

まおイモ

魔王が焼きイモを手に入れてお姫様と結婚するSRPG

まおイモ ～魔王が焼きイモを手に入れてお姫様と結婚するSRPG～



バージョン 1.10

制作：神鏡 学斗（みかがみ がくと）

ホームページ：Lemon slice

<http://www.lemon-slice.net/>

プレイ時間：2 時間程度

エンディング数：2

初出：エトリエ様 フリゲ展 2014 秋

この度は『まおイモ』を DL いただき、ありがとうございます。

使用を始める前に本マニュアルをお読みください。

本ゲームの著作権は神鏡学斗に帰属します。

また、ゲーム内で使用されている全ての素材（画像、音楽、その他）の著作権は、その著作権者に帰属します。

ゲーム内素材を抜き出しての二次利用・二次使用は行わないよう、お願いいたします。

ゲームのプレイ動画やスクリーンショットの掲載は、自分で撮影したものであれば自由に行っていただいて構いません。

更新履歴

Ver. 1.10 多人数 SRPG コンバータ 2.30 に対応

Ver. 1.00 公開（エトリエ様 フリゲ展 2014 秋 参加）



ゲームの操作方法

矢印キー：←→↓↑キー, テンキー

通常時：キャラクターの移動、コマンドの選択

戦闘時：カーソルの移動、コマンドの選択

キャンセルキー：Esc, Num 0, X

通常時・戦闘時：コマンドのキャンセル、メニューを開く

決定キー：Space, Enter, C

通常時：調べる、話す、コマンドの決定

戦闘時：コマンドの決定、移動先・対象の決定

シフトキー：Shift

通常時：歩く（通常は走ります）

戦闘時：戦闘メッセージをゆっくりにする

L・Rキー：それぞれQ・W

通常時：装備・スキル・ステータス画面などで表示キャラクターを切り替える

戦闘時：攻撃・スキル・アイテムの対象選択時（移動範囲表示が赤い時）に順番に範囲内の対象を移動

補助キー：A

通常時：使用しません

戦闘時：行動中のユニットの詳細なステータスを表示

Alt + Enter

ウィンドウ・フルスクリーンの切り替え

F12

タイトル画面に戻る

F1

画面のプロパティを表示

戦闘時の操作



本作品は、キャラクターがマップ上を歩いて戦闘する戦略シミュレーション（タクティクス）形式の戦闘です。

- ユニットの移動

青い丸が表示されている部分が移動可能な範囲です。移動可能な場所を決定キーで選択すると移動します。

- 行動順序ウィンドウ

画面右に表示されているのは、ユニットの行動順序です。青い枠は味方、赤い枠は敵を表します。

順番が回ると上に移動していき、一番上に来た時に行動可能になります。

- ステータスウィンドウ

キャラクターの名前やHPなどを表示します。「行動」は、自分の行動順／ユニットの総数になります。

- 詳細ステータス

Aキーを押すことで、行動中のユニットの詳細なステータスを見ることができます。

行動中のユニット以外にカーソルを合わせて決定キーを押すと、そのユニットの詳細なステータスを見ることができます。

- コマンドの入力

キャラクターが移動すると、攻撃・魔法・アイテムなどのコマンドが表示されます。



攻撃：装備している武器で攻撃します。

特技・魔法：習得している特技や魔法を使用します。

アイテム：所持しているアイテムを使用します。

待機：行動せず、その場で待機します。

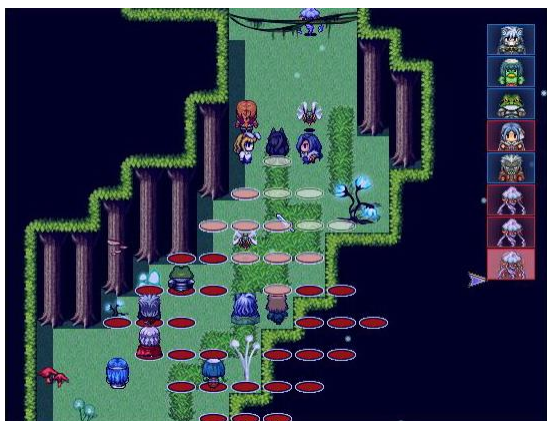
攻撃を選択すると、対象の選択に移ります。

特技・魔法・アイテムでは、使用するものを選択後、対象の選択に移ります。

まおイモ

魔王が魔芋イモを手に入れたお姫様と結婚するSRPG

・対象の選択



赤い丸で表示された範囲が、攻撃や特技が使用可能な範囲です。この範囲内にいるユニットで、攻撃なら敵、回復なら味方を選択すると行動を実行します。

また、白い丸が表示されている部分は、その行動の有効範囲です。有効範囲が1より大きい場合、範囲内にいるすべての敵 or 味方が対象に含まれます。

また、『地点指定』のスキルは、カーソルがユニットに重なっていないくても、赤い丸の範囲内ならどこでも使用可能です。

・メニュー画面



戦闘中にキャンセルキーを押すと、戦闘メニューを開けます。

装備：ユニットの装備を変更します。

ステータス：ユニットのステータスを見ます。

勝敗条件：勝利・敗北になる条件を確認します。

セーブ：セーブします。

ゲーム終了：ゲームを終了し、タイトル画面に戻ります。

移動中は、他にアイテムの確認やユニットの並び替えが可能です。

・マップ内のオブジェクト

宝箱：その上にユニットが重なった状態で行動・待機することで、中のアイテムを入手できます。

ワープゾーン：魔方阵に乗ると、決まった場所に移動します。移動先に他のユニットがいる場合は移動できません。

扉：無くならないと移動できません。攻撃して壊せるものもあれば、壊せないものもあります。

・ユニットの向き

正面から攻撃すると、わずかに命中率とダメージが低下します。

逆に、背後から攻撃すると、わずかに命中率とダメージが上昇します。

・戦闘の勝利、敗北

戦闘開始時に表示される条件を満たせば、それぞれ勝利・敗北となります。

条件が複数ある場合、どれか一つを満たした時点で勝利・敗北が決まります。

ステータス

HP：ユニットの体力です。0になると戦闘不能になります。一度戦闘不能になると、次の戦闘まで使えません。

MP：ユニットの魔力です。魔法を使用するときに必要です。

