

MALICE TACT

攻略の書

INTRODUCTION

200 年前

異形の者たちがこの地にやってきた。

彼らは人とは似て非なる姿をし自然の理を自在に操った。

やがて彼らを悪魔と呼び悪魔の使う力を魔法と呼ぶようになった。

時は経ち人も魔法を使うようになった時代。

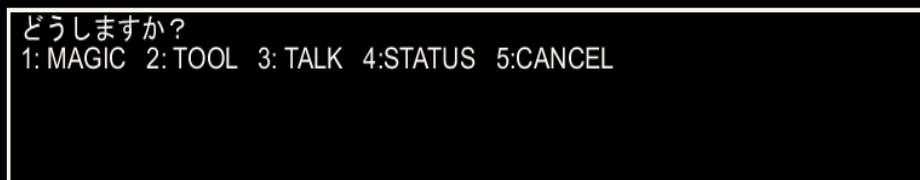
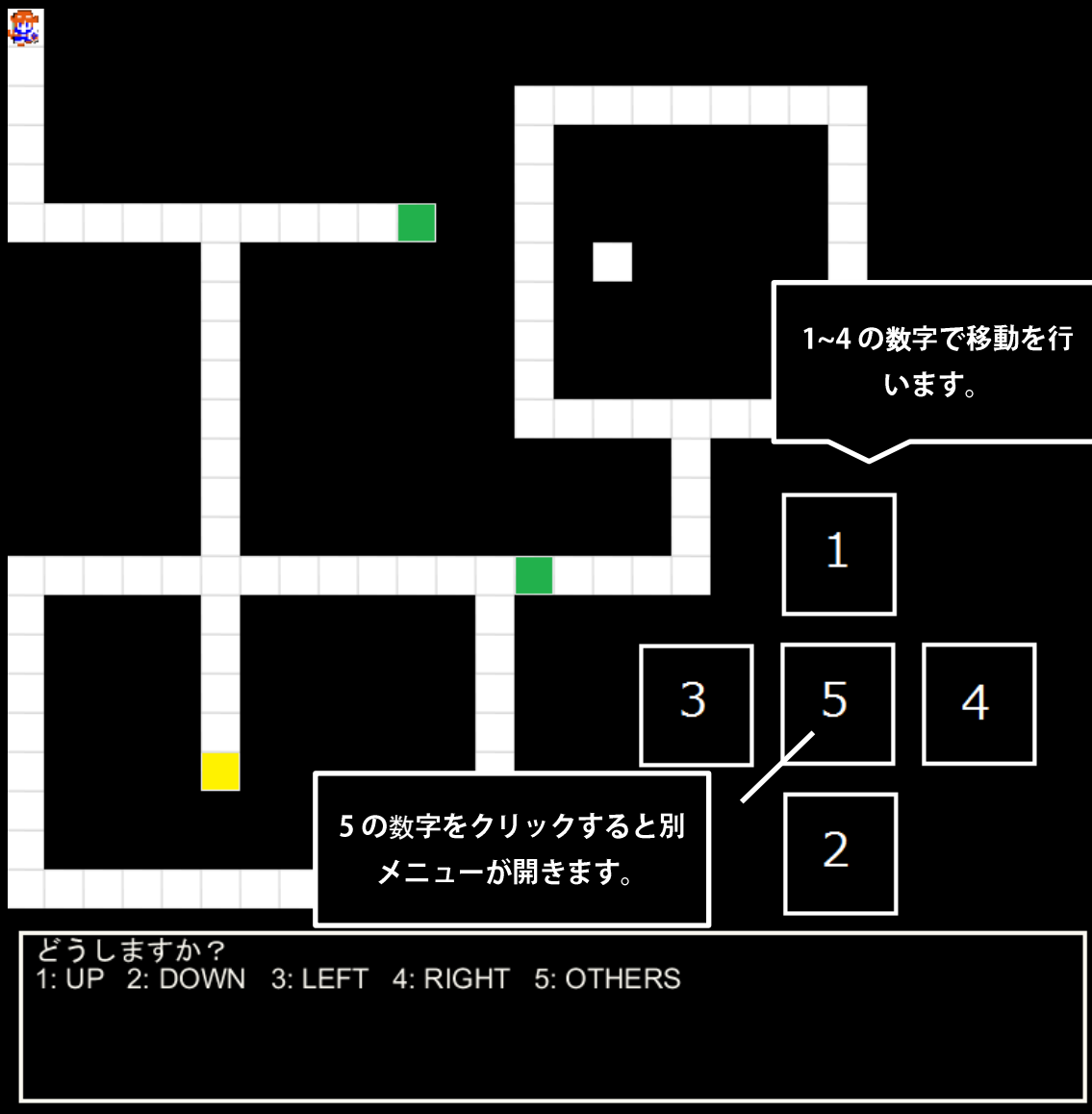
王は苦悩していた。悪魔を総べる闇の王に娘を攫われたのだ。

