



桜ノ戦記

世界を“冬”に閉ざす魔王を倒し、春を取り戻すSRPG



バージョン 1.05

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：6～8 時間

初出：フリゲ展！ 2015 春

(エトリエ様)

この度は『桜ノ戦記』を DL していただき、ありがとうございます。

使用を始める前に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。ゲームの二次配布・転載や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。

* 本作は『SRPG コンバータ NEXT for Ace』の公式サンプルゲームです。そのため、ゲーム内容をエディターで見ることができるよう、暗号化されていません。エディターで開き、イベントの組み方やデータベースの設定を参考にさせていただいて構いません。ただ、マップやデータをコピーして、そのまま使用することはご遠慮ください。

* 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けます。



○更新履歴

Ver. 1.00 公開（エトリ江様 フリゲ展！ 2015 春 参加）

Ver. 1.02 地下水道のスイッチを横から押すと停止する問題を修正

Ver. 1.03 SRPG コンバータ NEXT for Ace 正式版に対応

Ver. 1.04 SRPG コンバータ NEXT for Ace アップデートに対応
装備品を 1 種類追加

Ver. 1.05 SRPG コンバータ NEXT for Ace アップデートに対応
メッセージスキップのボタンを、Shift キーからキーボードの A に変更

○スペシャルサンクス

皆様には、多大なご助力をいただきました。この場を借りてお礼申し上げます。

うっしー 様

クオーツ 様

Voltina 様

おもち 様

黒井辰巳 様

ゆわか 様

あわび 様

みどり 様

ボタコン 様

きがえまる 様

* 順不同



○ゲームの起動

ゲームフォルダ内に存在する「Game」ファイル（竜の顔のアイコン）をクリックするとゲームが開始します。
削除する際は、フォルダごと削除してください。

○ゲームの操作方法

本作品には、

- 1) ツクールデフォルトのキーボードによる操作
- 2) マウスによる操作

の二つの操作方法があります。

キーボードで操作すればキーボード操作に、マウスで操作すればマウス操作に切り替わります。

＊一部のP C環境によってはマウス操作が動作しないことがあります。ご了承ください。

・キーボードによる操作

十字キー：矢印（←→↓↑）キー、テンキー

マップ：主人公の移動、選択肢の移動

戦闘中：カーソルの移動、コマンドの選択

決定キー：Space, Enter, C

マップ：話す、調べる

戦闘中：コマンドの決定、移動先・対象の決定

キャンセルキー：Esc, Num 0, X

マップ：メニューを開く、コマンドのキャンセル

戦闘中：パーティーコマンドを開く、コマンドのキャンセル

シフトキー：Shift

マップ：走る

戦闘中：戦闘メッセージを早くする、カーソルの移動を速くする

L・Rキー（それぞれ、Q・W）

マップ：装備・スキル・ステータス画面でキャラクターを切り替える

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



・マウスによる操作

十字キー：画面の四隅にカーソルを移動する

マップ：主人公の移動

戦闘中：画面の移動

決定キー：左クリック

マップ：話す、調べる（主人公の前方または重なっている部分を調べる）

戦闘中：コマンドの決定、移動先・対象の決定（カーソルがあっている場所に決定する）

キャンセルキー：右クリック

マップ：メニューを開く、コマンドのキャンセル

戦闘中：パーティーコマンドを開く、コマンドのキャンセル

シフトキー、L・Rキー：マウスホイール上下

マップ：歩行・ダッシュの切り替え、コマンドの選択、数値の入力（ショップなど）

戦闘中：高速・低速化の切り替え、コマンドの選択、

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

L・Rキー（一部）：ウィンドウ上下の余白（▲や▼が出ている部分）を左クリック

マップ：ページ切り替え

・補助キー

A

マップ：メッセージスキップ

戦闘時：メッセージスキップ、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。移動可能な場所にカーソルを合わせ、決定キーもしくは左クリック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：習得している特技を使用します。

