# 操作・設定マニュアル

## 目次


1. ゲーム概要 p1
2. 操作方法 p1
3. ゲームの基本的なこと p2
4. ステータス p7
5. スキル p13
6. チェインシステム p15
7. 強化システム p16
8. アイテム p17
9. 並び替え p19
10. 状態異常 p20
11. オプション設定 p21
11. Q&A p22
12. サポート p23

# 1. ゲーム概要

「End of the World」はアクティブエンカウント方式を採用したスタンダードな RPG です。
50 を超えるキャラクター同士を組み合わせることで、様々なパーティを組み遊ぶことができます。

# 2. 操作方法

↑：上方向への移動
↓：下方向への移動
←：左方向への移動
→：右方向への移動
Z キー：話しかける／宝箱を開ける／決定
X キー：メニューを開く／キャンセル
Q キー：アイテム・装備・スキル画面でのページ送りや選択キャラの切り替え。
　　パーティ内の会話イベント開始
W キー：アイテム・装備・スキル画面でのページ送りや選択キャラの切り替え
Shift+方向キー：ダッシュ
Alt+Enter：フルスクリーンモード ⇔ Window モードの切り替え
Alt+F4：ゲームの強制終了
F1：ゲームのプロパティを設定します
F12：ゲームを中断して、タイトルに戻ります

# 3. ゲームの基本的なこと

## 3.1 タイトル画面

①ゲームを最初から始めます。
②ゲームを途中から再開します。
③オプション設定画面を開きます。
④ゲームを終了します。

## 3.2 メニュー画面

①所持アイテムの一覧を表示します。
消費アイテムを使用します
②各キャラクターの習得しているスキルを
確認及び、一部を使用できます。
③各キャラクターの装備を変更できます。
④各キャラクターの強化を行います。
⑤各キャラクターの様々なステータスを
確認できます。
⑥チェインスキルをセットします
⑦パーティの並び替えと戦闘メンバーの
人数を変更します。
⑧設定の確認と変更ができます。

⑨キャラクターの簡易ステータスです。
⑩情報ウィンドウです。

NPC 枠 … パーティに加入している NPC の数と NPC の最大加入数です。
※一部の NPC はこの数にカウントされません。
戦闘回数 … これまでに戦闘を行った回数です。
プレイ時間 … これまでのゲームをプレイした時間です。
所持金 … ゲーム通貨の所持金です（単位「G」）

## 3.3 マップ

①操作キャラ
②マップの名前
③パーティ会話のタイトル
④敵シンボル：接触で戦闘へ移行
⑤宝箱：たまに敵だったりします。

## 3.4 戦闘

戦闘システムについて解説します。

戦闘中の行動には全て準備カウントが設定されており

【行動選択（準備カウント決定）→カウント減少→カウントが 0 になる→
選択行動実行（遅延カウント発生）→カウント減少→カウントが 0 になる→
行動選択（準備カウント決定）→カウント減少→・・】

といった流れに則り戦闘が進められます。

戦闘画面は以下のようになります。

① パーティのステータスです
上から HP／MP／SP をゲージとセットで表示しています。

② 準備カウントです。
0 になると行動を選択または実行します

③ チェインカウントです。
（6. チェインシステムで説明します）

④ 行動選択を行います。
物理 … 物理スキルから選択
魔法 … 魔法スキルから選択
防御 … 次の行動まで身を守ります
アイテム … 使用アイテムを選択

⑤ 敵です

⑥ 敵の HP ゲージです。
2 本以上の場合もあります。

## 3.5 装備

冒険する上で必須となる装備についてです。【メニュー画面】から【装備】→キャラクターを選択して装備画面を開きます。

① メインステータスです

② サブステータスです
全部で 3 ページあります。
←→キーでページ切り替えができます

③ 現在の装備です

④ 装備キャラ及びアイテムの説明です
※デヴォルトの場合、装備キャラのアビリティを説明します

### 装備の分類

装備には「デヴォルト／ソウル／装飾品」があります。

**デヴォルト**：仲間のキャラクターを装備します。上昇能力はキャラクターの能力に依存。

ソウル：敵が固有にドロップする装備です。能力上昇の他にスキルも習得できます。

装飾品：通常の装備品です。ショップで購入したり、宝箱から入手します。

### 装備変更画面

デヴォルトの場合

ソウル／装飾品の場合

※ジンは他のキャラをデヴォルトしています。

## 3.6 デヴォルトシステム

このゲームの特徴の一つで、キャラクターが別のキャラクターを装備するシステムです。
前項の 3.5 装備でも触れていますが、デヴォルトは装備画面から行うことができます。

