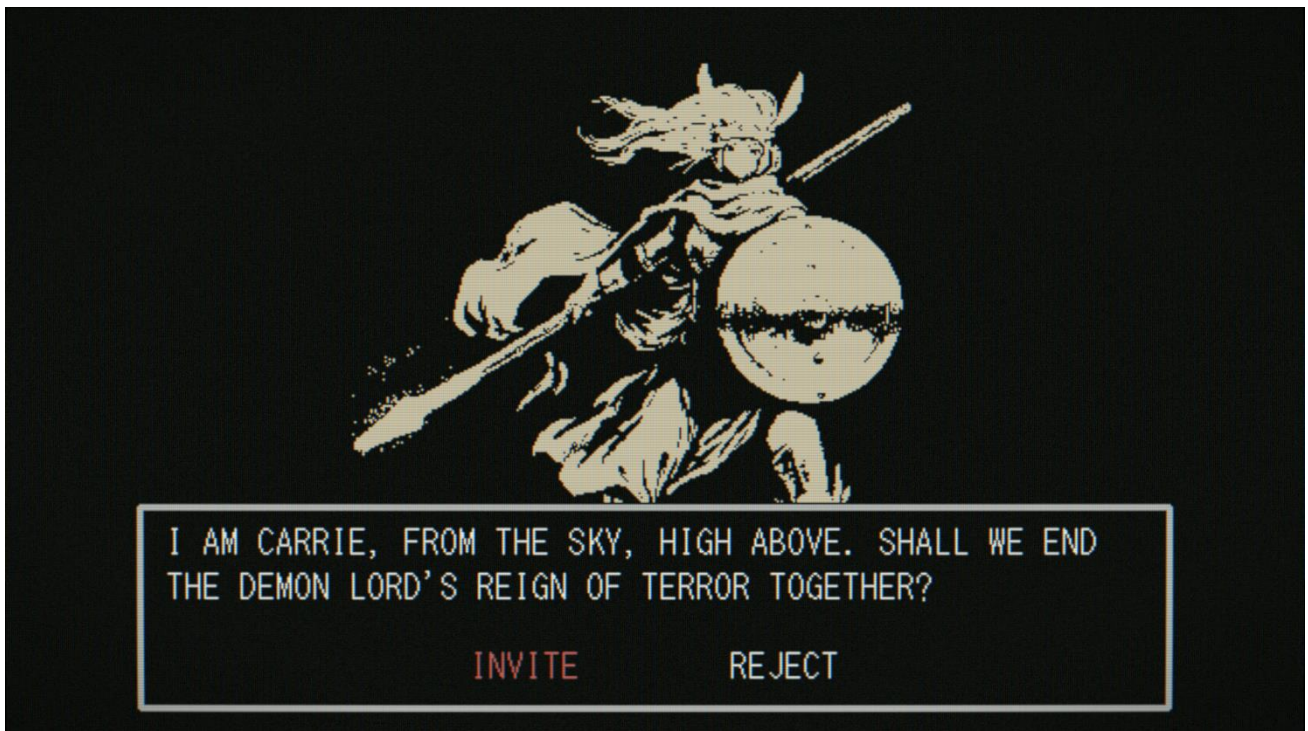


DEMOMON LORD

REINCARNATION

冒険を始める時の心掛け



古の時代、イシグエールは魔王レイナード率いる魔物たちに脅かされていたが、やがて魔王は勇者たちに倒され、地面の奥底に封印された。魔王討伐後、勇者たちは消え去り、魔王が目覚めた時に脱出がしない様、迷路が造られた。

しかし今日、魔王は目覚め、再び人間たちを恐怖によって支配しようと行動を起こし始めるのであった。

まずプレイヤーは焚火で四人の冒険者を集め、旅に出ます。旅の途中で冒険者が死亡した場合、焚火に戻り、新たな冒険者をパーティーに勧誘する事が出来、新しくパーティーに入った冒険者たちの能力とスキルの成長具合は他のメンバーと大体同じぐらいに調整されます。もしキャラクターを解雇したい場合は、近くの部屋の将軍に話しかけ、衛兵にする事が出来ます。

