

幻影山道 説明書

設定やそこそこ詳しい説明など

事前の説明

- この説明書は筆者の思いついた順番で書かれています。そのため全てを説明できている訳ではありません。
- 構成など何も工夫していません（というかできません）。なので頑張って読んでください！（殴
- 言葉遣いぐちゃぐちゃなので時間が沢山あるときに読むことをお勧めします。

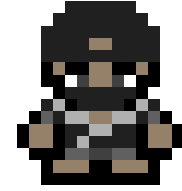
目次

書式は ページ数：見出し となっております。
ちなみにページ数は右下に書いてあります。

4：プレイヤー	17：使う
5：敵	18：装備
6：敵のいないフィールド	19：置く
7：敵のいる（出現する）フィールド	20：あしもと
8：結界	21：敵の攻撃
9,10：敵の表示について	22：赤い画面
11：ターン	23：罠
12：プレイヤーの攻撃	24：能力変化
13：目を閉じる	25：状態変化
14：道具	26：枠の色
15：メニュー	27：蘇生
16：もちもの	28,29：最後に

プレイヤー

イメージ：

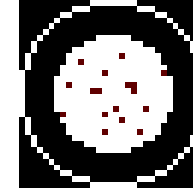


特徴

- 怪力
- 鼻が利く
- 物理攻撃は効かない
- 妖術が使えない上に妖術にとっても弱い
- 妖怪を見ることができないが、匂いを感じ取れる
- 理性的
- 何でも食べれる

敵

イメージ：



種族：妖怪

特徴

- 妖片で構成されている
- 行動が単調
- 攻撃は妖術のみ
- 存在を確認できなければ何もされない（干渉できない）
- 物理攻撃は効かない（はずである）

敵のいないフィールド

- 山小屋があります。山小屋は入口の目の前でzキーを押すと調べられます。
- 攻撃したり、目を閉じたり、足元に何かを置いたりなど一部の動作をすることができません。
- 右上の方にある道が敵の出現するフィールドの入口です。



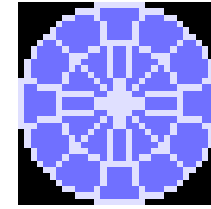
敵のいる（出現する） フィールド

- 文字通り幻影山道（特に壁（森林？）が幻影）
- 妖怪が潜んでいる
- 入るたびに地形（幻影）が変わる
- 壁が幻影のため、目を閉じれば壁を貫通できる
- 幻影（壁）と重なるとおなかが減る
- 複数のフロア（階層）があり、1フロアにつき一つだけ結界がある。結界をくぐり抜けることで次のフロアへ移動することができる。

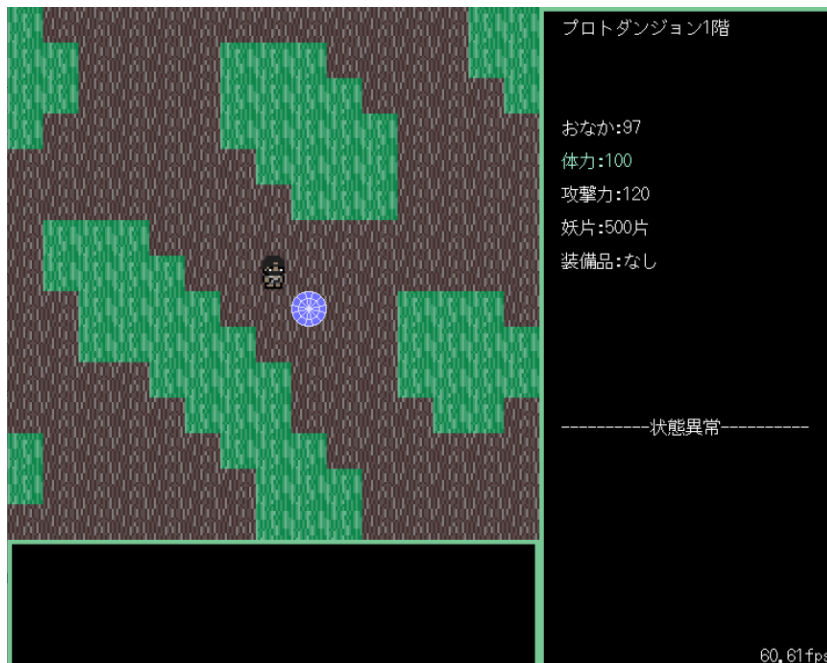


結界

イメージ：



- これを調べると次のエリアへ移動する。
- 結界をくぐり抜ける際に能力変化と状態異常がなくなる。
- これを見つけないと先へ進めませんので、ゲームクリアしたいのであればこれを真っ先に見つけましょう。