デヴォルトにより装備可能なキャラクターの条件は、戦闘パーティに選ばれていないことです。
逆に、別キャラクターをデヴォルトするには誰にもデヴォルトによって装備されていないこと。

【デヴォルトにより継承・強化される内容】。

1. 全てのステータス。
   タケルのみ最初から 2 キャラをデヴォルトできますが、2 キャラ目から継承される能力は 1 キャラ目の半分になります。
2. スキル／チェインスキル
3. アビリティ

デヴォルトによりキャラクターの能力は一転します。
デヴォルトなしでは物理攻撃しかできないキャラクターも、魔法が得意なキャラクターを装備することで物理も魔法もこなせる万能キャラになったり、物理攻撃が得意なキャラクターを装備することで物理攻撃にさらに特化したキャラクターになったりもできます。

## 3.7 NPC 離脱

ゲームを進めると NPC と呼ばれるキャラクターを仲間にすることができます。
この NPC は物語に深く関わることはありません（一部例外はあります）が、普通のキャラクターとして戦闘に参加することができます。
ただし、NPC は戦闘終了時に戦闘不能だった場合、死亡しパーティから離脱してしまいます。
この時、装備していたキャラクターやソウル、装飾品は残りますが死亡した NPC は二度と戻ってくることはありません（一部例外が居ます）
そのため、NPC を直接戦闘に参加させる場合、注意が必要となります。

# 4. ステータス画面について

## 4.1 共通画面

キャラクターの能力等の情報を確認する方法について説明します。

【メニュー画面】から【ステータス】→キャラクターを選択してステータス画面を開きます。

① 選択項目です。4.2 以降で各選択時の画面の説明を行います。

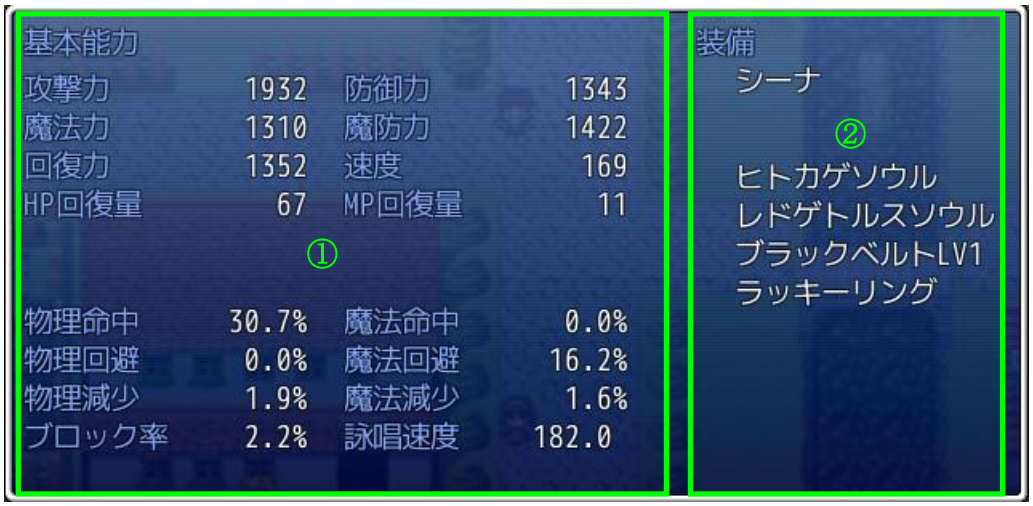
② ステータス表示中のキャラクターの名前とレベルです。
Q／R キーで切り替えが行えます。

