

アルカディア旅行記

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	8
3.1 アイテムの種類	8
3.2 武器について	9
3.3 防具について	10
3.3.1 各種防具の特徴	10
3.3.2 特殊な防具	11
第4章 スキルについて	12
4.1 スキルの種類	12
4.2 物理攻撃スキルと武器の関係	13
第5章 各種システム	14
5.1 スキルセットシステム	14
5.2 合成システム	15
5.3 転職システム	16
第6章 各マップについて	17
6.1 街マップ	17
6.1.1 各施設	17
6.1.2 街の人と話をしよう	18
6.2 フィールドマップ	19

第1章 基本事項

1.1 作品概要

全国のM男（女）が泣いて喜んだTHE マゾゲーのシステムを継承し新たなゲームがここに生まれた

その名はアルカディア旅行記

タイトルの通りプレイヤーは自分の分身である五人のキャラクターを操作し、広大なアルカディア大陸を思うがままに旅をしろ...

調整された成長システム...

更に数を増やした職業...

アイテムの数は千以上...

そしてもちろん、HPMP各種ステータスの上限値は億を超える...

これが真の限界突破だ...

しかし到達するまでの道のりは更に長く険しく激しくマゾイ...

貴方に壊れる心は残っているのか、

そして、

果たして貴方はこのゲームの最果てへとたどり着けるのか.....あ;

貴方の挑戦を待っています.....

注1) このゲームによってMに目覚めたとしても当方は一切責任を負いません

当ゲームのプレイ時には用法用量を正しく守ってプレイしてください

1.2 各種パラメータ

能力値
武器熟練度
下位職レベル
中位職レベル
上位職レベル

アレン
Lv 2540
現在の経験値
次のレベルまで

ゴッドハンド
H 6億 / 7億
M 1億 / 1億
176888236757
129629995

能力値

攻撃力	7億5571万	防御力	5億541万
精神力	1億3726万	耐性力	1億9328万
敏捷性	5億9466万	技巧値	3億9506万
回避率	9	急所率	7

装備

ソニックフィスト
 スケイルバックラー
 プルードキャップ
 トネリコアーマー
 ソウルフルブーツ
 エンジェルグローブ
 光速のスカーフ
 豪腕の指輪
 軍王勲章
 剣王勲章
 削筋の極意

