

CLICK RPG

あるいは僕が勇者になって魔王を倒す物語

説明書



目次

はじめに.....	1
ゲームの目的.....	2
操作説明.....	2
コンボシステムについて.....	5
フィーバーシステムについて.....	6
街づくりモードについて.....	6
画像、音源などの素材の二次利用について.....	7
画像素材をお借りしたサイト.....	8
BGMをお借りしたサイト.....	9
効果音をお借りしたサイト.....	9

はじめに

この度は本ゲーム「CLICK RPG あるいは僕が勇者になって魔王を倒す物語」をダウンロードしていただき、誠にありがとうございます。

このゲームはクリックだけで遊べることを目標に作られたアクション RPG です。プレイ時間は 2 時間～4 時間程度となっております。是非お楽しみください。

このゲームの公式サイトは <http://sikawa.boo.jp/> となっています。公式サイトも併せて御覧ください。

ゲームの目的

あなたは冒険者となって各ダンジョンを攻略し、一千万ゴールドのお金を稼いで奴隷の女の子を助けてあげようとしています。また、国を荒廃させている原因である魔王を倒すことも重要な目的です。

操作説明

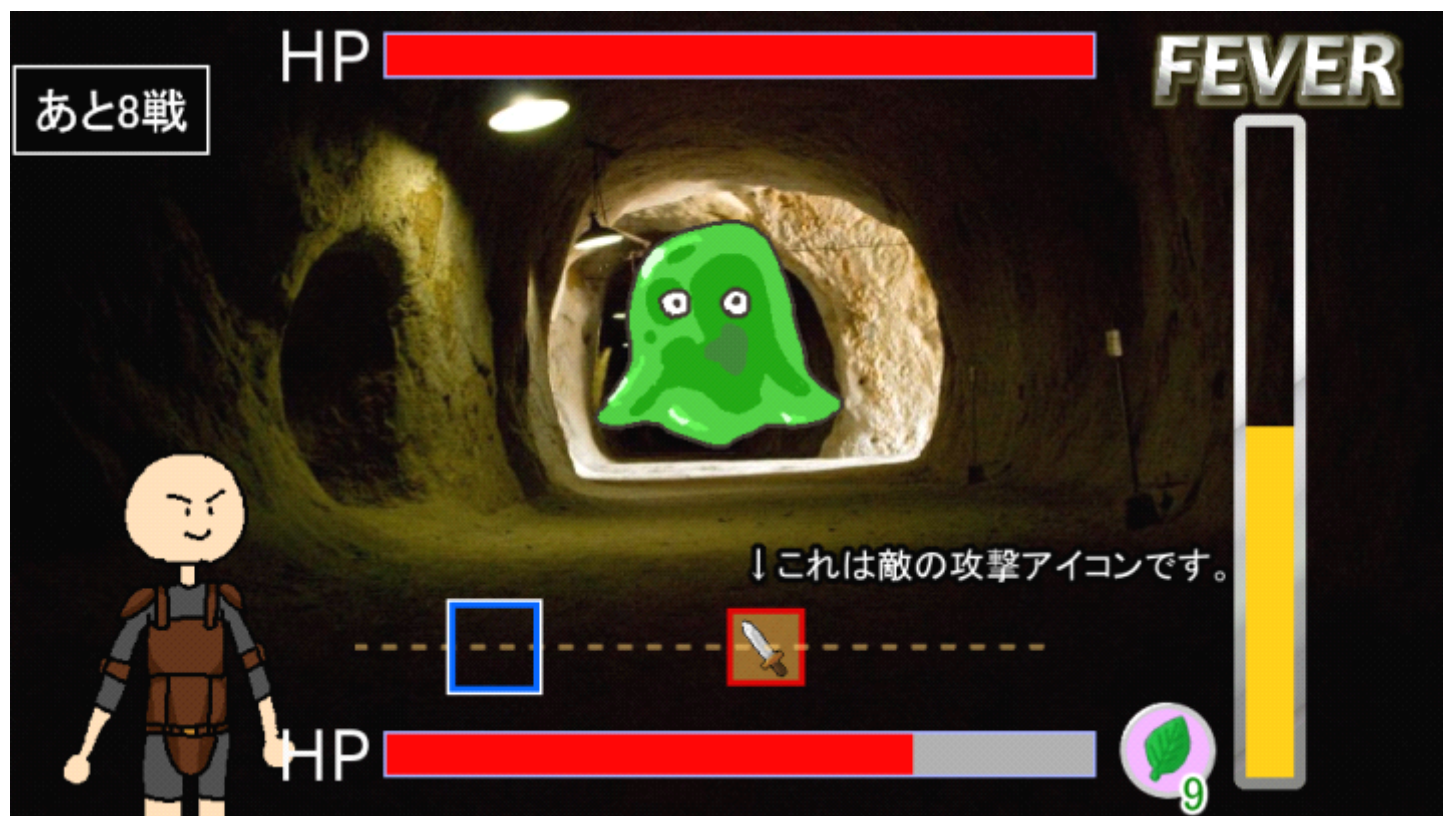
基本的にマウスの左クリックで各ボタンを押すだけです。

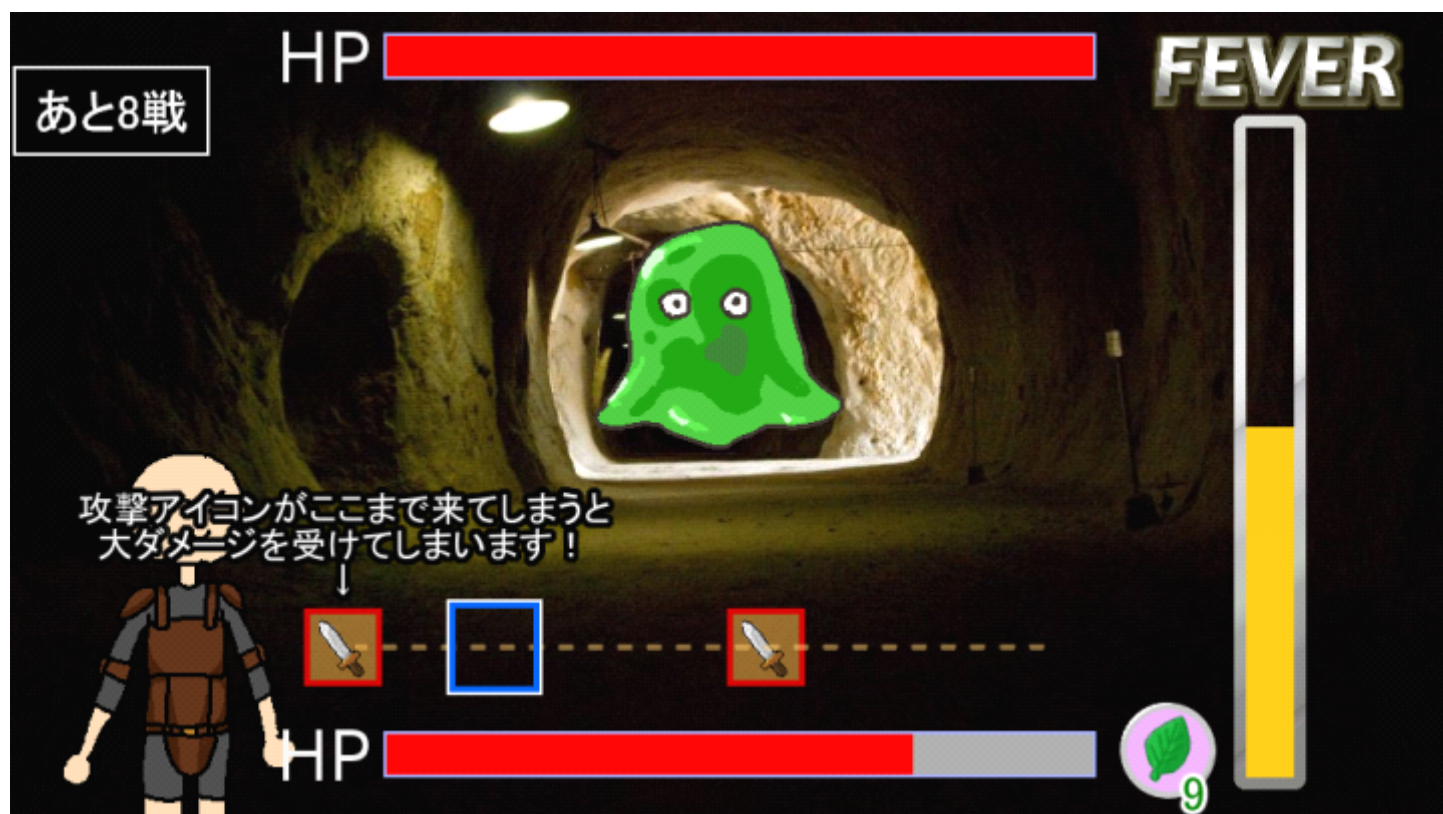
戦闘シーンのみ操作方法が多少複雑なので以下に図で説明します。

敵を攻撃するには



敵の攻撃をガードするには





HP を回復するには



コンボシステムについて



敵を攻撃する時にタイミングよく敵をクリックするとコンボが発生します。敵の右下に「**3 HIT !**」のように表示されるのですぐに分かります。