③ キャラクターの持つアビリティ名です。

④ キャラクターの HP／MP／SP です。

⑤ キャラクターの取得経験値とレベルアップに必要な経験値です。

## 4.2 ステータス 1




① 基本能力です。それぞれ、以下の効果があります。

| | | | |
|---|---|---|---|
| 攻撃力 | 物理スキルの与ダメージに影響 | 防御力 | 物理スキルの被ダメージに影響 |
| 魔法力 | 魔法スキルの与ダメージに影響<br>回復スキルの与回復量に影響 | 魔防力 | 魔法スキルの被ダメージに影響 |
| 回復力 | 回復スキルの被回復量に影響 | 速度 | 物理スキルの準備カウントに影響<br>全スキルの遅延カウントに影響 |
| HP 回復量 | 20 カウント毎の HP 回復量<br>回復力の 1/20 となる | MP 回復量 | 40 カウント毎の MP 回復量 |
| 物理命中 | 物理スキルの命中率 | 魔法命中 | 魔法スキルの命中率 |
| 物理回避 | 物理スキルの回避率 | 魔法回避 | 魔法スキルの回避率 |
| 物理減少 | 物理スキルの被ダメージ減少率 | 魔法減少 | 魔法スキルの被ダメージ減少率 |
| ブロック率 | 物理スキルの被ダメージ無効化率<br>※ダメージを 0 にする | 詠唱速度 | 魔法スキルの準備カウントに影響 |

② 現在の装備です。上からデヴォルト、ソウル、装飾品が 2 種類ずつです。
※デヴォルトのみタケル以外は初期状態が 1 枠のみです。

## 4.3 ステータス 2

右欄はステータス 1 と同じです。

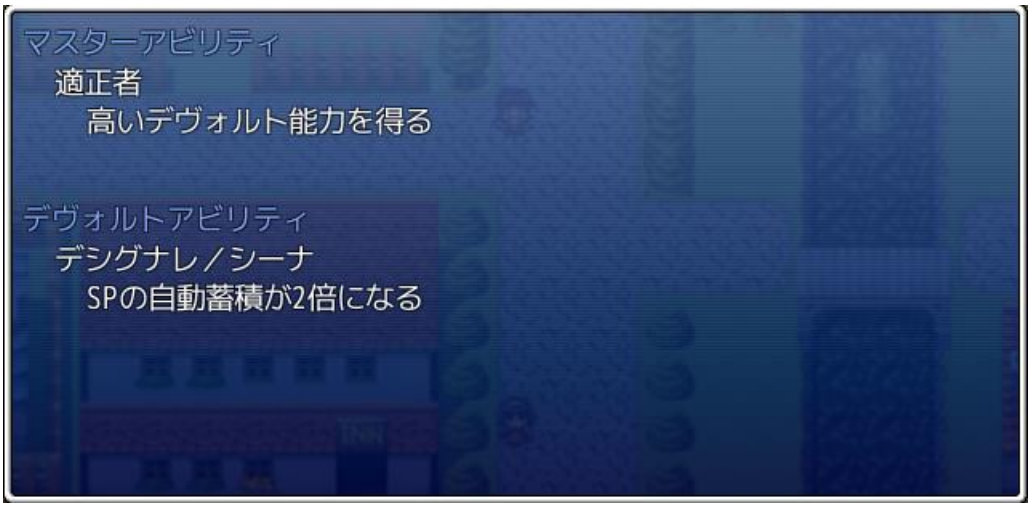
表示能力は以下の効果があります。

| | | | |
|---|---|---|---|
| 会心率 | クリティカル攻撃が発生する確率<br>※ダメージが 1.5 倍になります | 会心回避 | クリティカル攻撃を防ぐ確率 |
| 妨害抵抗 | 妨害カウントの蓄積を防ぐ確率<br>※妨害されると準備カウントが増えます | 割合防御 | 割合ダメージを減少させる割合 |
| シールド | 値の分だけ被ダメージを減らします | S.Break | 値の分だけ敵のシールドを無視します |
| 吸収率 | ダメージを与えた時、ダメージを<br>吸収する確率 | 魔結界 | 最大 HP の値%以下のダメージを無効化<br>※魔結界 30%で最大 HP30%以下の<br>ダメージを 0 にします。 |
| 炎防御 | 炎属性スキルのダメージに影響<br>炎属性の状態異常の抵抗率に影響 | 氷防御 | 氷属性スキルのダメージに影響<br>氷属性の状態異常の抵抗率に影響 |
| 風防御 | 風属性スキルのダメージに影響<br>風属性の状態異常の抵抗率に影響 | 地防御 | 地属性スキルのダメージに影響<br>地属性の状態異常の抵抗率に影響 |
| 光防御 | 光属性スキルのダメージに影響<br>光属性の状態異常の抵抗率に影響 | 闇防御 | 闇属性スキルのダメージに影響<br>闇属性の状態異常の抵抗率に影響 |
| 無防御 | 無属性スキルのダメージに影響<br>無属性の状態異常の抵抗率に影響 | 星防御 | 星属性スキルのダメージに影響<br>星属性の状態異常の抵抗率に影響 |