王は騎士団に奪還を命じたがことごとく失敗に終わった。

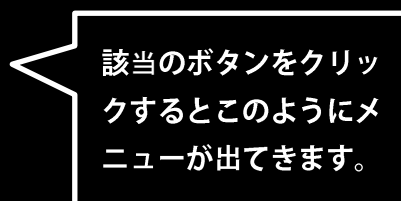
やがて王は国中に布告する。

娘の 姫の奪還を……

AtoZ



- 1: St.ルビー(LPを少し回復します 消費EP: 3)
- 2: テイン(次の戦闘に限り攻撃力をあげます 消費EP: 8)
- 3: ブロン(次の戦闘に限り守備力をあげます 消費EP: 8)
- 4: ルニン(次の戦闘に限り素早さをあげます 消費EP: 8)
- 5: キャンセル



戦闘画面ではこのように敵が表示されます。



player

LP: 180

EP: 60

TO:

デシ級悪魔

あなたのライフポイントとエーテルポイントです。ライフポイントが0になったらあなたの負けです。

1

3

5

4

2

モンスターが現れた！

1:攻撃 2:魔法 3:道具 4:防御 5:逃げる



イベントが発生するとこのように選択肢が表示されることがあります。該当の数字をクリックしてください。

1

3

5

4

3:YES 4:NO

MALICE TACT_1.1 では選択肢を 1 度クリックしただけは次のテキストが表示されません。さらに続けて 2 度ほどクリックしてください。

CHARACTER



シェリー

王の直々の要請により姫の奪還に向かう。
一族の中でも突出した魔法の使い手である。
彼女にはなんとしても姫を奪還しなくては
ならない理由があった。

アリエル

双子のアルメル/アリエルは王の布告を
見て姫の奪還に向かった。
しかし闇の王の元へ向かう途中
アルメルとはぐれてしまったらしい。



クレマン

素性不明の道化師。
噂を聞きつけ闇の王の元に向かう。
彼の目的と行動原理は
謎に包まれている。

ロイク

悪魔狩りのギルドの頭目。
報奨金欲しさに闇の王の元へ向かう。
剣の道に長けているだけでなく
風の魔法使いという一面もあわせ持つ。



ジャン

没落貴族の息子。
姫奪還作戦時に召集されなかったが
今回の布告を知ると
いてもたってもいられず
闇の王の元へ向かう。

噂では国一番の剣士は

王の直々の要請を無視して

どこかに行ってしまったらしい

彼の行動原理は常人に理解できるものではないらしい

ENEMY



デシ級悪魔

基本 LP 80

デシ級とは悪魔の中でも最弱の部類に入る。
しかし油断していると
火の魔法で命を落とすかもしれない。



火吹きトカゲ

基本 LP 100

悪魔たちは勢力拡大のため様々な
モンスターを生み出した。トカゲと
侮ることは決してできない。



腐敗騎士

基本 LP 120

姫奪還のため闇の王に戦いを挑んだ
騎士のなれの果て
鎧の中はもはや見るに堪えない
しかし剣の腕が衰えているわけではない
憤怒の突きには十分に注意してほしい

アイスマンα

基本 LP 200

強力な氷の魔法を使いこなす。
火の魔法を覚えていれば
簡単にたおせるのだが



妖艶なるウィッチ

基本 LP 180

火の魔法と闇の魔法を容赦なく使ってくる。
人の道を外れた者に
容赦する必要は全くない。

ドラゴン(defective)