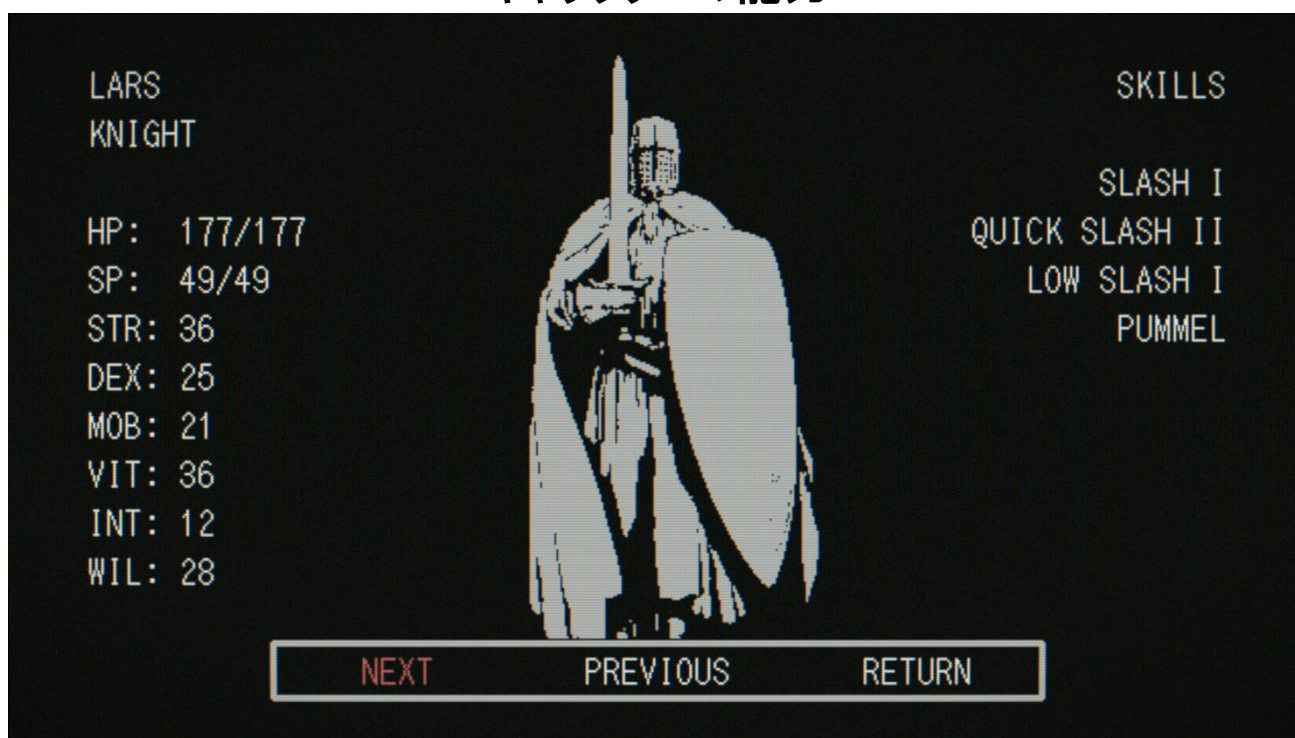
準備が整ったらダンジョンの奥に向かいましょう。

生き残るために、強くなれ。

五階まで進め。

魔王を倒せ！

キャラクターの能力



腕力 (STR): キャラクターの物理攻撃力に影響する。

器用さ (DEX): 器用さが高い程、攻撃が敵に当たりやすくなり、また状態異常効果を付与率が上がり、敵の攻撃をそらす確率が高くなる。他にも罠を発動せずに宝箱を解除出来る可能性が高くなる。