←フィールド上での表示

敵の表示について

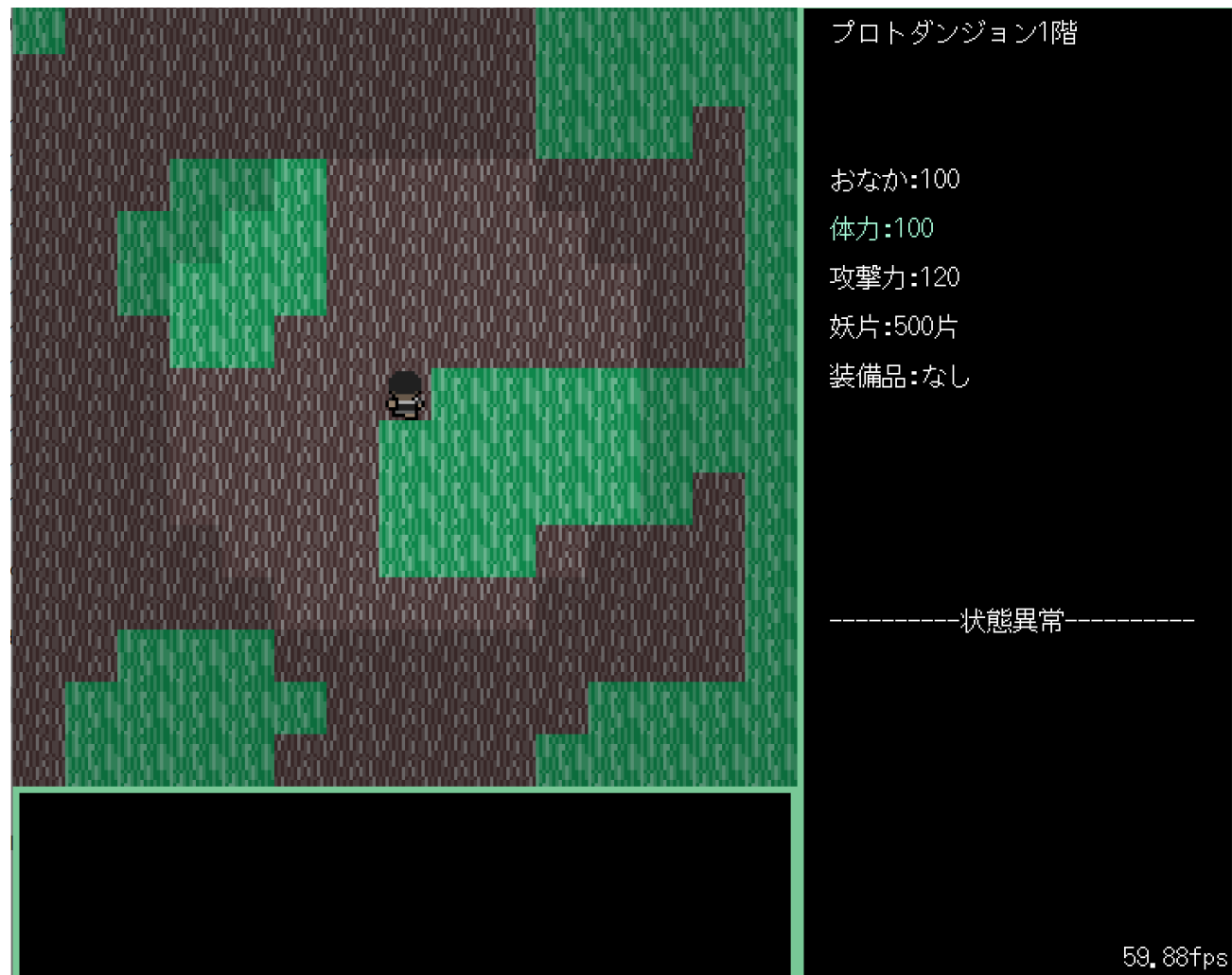
敵が近づいてくると、画面の周りが薄暗くなります。

このとき、画面の明るくなっている所のどこかに敵がいます。

敵が近づけば近づくほど画面の明るい部分が小さくなっていきます。

しかしある一定の程度まで小さくなると、それ以上は小さくならなくなります。

また近づいてきた敵が多くなるほど、画面の周りの薄暗さが濃くなっていきます。



敵の表示について

敵がかなり接近すると、敵の具体的な位置も分かるようになります。



ターン

- 敵のいるフィールドでは、キャラクターの行動がターン制となっております。
- キャラクターが歩行、攻撃、道具利用などの行動をすれば、ターン経過します。
- プレイヤーのターンが経過するまでは、敵は何も行動しません。そのため次にどんな行動をするのかをじっくりと考える事が出来ます。
- 「振り向く」などの一部の行動はターン経過しません。