素質値

STA	349384	TAL	117271
STR	370042	VIT	232033
INT	108123	RES	132391
AGI	254902	TEC	287715

・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

鉄器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。

回避率

敵の物理攻撃の回避率です。

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。

・素質値

S T A

H Pの成長に関係します

T A L

M Pの成長に関係します

S T R

攻撃力の成長に関係します

V I T

防御力の成長に関係します

I N T

精神力の成長に関係します

R E S

耐性力の成長に関係します

A G I

敏捷性の成長に関係します

T E C

技巧値の成長に関係します

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

味方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、ダメージを受けるまで回復しません。

石化

行動できなくなり、自然に回復することはありません。

沈黙

スキルが使用できなくなります。

昏倒

3ターンの間行動できなくなります。

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

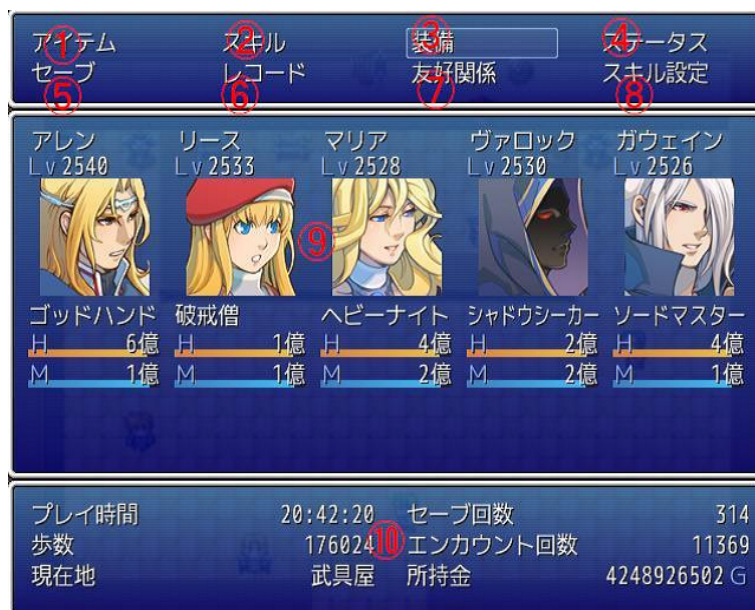
この動作環境は RPG ツクール VX を参考にしています。

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

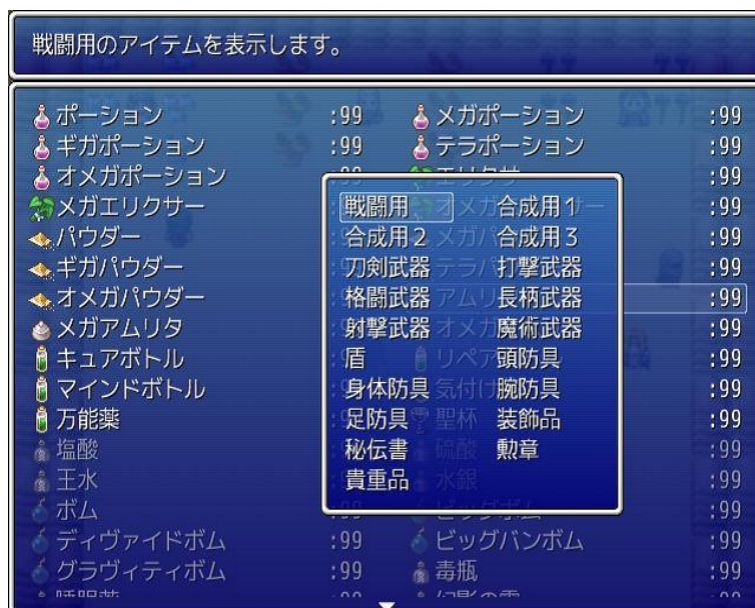
2.1 各項目の説明



- 1 , 所持アイテムの確認 / 使用画面へ移行します
- 2 , 各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
- 3 , キャラクターの装備変更画面へ移行します
- 4 , 各キャラクターのステータス確認画面へ移行します
- 5 , セーブ画面へと移行します。現在の状態を保存することができます
- 6 , ゲームに関する様々な記録が表示されます
- 7 , ゲーム中に登場する国々との関係を見ることが出来ます
- 8 , キャラクターが覚えたスキルの中で、戦闘で使用するスキルを選択します
- 9 , 各キャラクターの簡易ステータスが表示されます
- 10 , パーティー共有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



戦闘用

戦闘の際使用できるアイテムが分類されます

各種合成用

主に合成に使用するアイテムが分類されます

各種武器

武器アイテムが、それぞれ種類別に分類されます

各種防具

防具アイテムが、装備部位毎に分類されます

貴重品

主に購入できないアイテムが分類されます

3.2 武器について

武器はそれぞれ特徴を持った24種類のアイテムが存在し、職業毎に装備できるアイテムが変わります。。また、スキルの中には特定の武器を装備しなければ使えないスキルも存在します。

刀剣武器

剣、両手剣、刀、双剣が刀剣武器に分類されます。格闘武器に強く、長柄武器に弱いです。

打撃武器

ハンマー、斧、楽器、鞭が打撃武器に分類されます。長柄武器に強く、格闘武器に弱いです。

格闘武器

拳、棒、扇、短剣が格闘武器に分類されます。打撃武器に強く、刀剣武器に弱いです。

長柄武器

槍、両手槍、薙刀、鎌が長柄武器に分類されます。刀剣武器に強く、打撃武器に弱いです。

射撃武器

弓、ライフル、苦無、フラスコが射撃武器に分類されます。

魔術武器

魔杖、祝杖、魔導書、護符が魔術武器に分類されます。

3.3 防具について

防具はそれぞれ装備箇所によって種類が分かれており、大きくまとめると、盾、体防具、頭防具、足防具、腕防具、装飾品、秘伝書、勲章の8種類に分けられます。

体防具、盾、頭防具、足防具、腕防具にはそれぞれ3種類ずつ装備効果の異なる防具が存在し、職業毎に装備できる防具が変わります。

また装飾品は、単純にステータスをアップさせる物だけでなく、ステータス異常を防ぐ物や、属性攻撃のダメージを半減してくれるアイテムなどがあります。対峙する敵に合わせて変更するといいいでしょう。