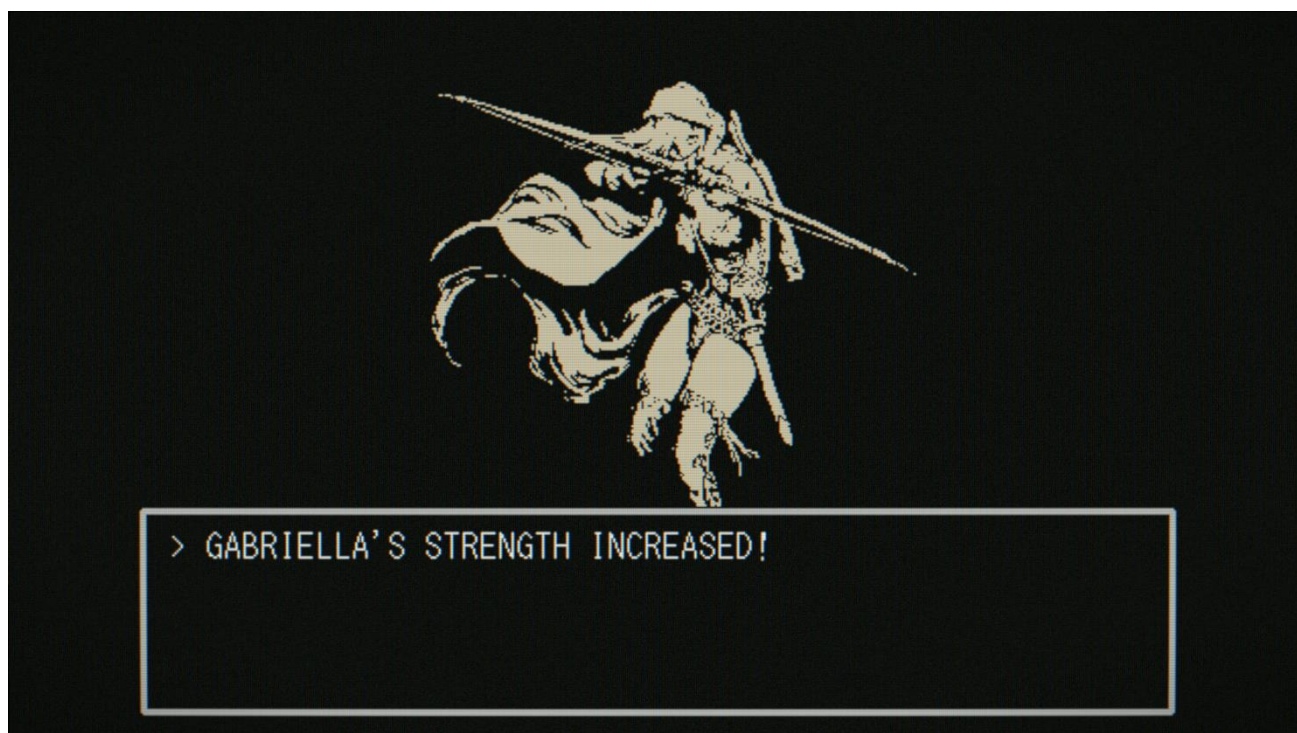
素早さ (MOB): 回避率、及びイニシアチブが上昇する。イニシアチブが高い程、早く行動する事が出来る。

生命力 (VIT): キャラクターの物理攻撃、そして物理系の状態異常(よろけ、毒、闇、麻痺など)に対する打たれ強さを表す。

知力 (INT): キャラクターの魔法攻撃の威力、及び魔法攻撃によってデバフ、状態異常を付与する確率を上げる。

意志 (WIL): キャラクターの魔法攻撃、そして魔法系の状態異常(混乱、睡眠、即死など)に対する耐性を表す。

キャラクターの成長



魔王新生には一般的なレベリングシステムはありません。

その代わりに、バトルに勝つことによってキャラクター達の能力値が上がります。バトルで倒した敵が多く、強い程、成長します。

宝箱から得られるアイテムで「安全」に成長する手もありますが。。。宝箱にアイテムを入れた者がイタズラを仕掛けた可能性もある事をお忘れなく！

戦闘中にキャラクターが何かを閃き、新しいスキルを習得する事があります。キャラクターはSPを消費しない基本スキルを所持している状態でスタートし、成長するにつれ最大7つのスキルを習得する事が出来ます。

習得出来るスキルは三つの種類に分けられます。基本(1から4スロット)、上級(5から7スロット)そして達人(スロット8)。スキルはランク0から始まり、頻繁に使用する事でランク3まで上げることが出来ます。ランクが高い程、スキルの威力が上がります。スキルのランクはパーティー画面のスキル名の隣にローマ数字で表されています。