プレイヤーの攻撃

通常攻撃（zキー）

- プレイヤーにとって一番使いやすい攻撃方法
- 敵一体のみにダメージを与える
- 比較的当たりやすい上に、威力が大きい

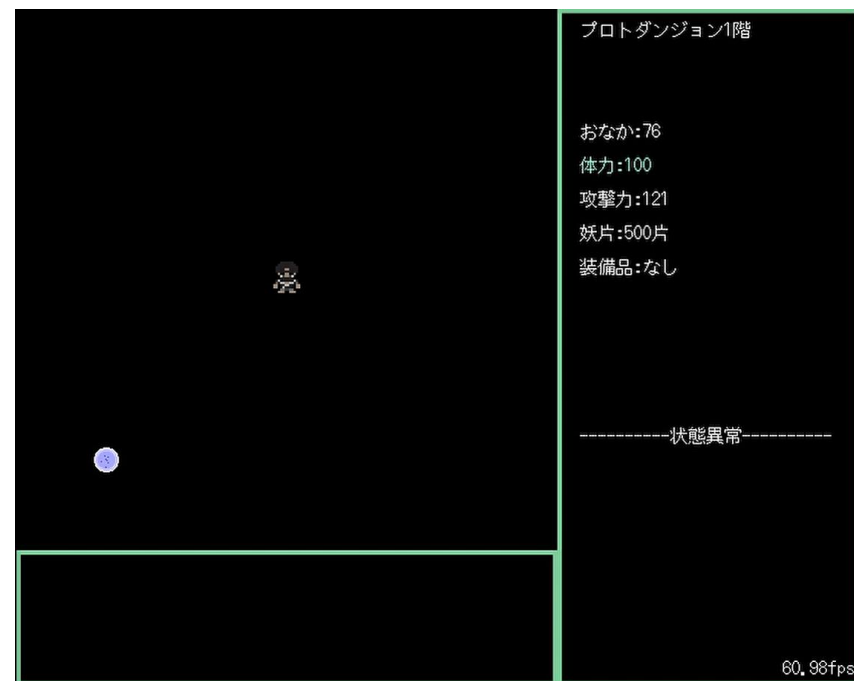
広範囲攻撃（Shift + xキー）

- 熊よけのために奇声をあげるような感じ
（実際それが本当に熊よけになるのかは分かりません。やる場合は自己責任でお願いします。）
- 一度に複数の妖怪を攻撃（ただし感知している敵のみ）
- 当たりずらい上に、威力も通常攻撃より少し低め
- おなかがすごく減る

目を閉じる (cキー)

- 目を閉じるとプレイヤーは何も見えなくなります
- 壁（幻影）も見えなくなるので、壁（幻影）を貫通することができます
- 視覚が働かなくなる一方で嗅覚が強くなるため、近くにいるすべての敵の位置がはっきりと分かるようになります
- 目を開けるまでは敵が一切攻撃しなくなります
- 行動するたびにおなかがかなり減ります

