



# miRPG Player Ver.2.2.3

---

## ■動作確認環境：

PowerMac G4 + MacOS X 10.4.9 + QuickTime7.0.3

## ■配布形態：フリーウェア

## ■ソフトの概要：

Mac OS-X用RPG 作成ソフト miRPG Maker によって作成されたRPGゲームデータの実行用ソフトです。

## ■諸注意：

- ・ miRPG Player アプリケーション本体の著作権は堀口智に帰属します。
- ・ 作成されたゲームとして配布されている場合、そのゲームデータの著作権はそれぞれの作者様に帰属します。
- ・ miRPG Player を使用したことによって、使用者側に損害が生じてても、著作者は一切の責任を負いません。使用者の責任において使用してください。

## ■バグについて：

- ・ まれに**ゲームデータが正常に保存されない**場合があるという報告をいただいています。(作者環境では未発生)  
残念ながら現状では根本的な原因が特定できておりませんので、必要に応じて保存データをバックアップしてください。(ファイルメニュー「保存データをバックアップ」で実行)
- ・ ver.2.2.0において、**敵の先制攻撃での戦闘開始時にフリーズする**バグが発生しました。  
2.2.1で原因と思われる内部処理を修正しましたが、当該バグの発生頻度が低いため、完全な検証はできておりません。

---

## ■操作キー

キャラの移動・・・・・・・・・・矢印キー

決定・・・・・・・・・・xキー

キャンセル・・・・・・・・・・zキー (質問イベントはキャンセルできません)

オート戦闘のキャンセル・・・・・・・・・・xキー

乗りものから降りる・・・・・・・・・・zキー

乗りものから降りた地点で再度乗る・・・・xキー

※イベントで表示された画像は x、z、矢印キーのどれを押しても消えます。

## ■ゲームの進め方

### ●オープニング画面

はじめから・・・主人公名をたずねるウィンドウが表示されますので、好きな名前を入力してください。

- ・名前の長さは、なるべく7文字以内にしてください。
- ・何も入力しないと、デフォルトの名前が使用されます。

つづきをやる・・・保存された状態からゲームが再開されます。

### ●ゲームデータの保存

ゲーム内に設定された保存イベントでおこないます。

### ●ゲームオーバー

モンスターとの戦闘により、パーティ全員のHPが0になった場合はゲームオーバーとなります。

### ●マップ画面のコマンド

マップ画面でxキーを押すと、コマンドビューが表示されます。

しらべる・・・足下または前方のオブジェクトを調べ、イベントが設定されていればそのイベントを呼び出します。

まほう・・・回復系または瞬間移動系の呪文をキャラクターが覚えていれば表示されます。ただし、MPが足りない場合は表示されません。

どうぐ・・・移動中に使用できる道具を所持していれば表示されます。

※移動中のマップが「瞬間移動不可」の場合、瞬間移動系の呪文・道具は表示されません。

そうび・・・まずキャラクター名が表示され、キャラクターを選択するとそのキャラクターが装着可能な装備が表示されます。  
・装備の効果はポイントまたは%で設定されていますが、ビューでの表示はすべてポイントとなっています。  
(%で効果が設定された装備はレベルが上がるにつれて効果値が大きくなります)

つよさ・・・パーティメンバーのレベル、経験値、HP、MP等、各種数値と覚えている呪文が表示されます。

すてる・・・アイテムを捨てます。捨てられない設定のアイテムは表示されません。

### ●戦闘画面のコマンド

こうげき・・・攻撃相手を指定して攻撃します。

まほう・・・回復系または攻撃系の呪文をキャラクターが覚えていれば表示されます。ただし、MPが足りない場合は表示されません。

どうぐ・・・戦闘中に使用できる道具を所持していれば表示されます。

ぼうぎょ・・・守備力がアップします。

にげる・・・・逃げ出します。無事逃げられるかどうかの確率は、相手とのスピードの差によって変わります。

・絶対に逃げられないモンスターも存在します。

オート・・・・戦闘を自動的に進めます。

※どちらの先制攻撃で戦闘が始まるかは、相手とのスピードの比較によって決まります。

## ●「宿屋」について

- ・宿屋の代金は、単価×パーティの人数です。
- ・宿屋の効果は価格表の内容に関わらず、HP、MPともに100%回復です。

## ●セリフの表示

- ・セリフビュー下部に三角形が表示されているときは、xキーを押してください。

## ●所持アイテムの表示

- ・所持アイテムは28個まで表示されます。28個を超えた場合には、古いものから順に表示されなくなります。（画面に表示されなくても所持していることは認識されています）

## ■シリーズとして作成されたRPGの場合

### ●ゲームのエンディング時

最終話以外では、シリーズ用のデータを保存するためのウィンドウが表示されますので、適当な名前をつけて保存してください。

### ●ゲームのスタート時

第1話以外では、シリーズ用のデータを読み込むためのウィンドウが表示されますので、前作のエンディング時に保存しておいたデータを読み込んでください。

## ■ファイルメニュー

### ●リセット

- ・プレイ中のゲームをストップし、オープニング画面に戻ります。commandキー + Rでも実行できます。

### ●保存データをバックアップ

- ・ゲーム内の「保存イベント」で保存したゲームデータを外部ファイルとして書き出します。

### ●バックアップデータを読み込む

- ・上の「保存データをバックアップ」で書き出したゲームデータを読み込みます。
- ・ゲーム内部に保存されたデータがあれば置き換えられます。
- ・miRPG Makerで作成された他のゲームのデータも読み込めますが、プレイすることはできません。

## ■環境設定

サウンドのON、OFFと文字の表示速度、枠線の角の形状を変更できます。

作者名：堀口 智

メール：[horiguchi@pop21.odn.ne.jp](mailto:horiguchi@pop21.odn.ne.jp)

WEBサイト：<http://www1.odn.ne.jp/horiguchi/>

ブログ：<http://maglog.jp/horigood/>

miRPG Maker @Wiki：<http://www12.atwiki.jp/horigood/>

miRPG Maker BBS：<http://p.atbbs.jp/mirpgbbs/>