TP：ユニットの技力です。特技を使用するときに必要です。攻撃や被ダメージによって増加します。

攻撃力：攻撃や特技など物理攻撃で与えるダメージに影響します。

防御力：攻撃や特技など物理攻撃で受けるダメージに影響します。

魔法力：魔法攻撃で与える魔法ダメージに影響します。

魔法防御：魔法攻撃で受ける魔法ダメージに影響します。

敏捷性：ユニットの行動順序に影響します。高いほど、早く行動が回ってきます。

運：ステート異常や会心・回避に影響します。高いほど自分が成功しやすく、相手から受けにくくなります。

・装備やスキルのパラメータ

射程：攻撃や魔法・特技の射程距離です。近い相手には使えない場合もあります。

直線射程：通常と違い、攻撃可能な範囲が直線状になります。

範囲：攻撃や魔法・特技の有効範囲です。広いほど、多くの対象を含みやすくなります。

自分中心：自分を中心とした周囲が有効範囲になります。

自分自身：自分一人だけが対象となります。

詠唱：対象を決定してから発動するまでのタイムラグです。

待機：特技などを使用後、次の行動までの待機時間に追加される時間です。

移動力：ユニットが移動できる範囲です。軽装備は高く、重装備は低くなります。

前衛・中衛・後衛：ユニットの狙われやすさに影響します。前衛ほど、敵に狙われやすくなります。

・特殊な効果

地点指定：通常は、対象となるユニットを指定して、そのユニットを中心に有効範囲が決まります。

また、対象にしたユニットが移動しても、射程内ならば追尾して発動します。

しかし、地点指定の場合、ユニットを中心としなくても射程内ならどこでも使用可能です。

ただし、ユニットが移動しても追尾しないため、範囲内に対象が一人もいないと発動しません。

行動遅延：攻撃が成功した場合、対象の次の行動を遅らせます。

詠唱妨害：対象が詠唱中の場合、成功するとその詠唱を中断させ、魔法の発動を妨害します。

みがわり：HPが少なくなった仲間が近くにいる場合、攻撃を肩代わりして受けます。

物理耐性：物理攻撃によるダメージを軽減します。

・ステート異常

毒：行動するたびにHPが減っていきます。

暗闇：攻撃や特技などの命中率が低下します。

沈黙：魔法が使用できなくなります。

混乱：操作できず、敵味方をランダムで攻撃します。

睡眠：操作できず、目覚めるまで動けません。

麻痺：移動力が低下します。

スタン：一回行動できません。

HP・MP・TP再生：行動するたびに、それぞれのパラメータが少し回復します。

鉄壁：物理攻撃によるダメージをほぼ防ぎます。

反撃：相手の攻撃を回避し、かつ通常攻撃で反撃します。

自分の武器の射程より遠距離から攻撃された場合、および魔法攻撃の場合は反撃できません。

魔法反射：魔法攻撃を回避し、そのダメージを使用者に返します。

異常防止：不利なステート異常を一時的に防止します。

属性付与：通常攻撃に特定の属性を追加します。相手の弱点となる属性の場合、ダメージが上昇します。

能力の上昇・低下：それぞれの能力が一時的に上昇・低下します。

戦闘のコツ

1. 登場するユニットは、クラスも装備も異なります。
それぞれのユニットの特徴を考え、うまく運用することが重要です。
2. 戦闘中も装備を変更できます。戦闘中に装備を手に入れたら、さっそく使ってみましょう。
3. 相手との位置取りを意識しましょう。どんなに強くても、囲まれると一気に倒されてしまいます。
上手く相手に囲まれず、逆にこちらが囲むように戦えば、強敵相手にも戦えます。
4. マップには、時々通常より強い敵が出現します。
これらの敵は倒さなくても戦闘に勝利することができますが、倒すといいことがあるかもしれません。

使用素材明細

○画像素材

- Green Pochette 様
<http://nyancha.sakura.ne.jp/>
- 王国興亡記 様
<http://makapri.web.fc2.com/index.html>
- 白洋菓子店 様
<http://www5.hp-ez.com/hp/white-patisserie>
- そういうんじゃないから 様
<http://sorejanai.blog.shinobi.jp/>
- そらまにぶろぐ 様 および 奈々 様
<http://soramani.kagome-kagome.com/>
- 化け猫缶 素材屋 様
<http://neko.moo.jp/BS/>

○音楽素材

- mio 様
Muzie
<http://www.muzie.ne.jp/artist/a037994/>
- Project lights 様
<http://www.project-lights.jp/>
- Wingless Seraph 様
<http://wingless-seraph.net/>
- フロンティアワークス・SFヒーロー & BGM 素材集
DEGICA ツクールストア 様
<http://tkool.degica.com/>
- RPGツクールXP
(株)エンターブレイン 様



魔王が世界イモを手に入れたお姫様と結婚するSRPG

○スクリプト素材

- Code Crush 様

<http://codecrush.iza-yoi.net/>

- RGSS スクリプト倉庫 様

<http://blog.livedoor.jp/kuremente-rgssscript/>

- 回想領域 様

<http://kaisou-ryouiki.sakura.ne.jp/>

- 多人数SRPGコンバータ

<http://www.lemon-slice.net/>