壁の向こう側へ行きたいときには
目を閉じましょう！

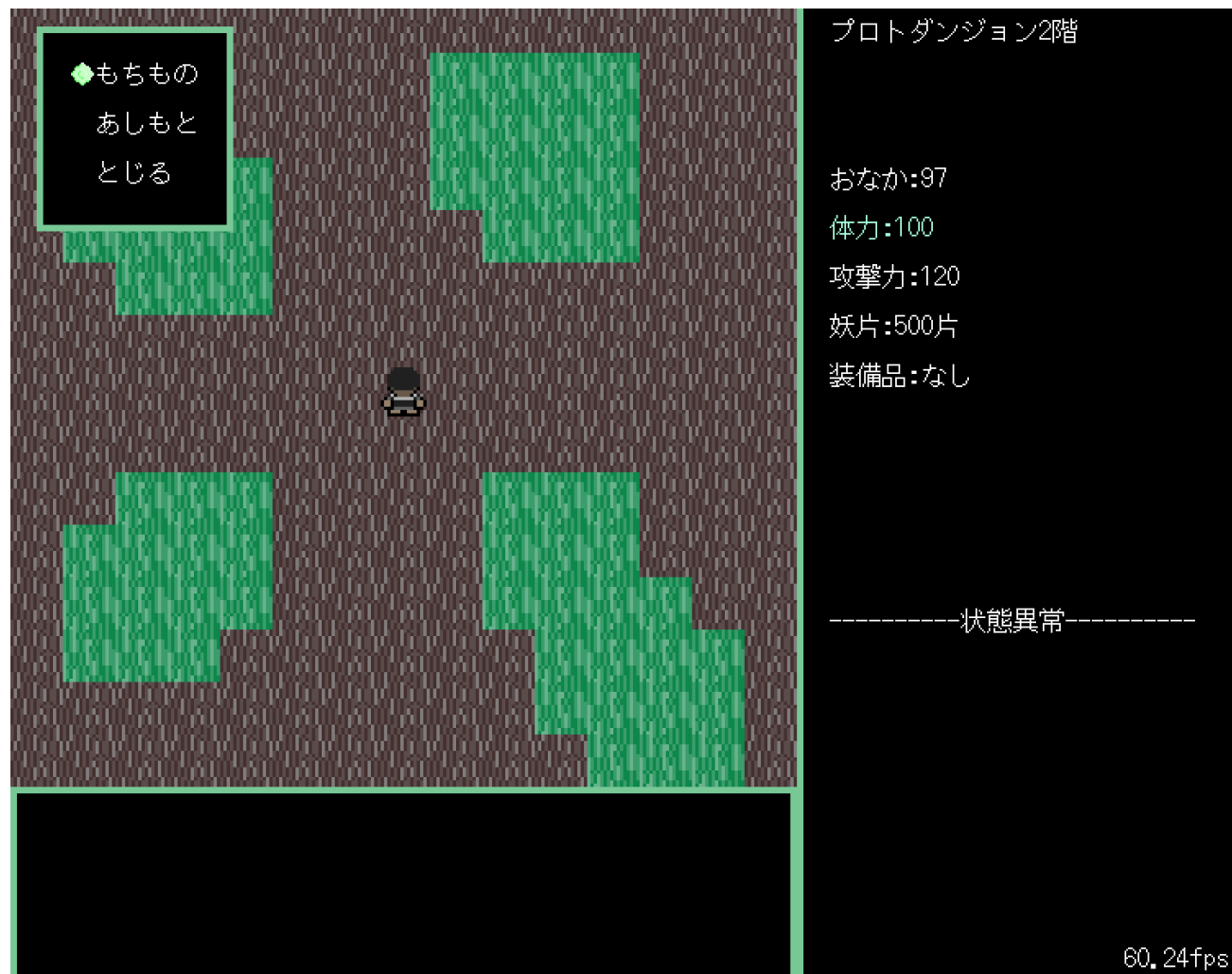


道具

- 道具は大まかに「食料」と「人形」の2種類に分けられます。食料の場合、使うとおなかも回復します。
- 道具は最大で10個持つことができます。
- 敵のいるフィールドでは、道具を足元に置くことができます。また道具がおいてある場所の上にプレイヤーが乗ると、その道具を拾うことができます。（すでに道具を10個持っていた場合は拾うか選択できます。）
- 山小屋で道具の購入や売却ができます。道具の購入には妖片が必要です。