コンボが発生すると敵に与えるダメージが増えます。また、フィーバーポイントも高く増えます。うまくコンボを極めて戦闘を有利に進めてください。

コンボをうまく極めるコツは、攻撃エフェクトが終わるくらいの時にクリックすることです。ゲーム用語で言うと、いわゆる**目押しコンボ**ですね。

フィーバーシステムについて

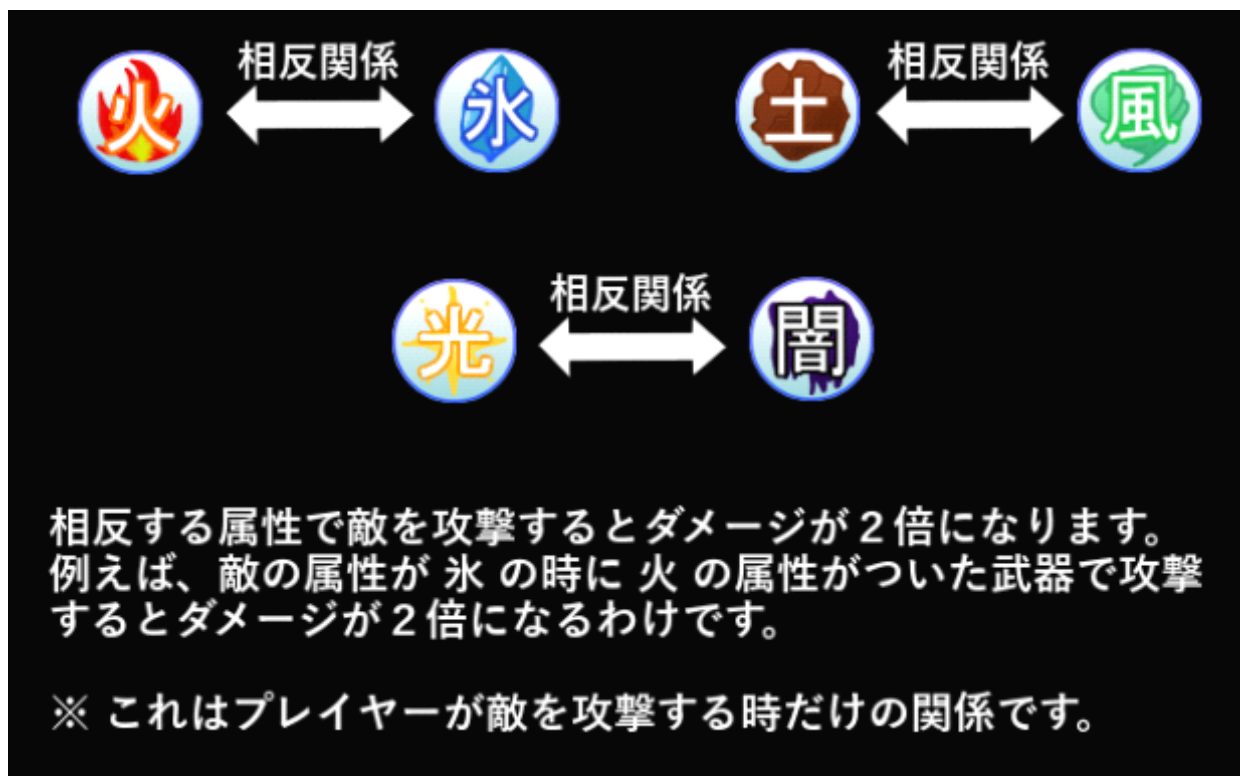


敵を攻撃したり、敵から攻撃を受けたり、敵の攻撃をうまくガードしたり、コンボを極めたりすると**フィーバーポイント**が溜まります。**フィーバーポイント**が最高まで溜まると、フィーバー状態となり、攻撃力と防御力が倍になり、敵を倒した時に貰える経験値やお金も増えます。また、敵がドロップするアイテムのドロップ確率も上昇します。

