

マリスタクト RT

攻略の書

INTRODUCTION ～ ONCE UPON A TIME ～

友を殺された男は

深き森の中に入り込む。

月の夜に。

男はそこで奇妙な出会いを体験する。

少女の名はロリー。

彼女もまた大事なものを取り返すために

森に入り込んだのだった。

敵の名はロマーティ。

悪魔にして大賢者を自称する者だった。

フィールド画面



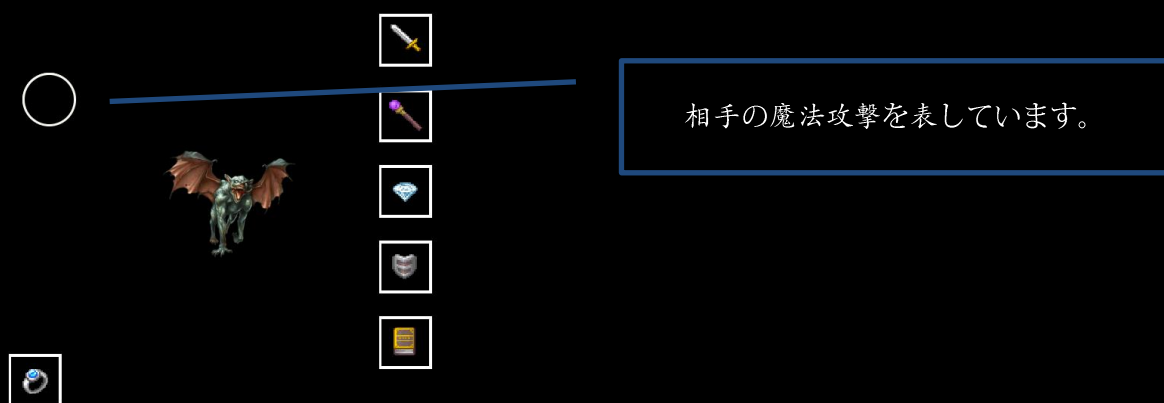
1:先に進みます。シナリオが進行します。

2:手持ちの道具を使用することができます。

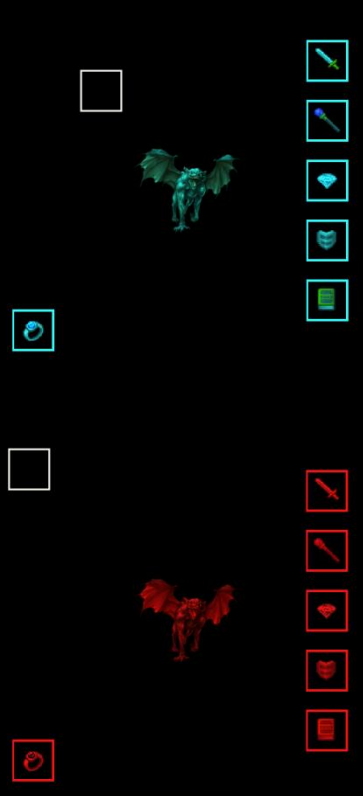
3:仲間がいる場合、話しかけることができます。

4:現在のステータスを表示します。

戦闘画面



敵の攻撃に合わせて上手く防御を行うと
ダメージを 1/3 に減らすことができます。
またその際、ブレイクポイントが溜まります。



プレイヤーのLPが1/2以下になると画面が青くなります。

プレイヤーのLPが1/3以下になると画面が赤くなります。速やかに回復を行いまし
よう。

敵の攻撃は音によっても判別することができます。

打撃攻撃音、魔法攻撃音をよく聞き分けて対処してください。



敵によってはこのような特殊魔法を行ってきます。この場合、マウスカーソルを合わせてクリックすることで、ブレイクすることができます。ブレイクすることでブレイクポイントを溜めることができます。

敵のLPが1/3以下になるとこのように赤くなります。
またそれに伴い、強力な攻撃を行うようになります。

攻略のポイントは敵の攻撃パターンをよく見極めることで一す！それと戦闘中はおトイレに行く余裕はありませんからね！



戦闘中はマウスクリック連打防止のために行動選択後に一定の硬直時間があるから、気を付けてね。あと EP がなくなると、魔法攻撃と回復ができなくなるから要注意よ。EP が減ると枠が黄色くなるってことを覚えておいて



ブレイクポイントが溜まるとこのように炎が吹きあがります。ブレイクアタックをする準備ができたことを表しています。しかしこの知らせは一回だけなので見逃さないように注意してください。

敵によってはブレイク不可能な強力な魔法攻撃を行ってきます。その際は素早く防御しましょう。

あとがきてきな

前作をやっていた方、お久しぶりです！

というほどお久しぶりではないですが。

マリスタクト RT はもうプレイしていただけたでしょうか？

面白いと思っていただけたら光栄です。

この作品は前作でやり残していたことをやり遂げるために作り上げました。前作「マリスタクト」にエフェクトを入れてなかったなという事を思い出し、ためしにエフェクトを画面に表示させたのが始まりでした。それが案外上手くって、もう一作やってみるかという気になって、一週間で完成させてみました。なんでこんな短期間かというと、本来ならこんなことしてる場合ではないからです。Unity という話題のゲームエンジンを本格的に学ぶ必要があるからなんです。ゲーム作るなら unity で作れよとは、周りに言われ続けていることなんですけど、せっかく java2 か月勉強したし、unity 使いこなすのにもまだ時間かかりそうだしなとか思って、こんなことしてます。というかそもそも C# も javascript も勉強してないから、そこも手を付けないといけないんですよね。とはいえ、そろそろ本当にエンジン全開でやるべき時なので、しばらくは新作投稿はないと思います。とかいつて出すかもしれませんけど。まだ 3on3 をやりのこしてるんですよ……。

プログラミングの話をば。

まだまだ勉強中なので試行錯誤の連続です。というか途中で煮詰まる原因の大半は最初にちゃんと設計してないからなんですよね。最初の内は、しっかりオブジェクト化して、使うフィールドも決めてとか考えているんですけど、いかんせん無計画かつ行き当たりばったりなもので。前作も今作も、とりあえずこれを実装してみよう。ちゃんとできてるから次はこれをやってみよう、みたいな感じで作ったので、継ぎ接ぎだらけです。今作も危うく音ゲーになってしまうところでした。時間があれば、この 2 作をしっかり設計して作り直したいところです。まあコメントも何もないので、完全に作り直すことになりそうですけど。でもそれじゃやっぱりいけないので、unity で作る卒業制作はしっかり設計してみようと思っています。

ではまたどこかでお会いしましょう！

2014/06/03

Sato Tatsuki

Nothing

But

Everything

inkple