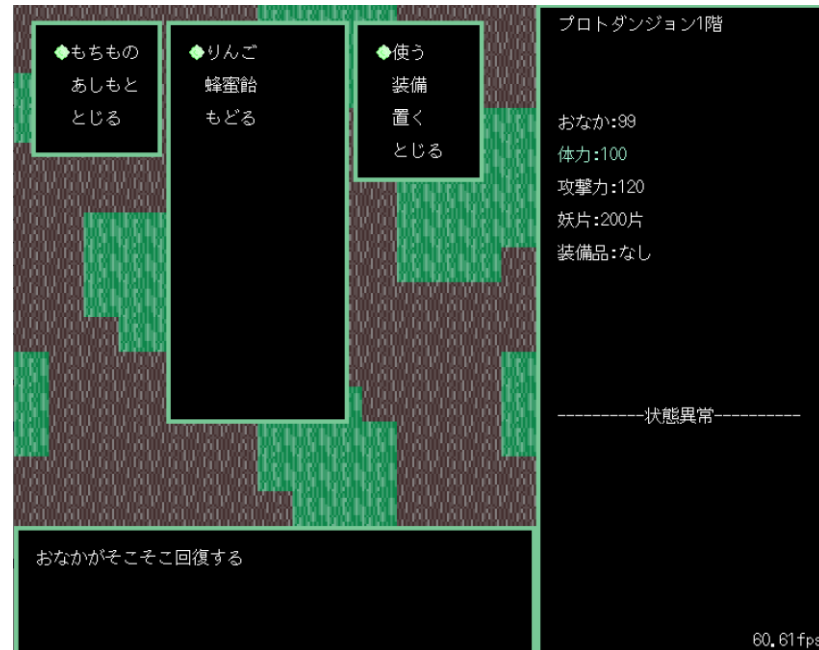
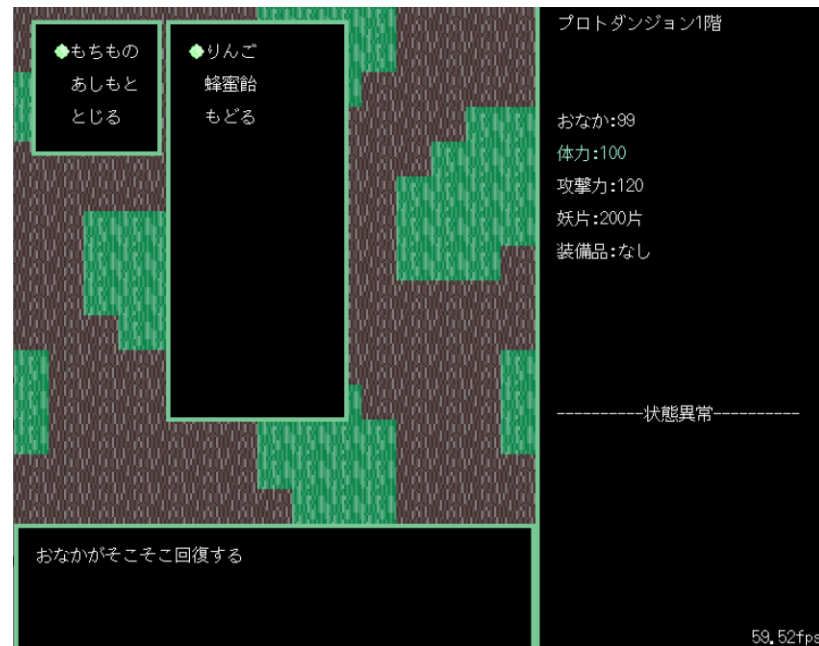
メニュー

フィールド上でスペースキーを押すとメニューを開きます



もちもの

- フィールド上でスペースキーを押し、「もちもの」を選択すると表示されます。
- 所持している道具を全て表示します。
- 敵のいるフィールドでは表示された道具を選択すると「使う」、「装備」、「置く」のどれかを選択できます。
- 敵のいないフィールドでは表示された道具を選択すると、装備するのを選択できます。



使う

- 「使う」を選択すると、道具の効果を発動させることができます。
- 食料の場合、おなかも少し回復します。

装備

- 道具によっては、装備することによって何か効果を得られます。
- 何も装備していないときに「装備」を選択すると、道具を装備します。
- 何か道具を装備しているときに、その道具の「装備」を選択すると何も装備していない状態になります。
- 何か道具を装備しているときに、他の道具の「装備」を選択すると、装備する道具を変更します。
- 装備している道具は、「もちもの」で赤く表示されます。

置く

- 道具を足元に置きます
- 置いた道具は「あしもと」を選択したりすればもう一度拾う事が出来ます

あしもと

- 敵のいるフィールド上でスペースキーを押し、「あしもと」を選択すると表示されます。
- 道具の上にプレイヤーが乗っている場合、「あしもと」を選択することでその道具を拾う事が出来ます。
- まだ発動していない罠の上で「あしもと」を選択すると、罠を発動させてしまうため注意！
- 道具をすでに10個持っていた場合、足元の道具を「使う」、「拾う」のどちらかを選択できます。「拾う」を選択した場合、持っている道具一つと交換します。