3.3.1 各種防具の特徴

- 盾

シールド系

防御力が大きく上昇するが、敏捷性が減少する。

バックラー系

防御力の上昇はシールドに劣るが、回避率が大きく上昇します。

リング系

防御力と耐性力が上昇します。

- 体防具

メイル系

HP，防御力の上昇率が高いが、敏捷性が減少する。

アーマー系

防御力と敏捷性が上昇し、僅かに回避率が上昇する。

ローブ系

MP，防御力，精神力，耐性力の四つのステータスが上昇する。

- 頭防具

ヘルム系

防御力が上昇するが、敏捷性が低下する。

キャップ系

MP，防御力，敏捷性の三つのステータスが上昇する。

ハット系

MP，防御力，耐性力の三つのステータスが上昇する。

- 足防具

グリーブ系

防御力が大きく上昇し、敏捷性が少し上昇する。

ブーツ系

グリーブ系よりも防御力の上昇が少なく、敏捷性の上昇が高い。

シューズ系

防御力、耐性力、敏捷性の三つのステータスが上昇する。

- 腕防具

ガントレット系

防御力と技巧値が上昇するが、敏捷性が減少する。

プレスレット系

防御力と耐性力が上昇する。

グローブ系

ガントレット系よりも防御力の上昇が低く、技巧値の上昇が高い。

3.3.2 特殊な防具

防具の中にはステータスに一切影響を及ぼさない代わりに、通常の防具では得られない恩恵を受けられるアイテムがあります。

秘伝書

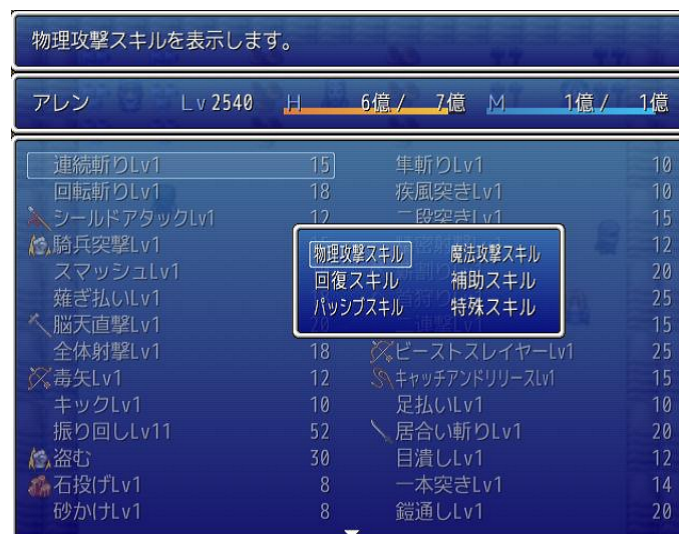
装備することによって、通常攻撃時に属性を加えたり、ステータス異常を付与することができるようになります。

勲章

能力に変化はありませんが、装備することによって少しキャラクターの成長にボーナスが付きます。

第4章 スキルについて

4.1 スキルの種類



スキルは大きく六つの種類に分類されます

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。また、魔法攻撃スキルは攻撃が外れることも敵に回避されることもありません。

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たり、敵モンスターのステータスを下げたり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。