特技は、主に TP を消費します。

魔法：習得している魔法を使用します。

魔法は、主に MP を消費します。

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。

・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なくても、赤い丸の範囲内なら使用可能です。

・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。

装備は行動中のキャラクターのみ変更可能です。

ステータス：ユニットのステータスを見ます。

ゲーム終了：タイトル画面に戻ります。

また、パーティーの戦闘 4 人で戦う戦闘では「逃げる」が、パーティー全員で戦う戦闘では「勝敗条件」「セーブ」が使用可能になります。

逃げる：戦闘から逃げます。敵シンボルは消滅せず、一定時間後再び動き出します。

勝敗条件：勝利・敗北になる条件がある場合、それを確認します。

セーブ：セーブします（一部のボス戦ではセーブできません）。

移動中は、これら以外にアイテム・スキルの確認・使用やユニットの並び替えが可能です。

なお、4 人で戦う戦闘の場合、パーティーの前 4 人が戦闘に参加します。

・特別なオブジェクト

マップ上には、時折特別なオブジェクトが存在します。

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。

多くの宝箱は移動中でも入手可能ですが、一部の宝箱は戦闘中にしか入手できません。

また、青い宝箱は戦闘中に開けると中身がより良いアイテムに変化します。

ワープゾーン：魔法陣に乗ると、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。

回復ポイント：水辺やツバなどの光っている場所を調べると全回復します。利用回数に制限はありません。

戦闘中でも、その上で行動終了すると、そのユニットが全回復します。



○ステータス

・キャラクターのパラメータ

HP：ユニットの体力です。0になると戦闘不能になります。

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：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：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。

魔力：魔法攻撃で与える魔法ダメージに影響します。

魔防：魔法攻撃で受ける魔法ダメージに影響します。

敏捷：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。

幸運：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。

周囲：自分を中心とした周囲が有効範囲になります。

自分：自分自身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。詠唱中に対象がいなくなると、不発になります。

追加待機：特技などを使用後、次の行動までの待ち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。身体防具によって決まります。

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。

・スキルの特殊効果

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。



即時発動：ターンを消費せず、スキル使用後に再行動します。移動後は使用できません。

また、重ね掛けは無効です。

移動後使用不可：移動後は使用できません。行動開始時にいた場所でのみ使用することができます。

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。

○特殊なステート

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。

TPチャージ率上昇：攻撃や被ダメージによるTP回復量が上昇します。

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、そのダメージに使用者に返します。

異常防止：不利なステート異常を一時的に防止します。

自動行動：自動的に戦闘します。混乱と違い、味方は狙いません。また、スキルなども使用します。

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。

物理攻撃無効：物理攻撃によるダメージを無効化します。

魔法攻撃無効：魔法攻撃によるダメージを無効化します。



○使用素材明細

タイトル画像

『ゆんフリー写真素材集』 様

Photo by (c)Tomo.Yun

<http://www.yunphoto.net/>

キャラクター画像

『片倉響・ファンタジーヒーロー素材集』

『片倉響・ダークヒーロー素材集』

株式会社デジカ 様, (C) 2014 Katakura Hibiki

<http://tkool.degica.com/> (DEGICA ツクールストア 様)

画像素材



Folce-zero 様

<http://folce.zatunen.com/>



YUWAKA'S SOFT 様

<http://hp.vector.co.jp/authors/VA012803/>



白井の会 様

<http://usui.moo.jp/frame2.html>



化け猫缶素材屋 様

<http://neko.moo.jp/BS/>

『ダンジョン（火山）タイルセット素材集』

『ワイルドウェスト・タイルセット素材集』

株式会社デジカ 様

<http://tkool.degica.com/> (DEGICA ツクールストア 様)

アニメーション素材



真・なまものノなにか 様

<http://namamonow.pandora.nu/>



音楽素材



H/MIX GALLERY 様

<http://www.hmix.net/>



Unknown-Dimension 様

<http://unknown-dimension.com/>



Wingless Seraph 様

<http://wingless-seraph.net/>

『ダンジョン BGM 素材集』

(C) 2014 DEGICA, LLC Musician: Scythuz

<http://tkool.degica.com/> (DEGICA ツクールストア 様)

『フロンティアワークス・SF ヒーロー & BGM 素材集』

株式会社デジカ 様, Copyright (C) 2014 Frontier Works Inc. All rights reserved.

<http://tkool.degica.com/> (DEGICA ツクールストア 様)

スクリプト素材



回想領域 様

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



プチレア 様

<http://petitrare.com/blog/>