魔王に挑戦する前にパーティーメンバーの全員がスキルスロットを全てスキルで埋めており、幾つかのスキルを最大ランクに上げる事をおすすめします。

キャラクターのクラス

これはゲーム内で使用できるキャラクタータイプの概要です。

弓使い

弓で敵に貫通ダメージを与えます。

HP	SP	腕力	器用さ	素早さ	生命力	知力	意志
20	8	10	16	13	8	4	6

司教

杖で敵に鈍器ダメージを与え、光魔法、水魔法、そして風魔法を習得する事が出来る。

HP	SP	腕力	器用さ	素早さ	生命力	知力	意志
28	8	8	6	4	10	12	16

格闘家

スピードと拳で機先を制する。

HP	SP	腕力	器用さ	素早さ	生命力	知力	意志
32	8	11	8	16	12	2	6

闇魔術師

火魔法、風魔法、水魔法、土魔法を使う事が出来、杖で鈍器ダメージを与える。

HP	SP	腕力	器用さ	素早さ	生命力	知力	意志
22	8	4	7	8	6	17	15

ドワーフ

高い生命力とHPでダメージを受け止めつつ、斧で敵を薙ぎ倒す。

HP	SP	腕力	器用さ	素早さ	生命力	知力	意志
40	8	11	8	3	18	3	11

処刑人

長年の経験と器用さで敵を切り裂く。

HP	SP	腕力	器用さ	素早さ	生命力	知力	意志
40	8	12	16	3	11	4	8

フェンサー

狙いを定め、短剣で敵を突き刺す。

HP	SP	腕力	器用さ	素早さ	生命力	知力	意志
24	8	8	13	11	11	6	7

戦士

剣で素早く敵を斬りつける。

HP	SP	腕力	器用さ	素早さ	生命力	知力	意志
28	8	14	10	10	10	6	6

将軍

将軍は三つの事に特化している。生き残る事、斧で敵を斬る事、そして周りの者(味方を含める)に対し威張り散らす事だ。

HP	SP	腕力	器用さ	素早さ	生命力	知力	意志
48	8	16	8	5	12	6	6

衛兵

衛兵はハルバードで敵を斬り、そして突く。高い防御力を有している。

HP	SP	腕力	器用さ	素早さ	生命力	知力	意志
40	8	10	10	1	18	5	10

異端者

異端者はハルバードで敵を攻撃し、火魔法、風魔法、水魔法、土魔法そして闇魔法を使う事が出来る。

HP	SP	腕力	器用さ	素早さ	生命力	知力	意志
24	8	10	6	4	11	12	13

騎士

騎士は剣で敵を攻撃し、高い防御力を有している。

HP	SP	腕力	器用さ	素早さ	生命力	知力	意志