基本 LP 300

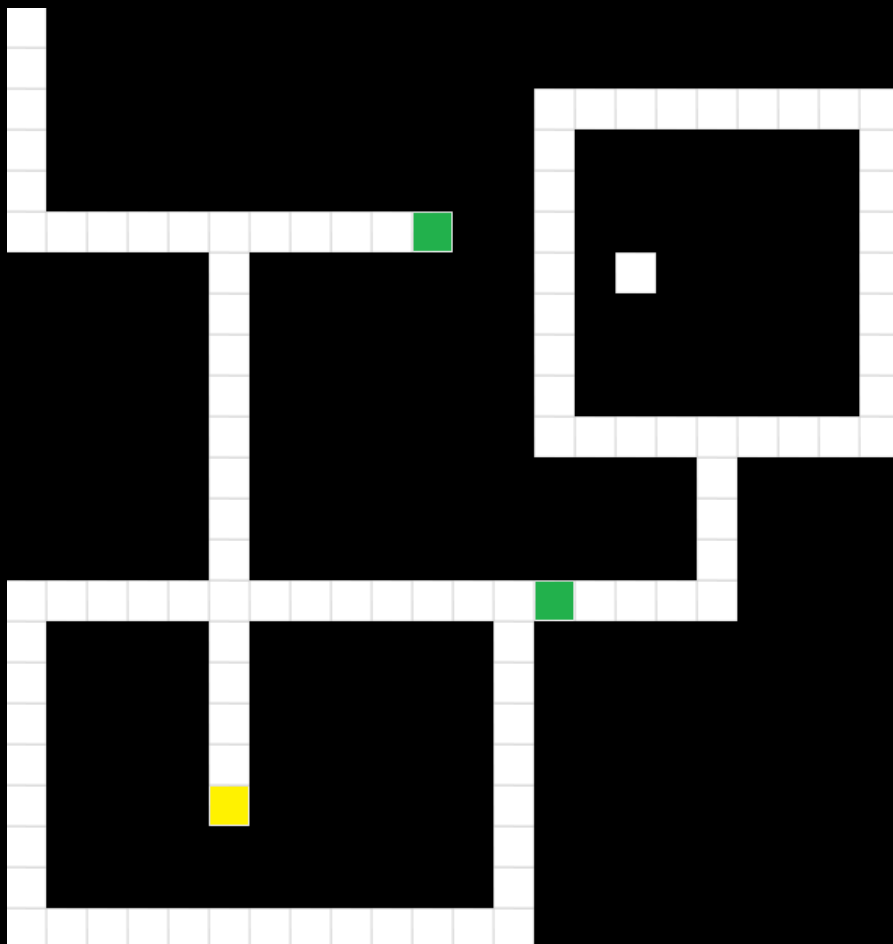
ドラゴンになりきれなかった失敗作。
強力な攻撃を繰り返し出してくるが
不安定でもある。



敵はこれだけではない。

勝てる自信がない時は逃げるのも手かもしれない。

MAP



緑の地点で体力とエーテルを回復できる.

黄色の地点では何かとても貴重なものが眠っているらしい.



ヒヒヒ

あそこにはなにが潜んでいるのかわかりませんからね.

十分に注意してくださいよ.

ここから先は

攻略のヒントが書いてあるわよ

プレイに行き詰った時に

見なさいよね！



Q & A

Q1 急に NPC に襲われて殺されました。

どうしたら良かったのでしょうか？



直前の選択肢を誤ったのかも。
別の選択肢だったらどうなったのかしらね。
あと争い合うように煽ってる奴がいる可能性も高いわ。
面倒がらずにマップの隅々を探索してみなさい。

Q2 敵が強すぎます.どうにかしてください.