敵の攻撃

- “manual（戦闘）.pdf”をご覧ください。

赤い画面

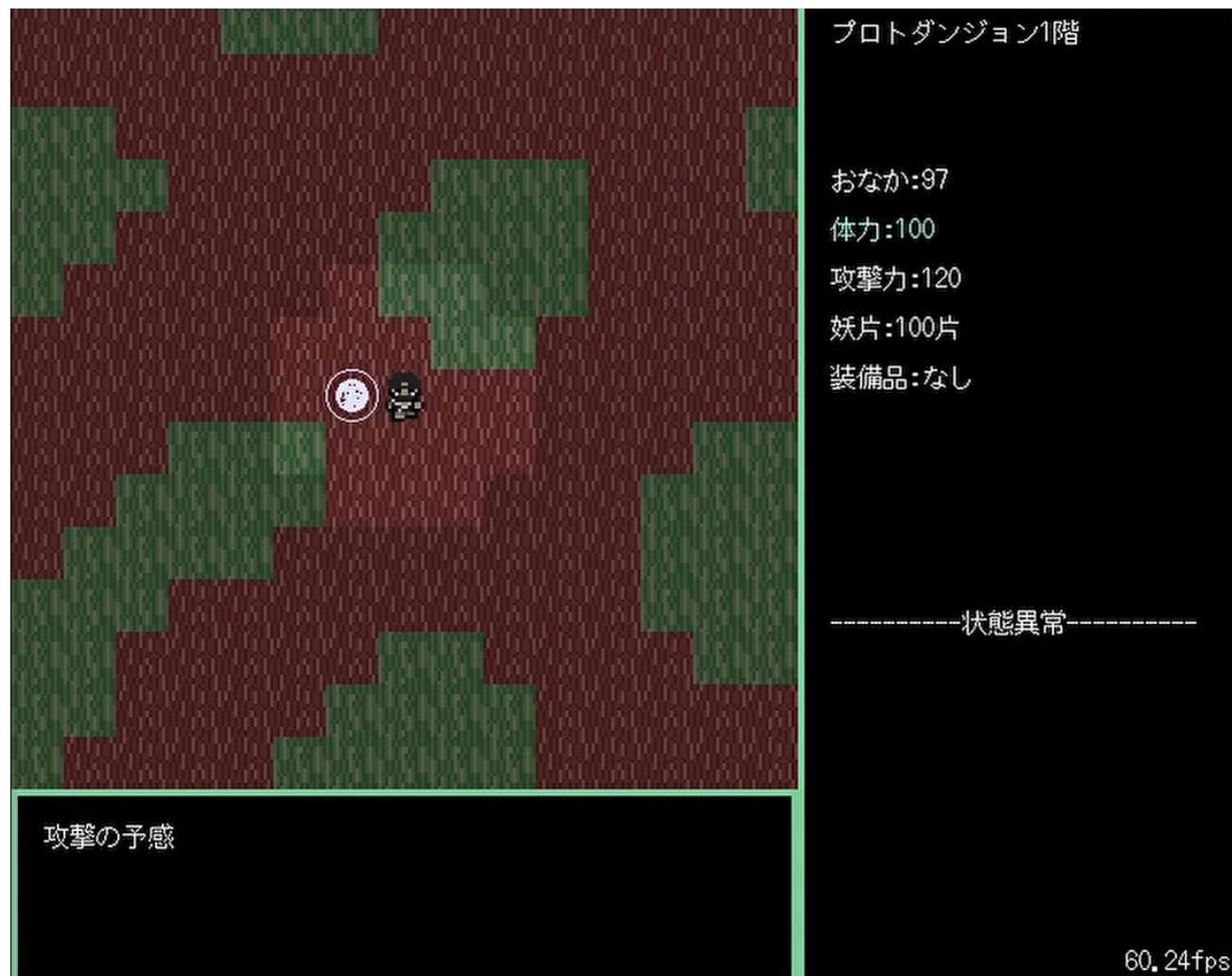
敵からの攻撃などといった妨害を受ける寸前に、ほとんどの場合少しの間画面が赤くなります。

このとき、zキーまたはxキーを押すことで回避/反撃ができます。

(妨害の種類によってはガード/反撃ができないものもあります。)