32	8	12	8	8	16	3	8

ロード

ロードは大剣で敵に大ダメージを与える。

HP	SP	腕力	器用さ	素早さ	生命力	知力	意志
24	8	16	5	5	12	6	12

魔術師

魔術師は杖で敵を攻撃し、火魔法、風魔法、水魔法、土魔法そして光魔法を使う事が出来る。

HP	SP	腕力	器用さ	素早さ	生命力	知力	意志
18	8	3	6	10	8	16	14

司祭

司祭はオールラウンドなキャラクターで、物理スキルと魔法スキルを使う事が出来、火魔法、土魔法と光魔法を使う事が出来る。

HP	SP	腕力	器用さ	素早さ	生命力	知力	意志
32	8	10	7	2	12	10	14

王子

王子はレイピアによる貫通攻撃と威厳で敵を跪かせる。

HP	SP	腕力	器用さ	素早さ	生命力	知力	意志
30	8	10	10	10	10	8	8

賢者

杖で敵に鈍器ダメージを与え、火魔法、水魔法、そして土魔法を使う事が出来る。

HP	SP	腕力	器用さ	素早さ	生命力	知力	意志
18	8	5	7	9	8	14	14

槍使い

槍使いは槍で敵に貫通ダメージを与える事が出来る。

HP	SP	腕力	器用さ	素早さ	生命力	知力	意志
24	8	10	10	14	10	5	7

盗賊

盗賊は短剣で敵を突き刺し、宝箱を開ける事に特化している。

HP	SP	腕力	器用さ	素早さ	生命力	知力	意志
20	8	8	14	16	9	4	6

ヴァルキリー

ヴァルキリーはオールラウンドなキャラクターで、槍による素早い貫通攻撃、そして光魔法と風魔法を使う事が出来る。

HP	SP	腕力	器用さ	素早さ	生命力	知力	意志
30	8	8	8	16	8	8	8

ダンジョンの探検



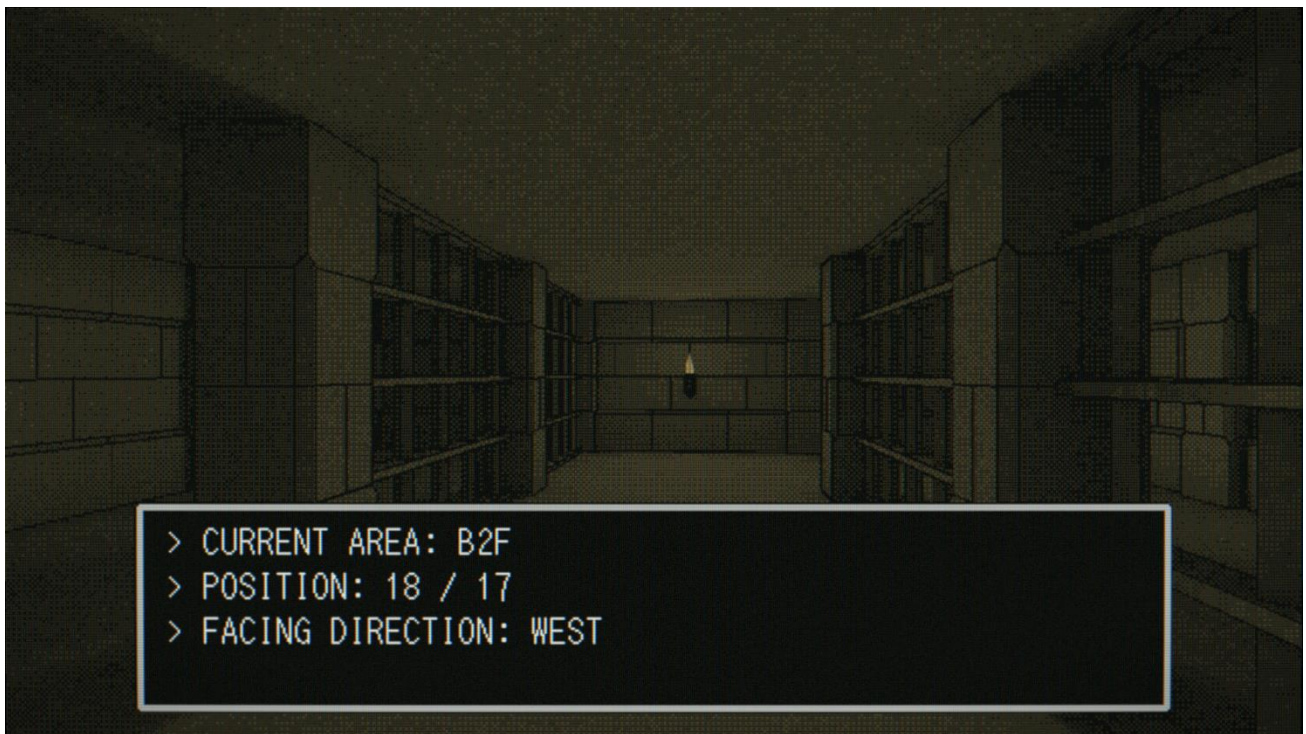
移動

Numpad、WASD、あるいは方向キーで周りを見渡す事が出来ます。もしゲームパッドを使用している場合は D-Pad かアナログスティックを使用出来ます。移動している時は敵に見つかる可能性があるので、気を付けてください。

休息

R キー、Escape キー、Backspace キー、Xbox コントローラーなら B ボタン(プレイステーションなら丸ボタン)で探索中に休む事が出来ます。休む事で HP と SP を回復する事が出来ます。目立つ場所(壁と接触していないタイル)にいると敵に見つかり易いので周囲に気を付けてください。