敵が強ければ自分をもっと強くなれってな。
てっとりばやい方法はゴーストを倒すことだな。
あれを倒すとすべての能力値が上がるからよ。
後はフィールド魔法のティンとブロン ルニンを使
えばそう簡単にはやられないじゃねえか。



Q3 いつの間にか NPC が死んでしまいます.

意味が分かりません.



とりあえず見落としてるところがないかチェックほしい。
意外な場所に NPC がいることもあるからね。
ヒントはすでに示されているかもしれない。
それとゆっくりしてる時間はあまりないってことだ。

Q4 結末が悲しすぎます.書き換えてください！

諦めちゃダメ.

必ずみんなを助ける方法があるはずだから.

本当のクライマックスではあなたの選択で結末を変えることができる.戦うことだけがあなたの選択なの？



Q5 結局この物語はどういうことなんですか？

よくわかりませんでした.



まずはハッピーエンドを目指すことをお勧めしますよ.

その後で今度は困難な道を目指してみればよろしいんじゃないですかね.

それでもわからない場合は……ヒヒヒ.

そうですね.初心に戻ってみるっていうのはどうでしょうか？

幻のコマンドプロンプト RPG. マリスタクトの原形です.

```
Java - Ringier/Kogut423.java - ASCII
ファイル(F) 編集(E) ソース(S) リファクタリング ナビゲート(N) 検索(A) プロジェクト(P) 実行(R)
Rpp0423 [Java アプリケーション] C:\Program Files\Java\jre7\bin\javaw.exe {2014/05/24 17:31:11}
LogCat
プレイヤーに29のダメージ！
プレイヤーの攻撃！
黒魔道士に61のダメージ！
火吹きトカゲの攻撃！
しかしクロードには効かなかった。
黒魔道士の攻撃！
黒魔道士はスリーパーを唱えた！
シェリーは眠ってしまった。
クロードは様子を伺っている。

w("o")w ●●● `D`ノ

(・_・) (w>_<w) (^へ^)
プレイヤー シェリー クロード
LP:251
MP:120
Att:150 Att:70 Att:250
眠り
=====
1:攻撃 2:特技 3:魔法 4:道具 5:防御 6:逃げる
```

GOOD LUCK

WHEREEVER YOU ARE

あとがきてきな……

ダウンロードありがとうございます。

作者の Sato Tatsuki です。

もしかしたらもうプレイしていただけたでしょうか？

楽しんでいただけたら最高にうれしいです。

私にとってこのマリスタクトが初めての自作ゲームになります。

というか今年の2月からプログラミングの学習を始めました。

今のところ Java を2か月ほどやりました。元々この作品はコマンドプロンプト上で動く最大3on3のバトルプログラムが始まりでした。それを作成している内に自分でもRPGを作りたいなと思い、こうして自作プログラムにて作品にしてみました。しかしそう思ってからには紆余曲折でした。Javaを2か月勉強したとはいえGUI関係はまったくやっていなかったし、そもそもゲームなんか作ったこともないし……。そこであれこれ試行錯誤し考えた末、processingという開発言語を知り、秀和システム刊『遊んで作るスマホゲームプログラミング』という良著との出会いもあってどうにかここまでこぎつけました。時間があればもっと作り込みたかったのですが、今回はこれでタイムリミットのようなです。制作期間は2週間+2週間くらいでしょうか。最初の2週間はJavaで書いていた時期、次の2週間は実際にprocessingでこの作品のコードを書いていた時期になります。

本来なら3on3バトルまでやるつもりでしたが、コマンドプロンプト上で動かすのと実際に画面に描画するのとでは全然違うのですね。3on3でやりたかったな〜と今でも思います。コマンドプロンプト上ではきちんと動いたんですよ。ですけど画面処理の段階で時間がかかりすぎると思い今回は断念しました。

というわけでこの辺で失礼します。

次回があったらまたお会いしましょう！

最後に無料で素晴らしい画像データと音楽データを公開している作者様に重ねてお礼申し上げます。
ありがとうございました。

最後の最後にプレイしてくれた皆様！

本当にありがとうございます！

では！

2014年5月17日 Sato Tatsuki

inkple