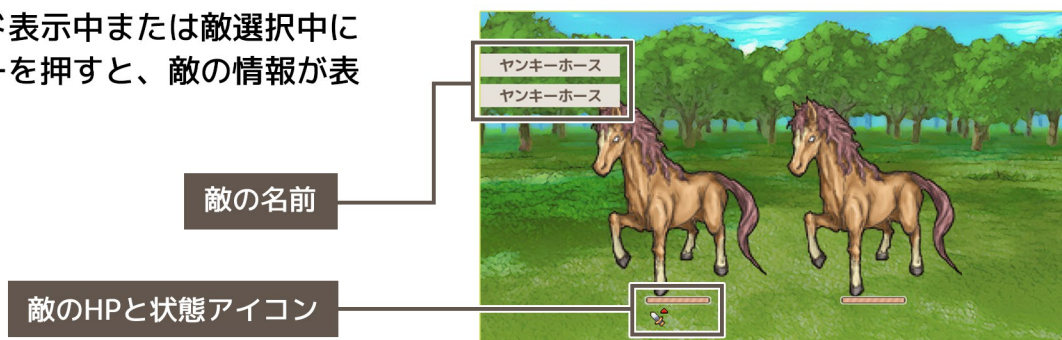
	攻撃	敵一体に対して通常攻撃をします。
	スキル	覚えているスキルを使用します。
	アイテム	持っているアイテムを使用します。
	防御	1ターンの間敵から受けるダメージを軽減できます。

戦闘画面 - 2 -

画面の見方






行動コマンド表示中または敵選択中にメニューキーを押すと、敵の情報が表示されます。



状態異常とステータス変化



戦闘中は敵の攻撃などによってキャラクターの状態が変化することがあります。状態異常を受けると不利な状況になってしまうので、アイテムを使って回復するなど注意しましょう。全ての状態異常とステータス変化は戦闘が終了すると治ります。

 毒	毎ターンHPダメージを受ける状態異常です。
 マヒ	一定確率で行動ができなくなる状態異常です。
 攻撃力上昇	攻撃力が上がるステータス変化です。

キャラクターの選択



味方にアイテムやスキルを使用すると対象キャラクターの選択になります。十字キー左右で対象を選択し、決定キーで確定します。

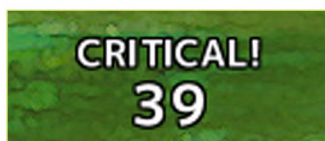


属性とクリティカル

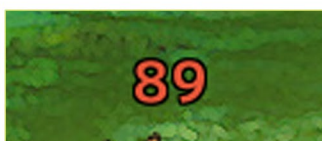


一部の攻撃には属性があり、キャラクターや敵には各属性に対する耐性があります。弱点となる属性で攻撃するとダメージが赤色で表示され、反対に耐性がある属性のダメージは灰色で表示されます。

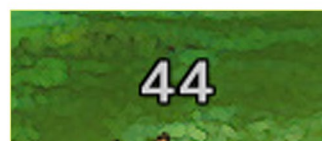
クリティカルが出ると通常よりダメージが大きくなります。



クリティカル



弱点属性ダメージ



耐性属性ダメージ

リザルト



敵を全滅させると勝利となり、リザルト画面になります。戦闘後には倒した敵に応じて経験値、ゴールド、アイテムなどを獲得できます。

獲得経験値が一定以上になるとレベルアップし、ステータスが上昇します。新たなスキルを覚えることもあります。



敵に倒されてしまったら……？

このゲームでは戦闘に負けてもゲームオーバーにはならず、戦闘を開始する前の場所から全回復した状態で再スタートします。ただし戦闘中に使用したアイテムは復活しません。