## 4.4 アビリティ

アビリティとはキャラクターごとの設定された固有の能力です。

デヴォルト(により装備)したキャラクターのアビリティと合わせて最大 3 つのアビリティを所有させることができます。




① マスターアビリティ

本人のアビリティです。

「適正者」がアビリティの名前、その下がアビリティの説明です。

② デヴォルトアビリティ

デヴォルトしたキャラクターのアビリティです。

マスターアビリティと違い、アビリティ名の隣に本来の所有者の名前が表示されます。

＜アビリティ一部紹介＞

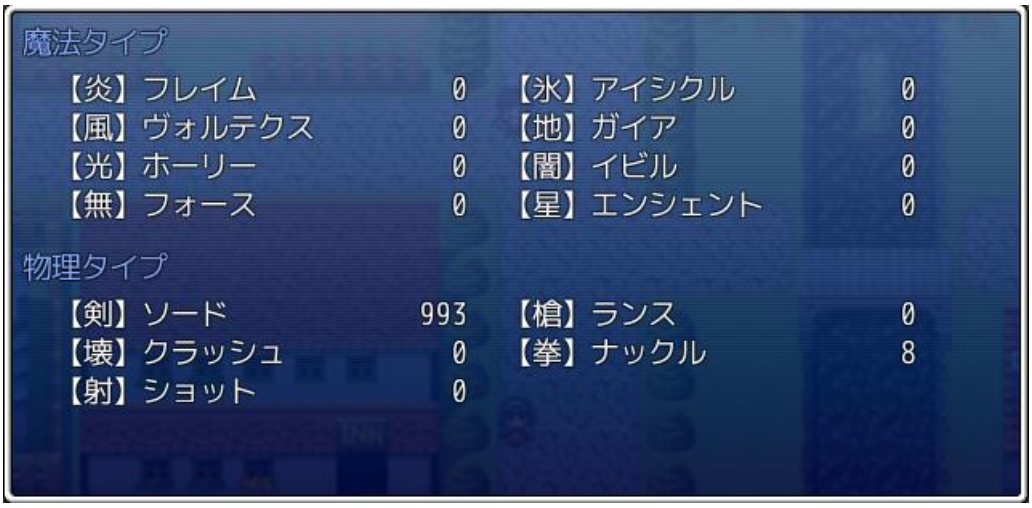
| | |
|---|---|
| 勤勉家 | 経験値の入手量 20%アップ |
| プロボッカー | 50%の確率で単体スキルの対象となる |
| エリアバリア | 範囲攻撃によるダメージを半減する |
| ガードリペア | 防御時、毒・麻痺・火傷を治療し、HP を 10%回復する |
| ヴァイタルパワー | 現在 HP が高いほど与えるダメージが増える |
| 孤独な王 | 戦闘不能の味方の数だけ与えるダメージが増える |