フィーバーポイントを上手く溜めるコツは、コンボを極めることと、上手く敵の攻撃をガードすることです

属性について

このゲームには、火、氷、土、風、光、闇の属性があります。属性は以下の図のような関係になっています。



上の図は、プレイヤーが敵を攻撃する時だけです。2倍ダメージを与えた時は敵グラフィックの上部にEFFECTIVE!!という表示が出ます。



プレイヤーがダメージを受ける時は、**敵の属性と防具の属性が同じだと受けるダメージが半分**になります。

例えば**闇属性**の防具を装備している時に、**闇属性**の敵から攻撃を受けると、受けるダメージが半分になります。

※ 闇属性の防具を装備していても、光属性の敵からの攻撃のダメージが増えることはありません！ ダメージが2倍になるのは、敵に攻撃する時だけです。プレイヤーに有利な嬉しい仕様ですね。

装備の表示について

武器	防具	髪型	街に戻る
アイテム名		所持数	
勇者の鎧(土)H10		1	
荒武者の鎧+3(火)		1	
神秘の服+7H10 E		1	

例として、上の図では「神秘の服」という防具を装備しています。+7 という数字は装備レベルです。数字が高いほど防御力が高くなります。武器の場合は攻撃力が上がります。

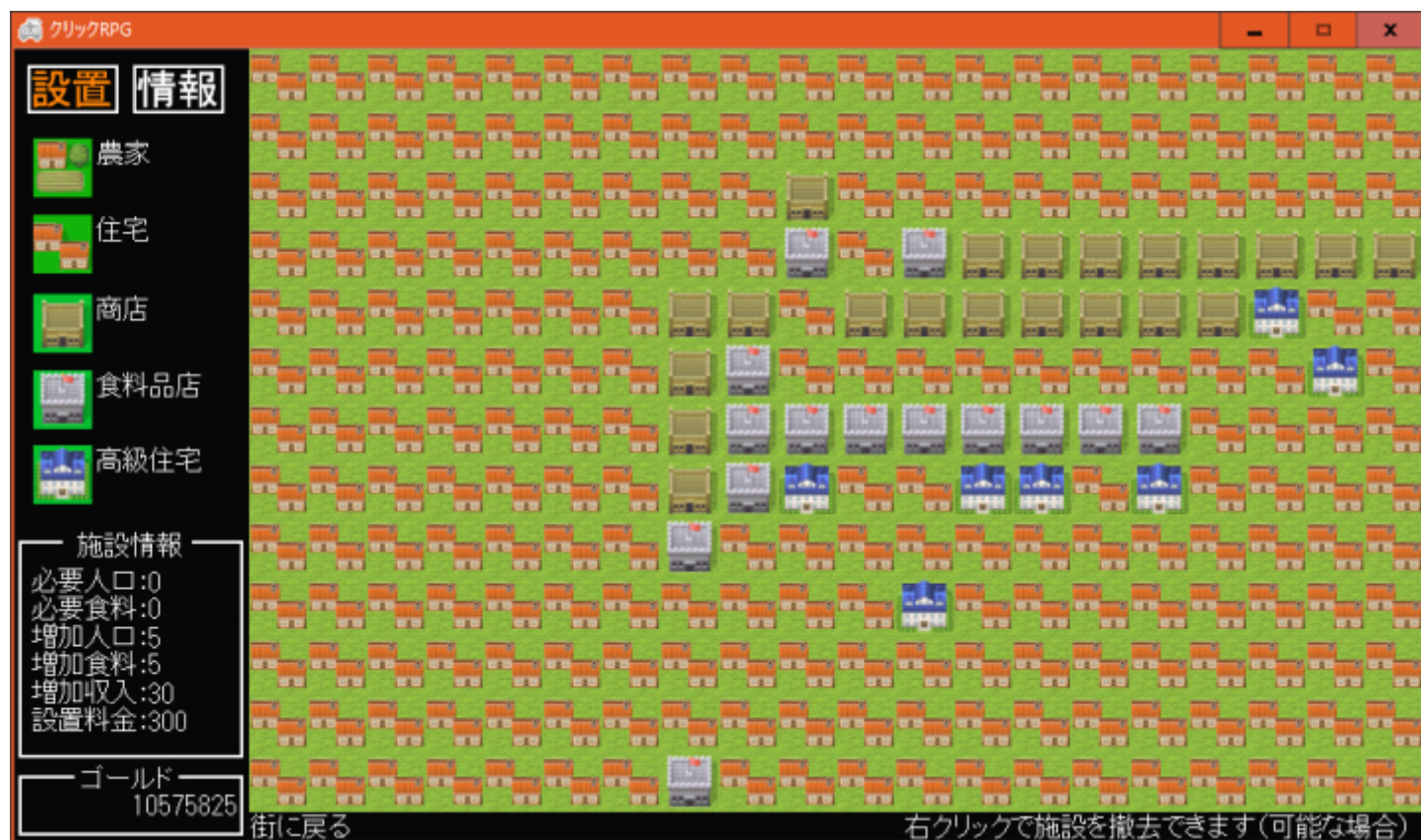
装備の属性は「(風)」のように装備の名前の後ろに表示されます。

また、上の図では「神秘の服+7H10」となっていますが、「H10」とは**防具のHP自動回復レベル**の数字です。この表示がついている時は、**敵を倒した時に自動でHPが回復します**。HP自動回復レベルは 1 ～ 10 まであり、数字が高いほど敵を倒した時に回復する HP の値が高くなります。

※ HP 自動回復が付いている防具は**レア装備**です！ 拾ったら多少防御力が弱くても使いましょう！！

街づくりモードについて

最初は遊べませんが、ゲームを進めると街づくりモードが開放されます。



施設を配置して街をつくるモードです。街に施設が増えると戦闘を終えるたびにお金(税収)が貰えます。そうです、一千万ゴールドを稼ぐには、この街づくりモードを使わないといけません。(いえ、地道に敵が落とすお金を集めてもいつかは一千万ゴールドを稼げるでしょうが……使ったほうが賢いと思いますよ、私は)

ちょっと難しそうに見えますが、そんなことはありません。置ける施設を適当に置いて、画面を埋め尽くすだけで大丈夫です。施設が置けない場合は、置けない理由が表示されますから。(親切にも！)