ナビゲーション

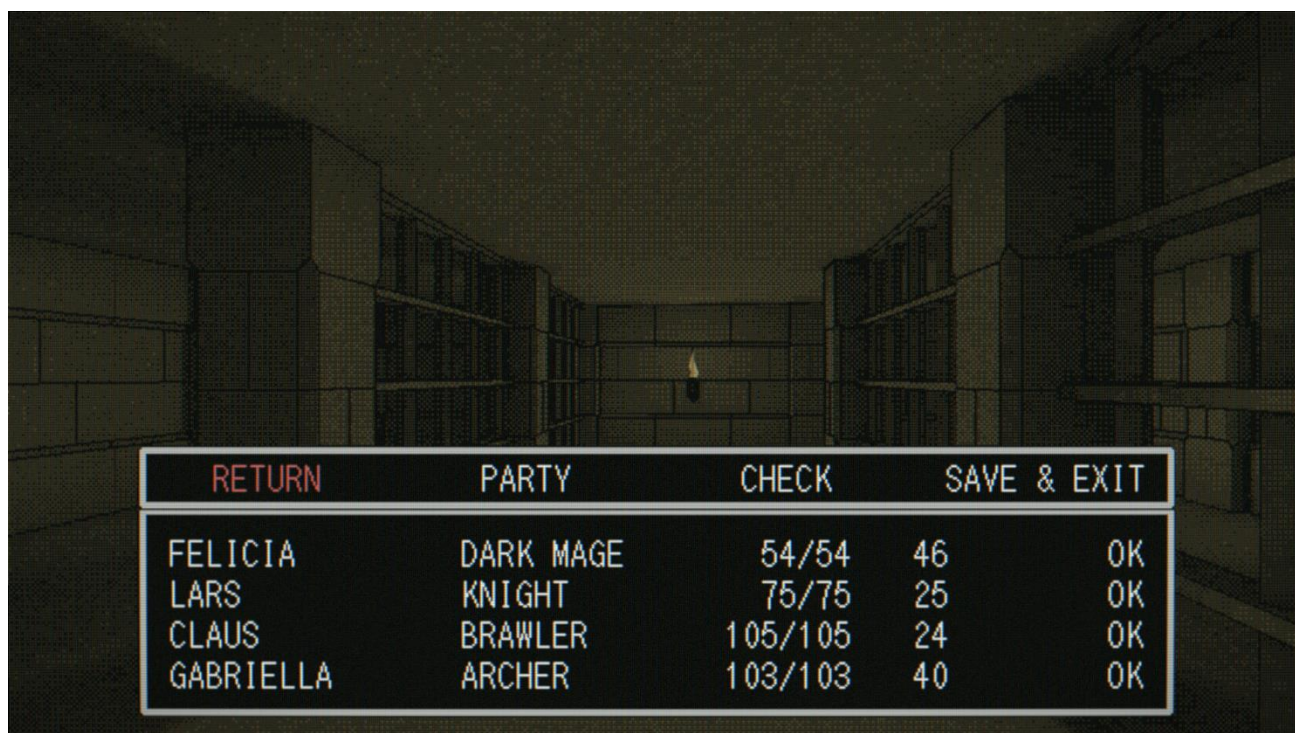


王宮魔術師達が魔王を封印するための迷路を造った時、泥棒やレイナードの信者達がレイナードを起こさない様、ホレイシヨ四世は魔術師達を皆処刑し、地図を全て燃やしました。

なのでダンジョンを探索する際には、ペンと方眼紙を用意し、フロアの地図を作りましょう。これは後で役に立つのでダンジョンを隅から隅まで探検し、重要な発見があればメモする事をお勧めします。

各マップのサイズは20x20タイルまで大きくなり、座標は0から19までです。確認コマンドで現在の座標と向いてる方向を確かめ事が出来ます。

フィールドコマンド



ダンジョン探索中に Space か Enter、ゲームパッドの場合は A ボタン(プレイステーションコントローラーなら X ボタン)を押す事によってフィールドメニューを表示する事が出来ます。このメニューは現在パーティーにいるキャラクターの名前、クラス、現在の HP と最大 HP、現在の SP と最大 SP、そして状態が表示されます。