## 4.5 熟練度

スキルには熟練度があり、使い込むことで同系統のスキルの威力に補正が入ります。

その熟練度（＝使用回数）の確認を行えます。

※攻撃スキルの場合、20 ごとに 1%の威力補正が入ります。




## 4.6 強化

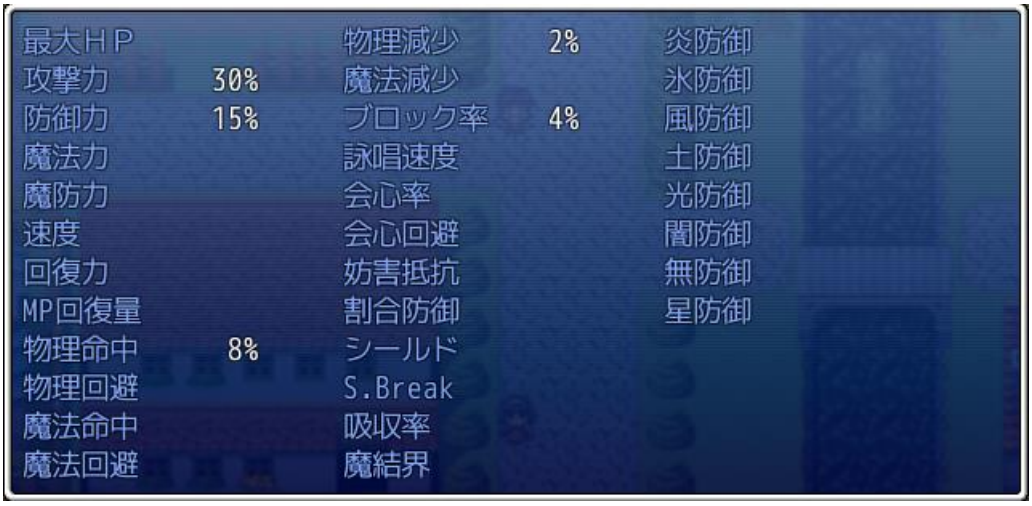
熟練度を用いてキャラクターを強化した時の、各能力の強化合計を確認します。

最大 HP／攻撃力／防御力／魔法力／魔防力／回復力のみ乗算です。

それ以外の能力は加算になります。

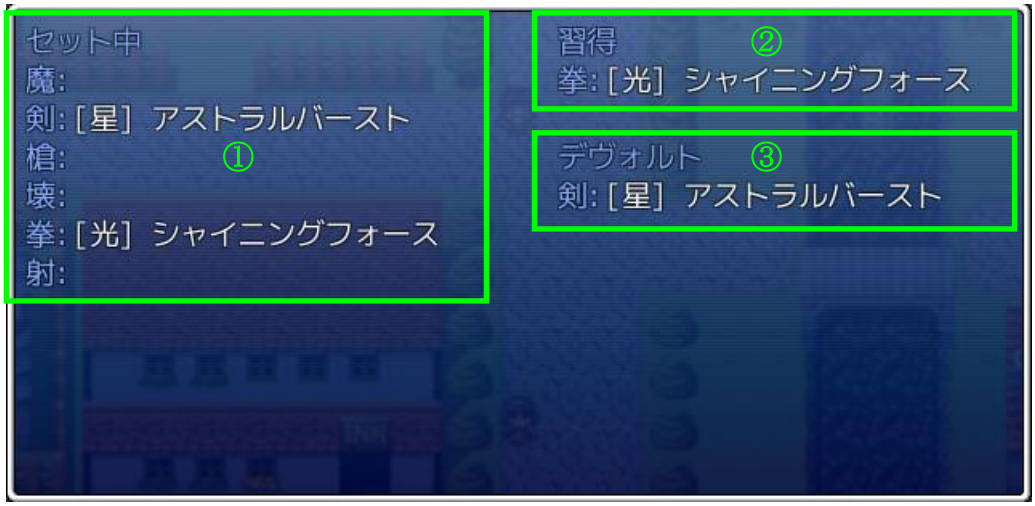
強化については、7.強化システムで説明します。

※HP 回復量は回復力に依存するため、直接強化することはできません。



## 4.7 スキル

セット中のチェインスキルと習得、デヴォルトにより継承しているチェインスキルを確認できます。




① セット中のチェインスキルです。

② 習得しているチェインスキルです。

③ デヴォルトにより継承しているチェインスキルです。

# 5. スキル

## 5.1 スキル使用

戦闘は主にスキルを使用して行います。

スキルを使うためには MP と SP が必要となります。

SP は戦闘中なら行動カウントが 1 進むたびに 1 増えていきます。

スキルは一部のみメニューからも使用できます。

この時、戦闘時と同じように MP と SP を消費します

① 選択スキルの説明文です。

【】の中にはスキルの種別が入っています。

剣／炎 … そのスキルの熟練度を示します。

単体／乱 2 … そのスキルの効果範囲を示します。

乱 1 はランダムに敵 2 体が選択されます。

消費 MP と消費 SP、蓄積 SP は必要な場合のみ表示されます。

蓄積 SP はスキルが命中した時に、使用者に蓄積される SP 量です。

② 習得スキルの一覧です。名前の右のある値は消費 MP、緑のゲージは消費 SP 量を示します。

スキル名の前にある[無]とは攻撃スキルの場合、攻撃属性となります。