工夫すれば多くお金を稼げますが、とりあえず適当に置くだけでも充分にお金を稼げますので、ご安心ください。

画像、音源などの素材の二次利用について

以下にクレジットする通り、本ゲームでは各サイトのフリー素材を利用しています。またフリー素材以外に購入したロイヤリティーフリーの素材も利用しています。

よって、本ゲームに含まれる画像、音源素材の二次利用を一切禁止します。各素材は以下にクレジットしたサイトで、各自ダウンロードして利用してください。

なお、製作者である「しかわ」が作成した素材についても同様に二次利用を禁止します。これは「しかわ」が作成した素材なのか、他の著作者の素材なのかが判別しづらいためです。

もし、どうしても「しかわ」の作った素材を利用したい人がいれば(そんな人がいればの話ですが) [公式サイトから](#)お問い合わせくだされば対応します。

画像素材をお借りしたサイト

火山の写真

著作者: Alex Schwab

<http://free-photos.gatag.net/2013/07/04/000000.html>

氷山の写真

著作者: J McSporran

<http://free-photos.gatag.net/2015/01/23/170000.html>

城内の写真

著作者: Stéphane Gaudry

<http://free-photos.gatag.net/2013/07/10/150000.html>

写真素材 足成

<http://www.ashinari.com/>

COCOON

<http://cocoon.daa.jp/material/>

無料素材倶楽部

<http://sozai.7gates.net/>

ぴぽや

<http://pipozai.blog76.fc2.com/>

Web 素材.net ビジネス向け

<http://web-sozai.net/>

BGM をお借りしたサイト

魔王魂

<http://maoudamashii.jokersounds.com/>

効果音をお借りしたサイト

無料効果音で遊ぼう！

<http://taira-komori.jp/index.html>

フリー効果音素材 くらげ工匠

<http://www.kurage-kosho.info/>

On-Jin ～音人～

<http://on-jin.com/>