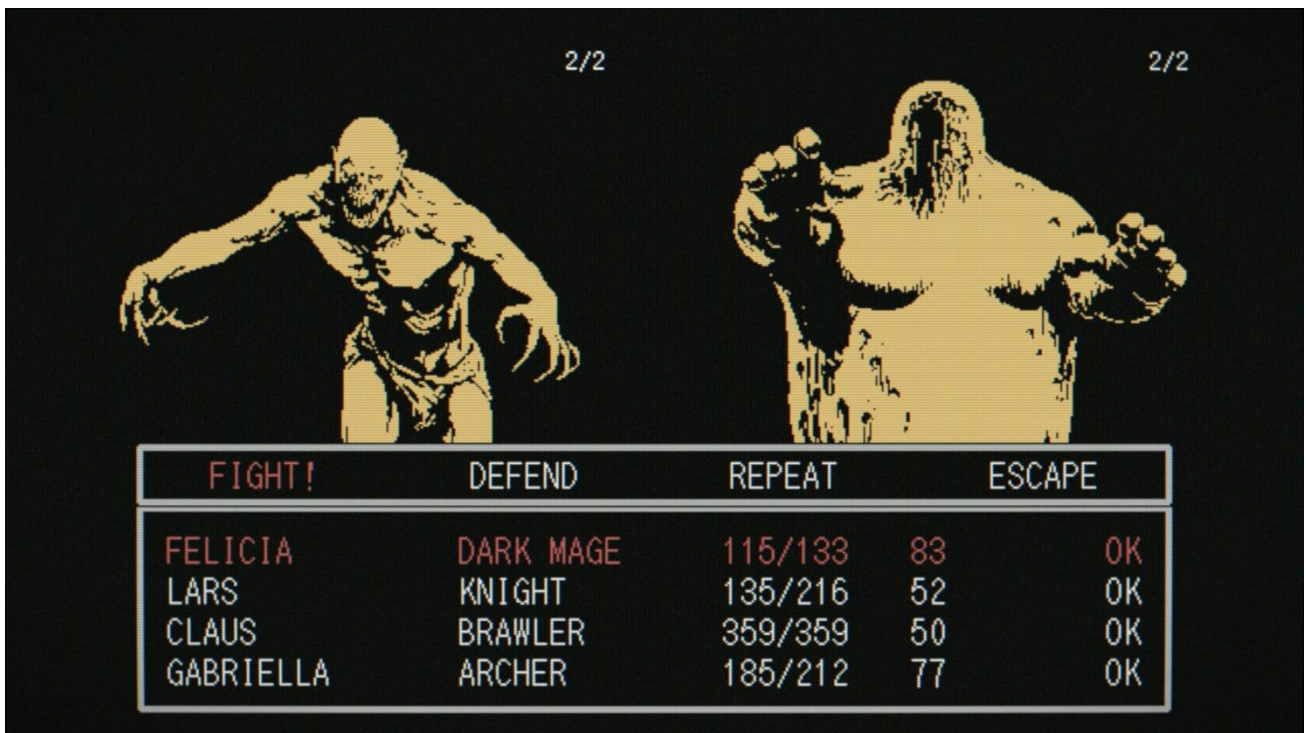
戻る： ダンジョン探索に戻ります。

パーティー： パーティーのステータス、そしてスキルを確認します。

状況確認： 水晶玉で現在のエリア、位置、そして向いている方向を確認する事が出来ます。これ等の情報は地図を書いている時に役に立ちます。しかし水晶玉の力は闇魔法で抑えられる事があるので注意してください。

セーブして終了： 現在の進行状況を保存し、ゲームを終了します。停電やその他のシステム問題でゲームが強制的に終了する場合に備えて、ゲーム内でイベントが起きた時、ゲームは自動的にセーブされます。

バトルシステム



魔王新生ではターン制の戦闘システムで戦います。各ターン、プレイヤーはキャラクターが取る行動を選択します。それぞれのキャラクターの行動を選択し終わると、バトルが進行し、キャラクターの取った行動、そしてその結果がテキストで表示されます。テキストは自動的に進みますが、ボタン(どのボタンでも良い)を押すことによってスキップ、あるいはボタンを押しっぱなしにする事でもっと早く進行させる事が出来ます。

敵グループの左上の数字は現在行動を取れる敵の数を表しており、右上の数字は敵の合計数を表しています。

パーティーが全滅してもゲームは終わりません。新しいパーティーを焚火で結成する事が出来ます。新しいキャラクターたちは以前のパーティーのキャラクター達が死亡した時と同じぐらいの強さでパーティーに入り、ゲームワールドで起きた出来事はそのまま引き継がれます。

バトルコマンド



戦う！

スキルウィンドウを表示し、キャラクターがどのスキルを使うかを選択出来ます。もしキャラクターが一つしかスキルを所持していない場合、スキルウィンドウは表示されず、そのまま次のキャラクターのターンになる。