詳しくは”manual (戦闘).pdf”をご覧ください。

ちなみに敵の攻撃の場合、直撃したときの体力減少率によって赤色の濃度が変化します。



罨

- 罨は踏むと壊れて、罨一つにつき10ダメージを受け、攻撃力がかなり下がります。
- 踏んだ直後に画面が赤くなりますが、この時にzキーを押すと回避できます。
(xキーを押しても何も起こらないので注意！)

能力変化

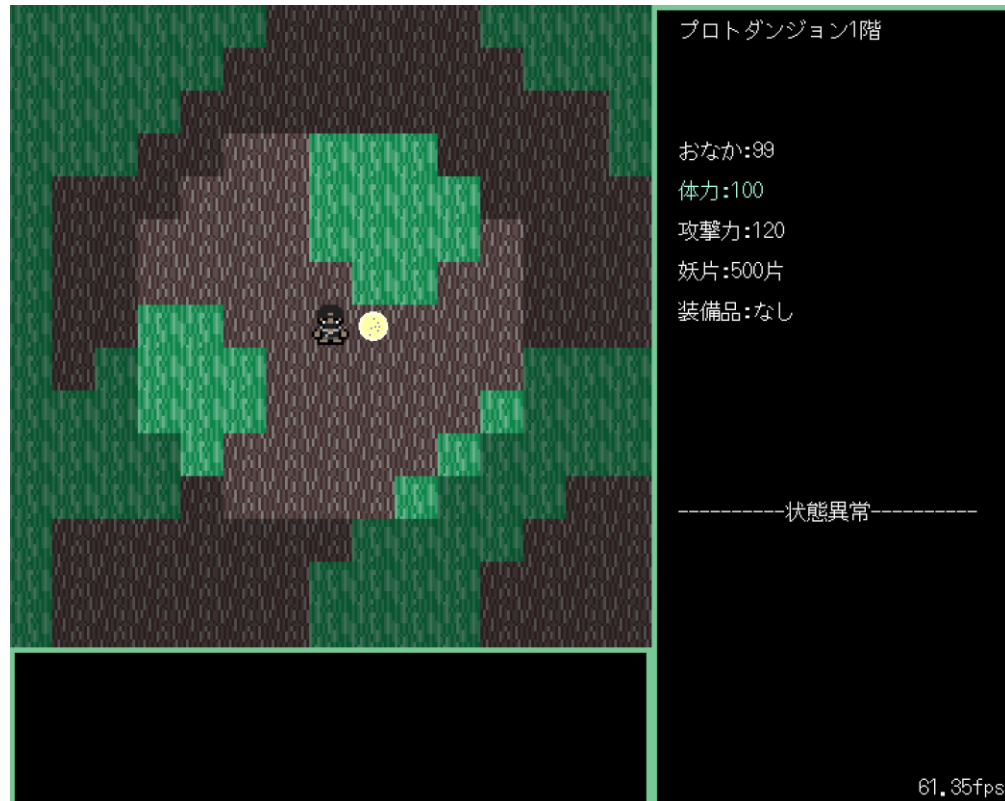
- 「何かが変化している」という文章が出たら敵が自分自身またはプレイヤーに能力変化をします。
- 能力変化は回避/反撃できないため注意！

状態異常

- 「何か作っている」という文章が出たら敵がプレイヤーに状態異常を引き起こします
- 画面が赤くなったときにzキーを押すと回避できます
(画面が赤くなる前にzキーを押したり、画面が赤いかに関わらずxキーを押すとそのまま状態異常になってしまうため注意！)
- 状態異常の種類やその説明は”manual (状態異常) .pdf”をご覧ください

枠の色

- 通常時は緑色
- 体力が30未満になるか、おなかが0になると赤色になる



蘇生

- 体力が0以下になったときに妖片を1000片以上持っている場合、ゲームオーバーにならずに蘇生します。
- 蘇生すると攻撃力が10減る代わりに体力が10、能力変化なし、状態異常なしの状態になります。またおなかが10未満である場合はおなかも10になります。



←既に1000片使われて無くなっている



←体力10になった

最後に

攻撃力を250まで上げると何かが起こります。

真相を知りたい方、または既に目撃した方のみ次のページへ移動してください

最後に

攻撃力250を境にプレイヤーは形態変化します

- 攻撃力250未満：通常型
- 攻撃力250以上：特殊型

特殊型の特徴

- 目を閉じなくても近くにいる敵の位置がはっきりとわかる
- 文字通り何でも食べる（饕餮もびっくり）
- 広範囲攻撃の命中率が上がり、奇声をあげなくなるなど