特殊スキル

戦闘で使用しない特殊なスキルが分類されます。

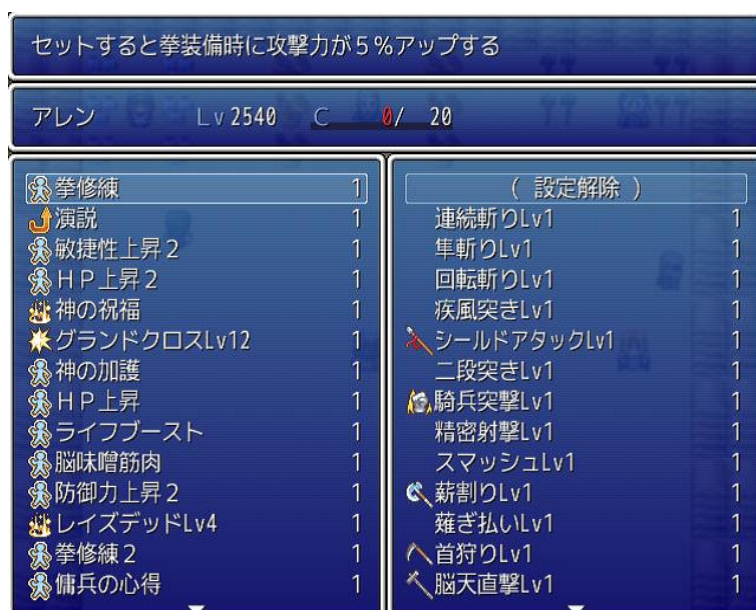
4.2 物理攻撃スキルと武器の関係

どんな武器を装備していても使用できる魔法攻撃スキルと違い、物理攻撃スキルは技の属性と武器の属性が同じでなければ使用できません。

例えば刀剣スキルであれば、使用するためには剣、両手剣、刀、双剣のいずれかの武器を装備していなければ使用することは出来ません。剣スキルの場合は、剣を装備している時のみ使用できます。

第5章 各種システム

5.1 スキルセットシステム



戦闘を繰り返していくと、職業毎に様々なスキルを習得することが出来ます。

習得したスキルの中で、戦闘で使用するものを選んでセットしましょう。

スキルによっては使用するとレベルの上がるスキルがあります。スキルのレベルが上がればスキルの威力や回復力が上昇します。

5.2 合成システム

刀剣武器。攻撃力+21万 敏捷性+10万		
合成する	売却する	やめる
		96971495 G
<div> <div> <div>金刀</div> <div>159700</div> </div> <div> <div>金刀+1</div> <div>258400</div> </div> <div> <div>金刀+2</div> <div>418100</div> </div> <div> <div>金刀+3</div> <div>676500</div> </div> <div> <div>金刀+4</div> <div>1094600</div> </div> <div> <div>白銀刀</div> <div>1771100</div> </div> <div> <div>白銀刀+1</div> <div>2865700</div> </div> <div> <div>?????</div> <div>4636800</div> </div> <div> <div>?????</div> <div>7502500</div> </div> <div> <div>?????</div> <div>12139300</div> </div> <div> <div>????</div> <div>19641800</div> </div> <div> <div>??????</div> <div>31781100</div> </div> <div> <div>??????</div> <div>51422900</div> </div> <div> <div>??????</div> <div>83204000</div> </div> </div>		<div> <div>持っている数</div> <div>0</div> </div> <div> <div>金刀+3</div> <div>1/ 0</div> </div> <div> <div>金の塊</div> <div>5/41</div> </div> <div> <div>黒本</div> <div>1/ 9</div> </div> <div> <div>人面虫の多足</div> <div>3/12</div> </div> <div> <div>蜥蜴の上皮</div> <div>3/14</div> </div> <div> <div>刀作りの書4</div> <div>-/ 1</div> </div>

フィールドマップでアイテムを採取したり、モンスターを倒すことで武器や防具の素材となるアイテムを手に入れることができます。

素材となるアイテムを手に入れたなら、街へ向かい武器や防具を合成すれば、より強力な武具を手に入れることが出来るでしょう。

武具は職業毎に装備できるアイテムが違い、武器は全部で24種類、防具は15種類あります。

また、素材アイテムを手に入れるだけでは武具の合成はできません。合成の方法を示したレシピがなければ合成できません。

5.3 転職システム

刀剣武器。攻撃力+21万 敏捷性+10万		
合成する	売却する	やめる
		96971495 G
金刀	159700	持っている数 0
金刀+1	258400	
金刀+2	418100	
金刀+3	676500	金刀+3 1/ 0
金刀+4	1094600	金の塊 5/41
白銀刀	1771100	黒本 1/ 9
白銀刀+1	2865700	人面虫の多足 3/12
?????	4636800	蜥蜴の上皮 3/14
?????	7502500	刀作りの書4 -/ 1
?????	12139300	
????	19641800	
?????	31781100	
?????	51422900	
?????	83204000	