防御

キャラクターを防御に専念させます。受けるダメージを減らし、攻撃を逸らす確率が上がります。

繰り返す

前のターンに取った行動を繰り返します。このコマンドはパーティーリーダーしか発行出来ません。

逃げる

戦いから逃げます。逃走からのストレスで HP と SP がわずかに減り、前にいたダンジョンの場所に押し戻されます。このコマンドはパーティーリーダーしか発行出来ません。

状態異常

よろけ

ターンの終わりまで、行動が出来なくなる。

混乱

キャラクターがコマンドをたまに無視し、勝手に行動を取る。

盲目

敵に攻撃が当たる確率が低下する。

睡眠

敵から攻撃を受けるまで行動不能になる。

毒

各ターン、ダメージを受け、効果がなくなるまで休んでも体力を回復出来なくなる。

麻痺

効果が切れるまで、行動を取ることが出来ない。

クイックガイド

魔王を倒すのは容易な事ではありません。以下のアドバイスを参考にすれば、魔王に立ち向かえる様になるまで生き残る事が出来るはずです！

Q: どのキャラクターを選べばいいの？

A: 出来ればパーティー全体で物理タイプのダメージを全て(斬撃、貫通、鈍器)使える様にし、少なくとも一人は魔法を使えるキャラクターをパーティーに入れることをおすすめします

Q: HP はどうやったら回復できる？

A: ダンジョン探索中に休息ボタンを押す事で休む事が出来ますが、休む際は周囲に警戒してください。目立つ場所(壁に接触していない場所)にいると魔物達に奇襲を掛けられる可能性があります。戦闘中は回復魔法でHPを回復する事が出来ます。もし死の間際であれば、逃げるという手もあります。戦いに勝った後も少しHPとSPを回復します。

Q: 魔物が強すぎる！どうしたらいいの？

A: 序盤の戦いではパーティーメンバーの一人や二人は死ぬ事が予測されます。戦い抜き、生き残った者たちを強くしていき、キャンプで新たなメンバーを勧誘していきましょう。もしダンジョンの奥にいるのであれば、前のフロアに戻り、経験値を得る事も出来ます。

Q: キャラクターが戦闘で死んだんだけど、生き返らせる方法ってある？

A: ありません。キャラクターは死ねば、2度と戻ってきません。新しい味方は焚火で、あるいは特定の友好的な出会いによって勧誘する事が出来ます。

Q: 敵にあまりダメージを与える事が出来ない。

A: この原因にはいくつかの可能性があります。1) モンスターがキャラクターの攻撃のタイプに対して耐性を持っている。2) キャラクターの腕力か知力が低い。3) スキルをランクアップさせる必要がある。

Q: パーティーのキャラクターが「偏向」というスキルを持ってるんだけど。。。どう使えばいい？

A: 「偏向」のスキルは敵の攻撃を逸らす確率を大幅に上げ、パーティー全体をターゲットした物理攻撃を防ぐ事があります。

Q: どうやって新しいスキルを習得して、成長させる事が出来るの？

A: 新しいスキルは戦闘中に習得し、頻繁に使うことで成長させる事が出来ます。消費コストOSP だからといってスタート時のスキルばかりを使用することはおすすめしません。むしろ、いつ SP が尽きるかは分からないので基本スキルは弱い敵に対して使い、ランクアップさせる事をおすすめします。

Q: レベルはどうやって上げるの？

A: このゲームには、一般的なレベリングシステムがありません。そのかわり、戦いの後にステータスが上がる可能性があります。戦っている敵が強ければ強いほど、早くステータスが上がるので、もしそのリスクを取る覚悟があるのであれば、それも一つの手です。

Q: 迷った。このゲームに地図はないの？

A: このゲームは没入感を重視して作られたので、地図はプレイヤーが方眼紙で自ら書くことを前提にデザインされています。地図作りをもっと簡単にするため、「確認」コマンドで現在位置と向きを確認する事をおすすめします。ダンジョン内をかなり移動することになるので、この地図は後々役に立ちます。

クレジット

開発・出版

GRAVEROBBER FOUNDATION

ゲーム開発

Romanus Surt

ロゴデザイン

Attila Bertold Bozo

使用しているキャラクターアートのアーティスト

とり夫

日本語ローカリゼーション

ソーン泉

スペシャルサンクス

Volodymyr Dehtiariov