回復スキルの場合は[回]か、蘇生可能なら[蘇]となります。

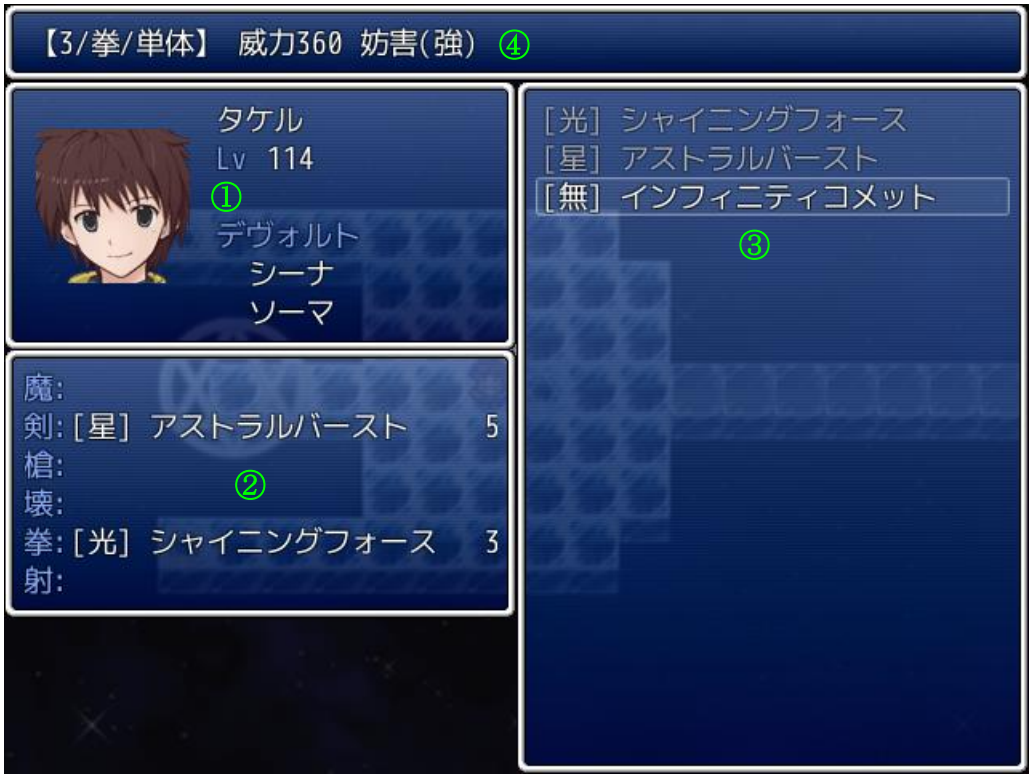
補助スキルの場合は[補]になります。

## 5.2 セットスキル

使用するチェインスキルをセットします。

【メニュー画面】から【セットスキル】→キャラクターを選択して画面を開きます。

チェインスキルの使い方は、次項の 6.チェインシステムで説明します




① 選択キャラクターの簡易情報です。Q キー／R キーで切り替えができます。

② チェインスキルのセット状況です。

熟練度のグループごとに一つずつ登録できます。

※ 炎／氷／風／地／光／闇／無／星 は「魔」で統一されます。

スキル名の右にある値は、そのチェインスキルを発動に必要なチェインカウントです。

③ 習得及び継承中のチェインスキルです。

灰色はすでにセット中のチェインスキルです。選択することで解除できます。

すでに同グループにチェインスキルがセットされている場合は入れ替えとなります。

上の画像の場合、インフィニティコメットは拳スキルのため、

セット中のシャイニングフォースと入れ替えになります。

④ 選択中のチェインスキルの情報です。

内容はスキルとほぼ同じです。MP や SP を消費しないため説明がありません。

【】の中に必要なチェインカウントが最初に追加されます。

上の画像で選択中のインフィニティコメットは発動にチェインカウントが 3 必要です。

# 6. チェインシステム

## 6.1 チェインとは

キャラクターまたは敵同士の連携によって発生するコンボのようなものです。

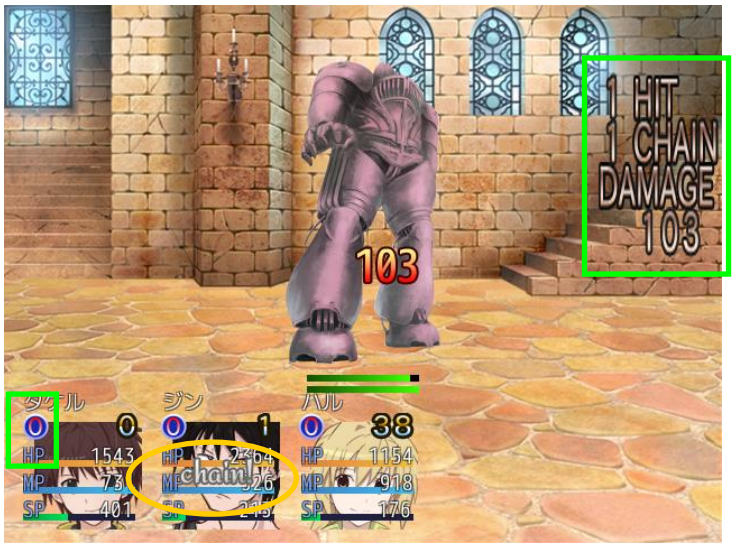
「チェイン」は攻撃を行ったキャラクター以外で、5 カウント以内に攻撃スキルを準備しているキャラが居る場合、自動的に発動します。

チェインが成立すると、続けて攻撃を行うキャラクターに「chain!」と表示されます。

画面右側に、ヒット数とチェイン数、合計ダメージが表示されます。

チェインすることによりヒット数を稼げば、より高いダメージを与えることができます。