キャラクター達はいろいろな職業に就くことができます。

職業について戦うことで様々なスキルを習得できるほか、職業をマスターすることで新たな職へと転職できるようになります。

職業の数は全部で120。中には複数の職業をマスターしなければ転職できない職もあります。

また職業にはスキルを習得できるだけでなく、キャラクターの成長にも深く関わってきます。例えば、魔法使いの職業に就けば、魔法攻撃に強くとも物理攻撃に弱いキャラクターになるでしょう。

キャラクターの長所を伸ばすのか、それとも万能のキャラクターを作るのか。育て方は貴方次第です。

第6章 各マップについて

プレイヤーが移動できる場所は大きく分けて、街マップとダンジョンマップに分けられます。

6.1 街マップ



街マップではキャラクターの転職や、武器防具アイテムの購入、合成などが行えます。また、傷ついたキャラクター達を回復させることも出来ます。

6.1.1 各施設

武具屋

武器、防具アイテムの購入、合成が行えます。

道具屋

道具や装飾品の購入、合成が行えます。

転職所

キャラクターの職業を変えることが出来ます。

宿屋

キャラクターの傷を癒すことが出来ます。

王城

その国の王へと会いに行きます。

メニュー画面へ

メニュー画面へと移動します。

街を出る

街を出て移動画面へと移ります。

6.1.2 街の人と話をしよう



強さを求めてモンスターと戦い続けるのも良いでしょう。

しかし、たまには街に戻って誰かの話を聞いてみるといいでしょう。中には貴方取引を持ちかけてくる人がいるかもしれません。

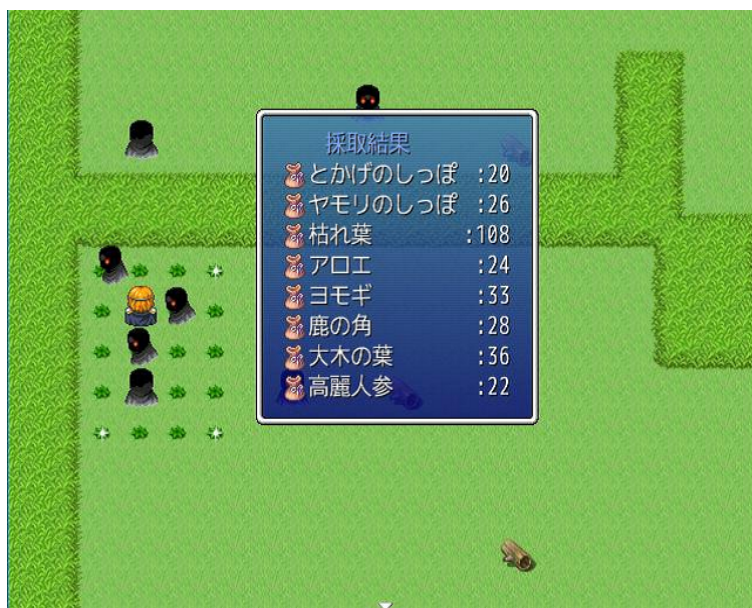
それに、街の人と仲良くしていればいいことがあるかもしれませんよ。

6.2 フィールドマップ



フィールドマップではモンスターと戦うことができます。

モンスターと戦うことでキャラクターは成長していきます。また、モンスターと戦うことによって合成の素材となるアイテムが手に入ります。武器や防具を強化するためにも、モンスターと積極的に戦っていきましょう。



フィールドマップではモンスターと戦うほかに、アイテムを採取することが出来ます。

ここで採取するアイテムは武器や防具の合成に使用します。また採取するためにはアイテムが必要です。フィールドに行く前に用意しておきましょう。