（チェインとは関係なく、ヒット数に応じてダメージには上方補正が入ります）




## 6.2 チェインスキル

チェインカウントが一定以上のキャラクターがチェインに参加した時、チェイン中に使用されたスキルと同じ熟練度グループにセットしたチェインスキルを発動します。

チェインカウントはチェインに参加することで貯まっていき、チェインスキルを発動することで消費されます。

チェインスキルはレベルアップでは習得することはなく、初期習得もしくはイベントによる習得のみとなります。※チェインスキルを習得していないキャラクターもいます。

メニュー画面の【スキルセット】からキャラクターを選択し、チェインスキルセット画面に入ります。

チェインスキルはどれも強力なため、戦闘ではいかに味方同士で連携するかが重要になってきます。

チェインカウントはアビリティで貯めることもできます。さらに同じキャラクターを長くデヴォルトしていると絆が深まり、行動選択時に勝手に貯まることもあります。

# 7. 強化システム

熟練度を用いてキャラクターを自由に強化できるシステムです。
【メニュー画面】から【強化】→キャラクターを選択して画面を開きます。

強化は以下の手順で行います。

1. 強化に用いる熟練度を選択します。※熟練度によって強化できる内容は異なります。
2. 強化したい項目を選択して、←→キーで、強化 LV を変更します。
   強化 LV を上げる場合、使用可能ポイント(熟練度)が必要ポイント分消費されます。
   強化 LV を下げた場合、その LV に上げるのに消費したポイントが戻ってきます。

※ 強化合計値はステータスの「強化」から確認できます。

① 熟練度の一覧です。右側に熟練度事の残り強化ポイントが表示されています。
② 強化項目です。右側の値が強化 LV で 0 から 10 まで強化できます。
③ 選択中の項目に対する説明です。
④ 選択中の熟練度で使用可能な残りポイントと選択強化項目の次 LV に必要なポイントです。

# 8. アイテム

## 8.1 アイテム確認／使用

【メニュー画面】から【アイテム】を選択して画面を開きます。

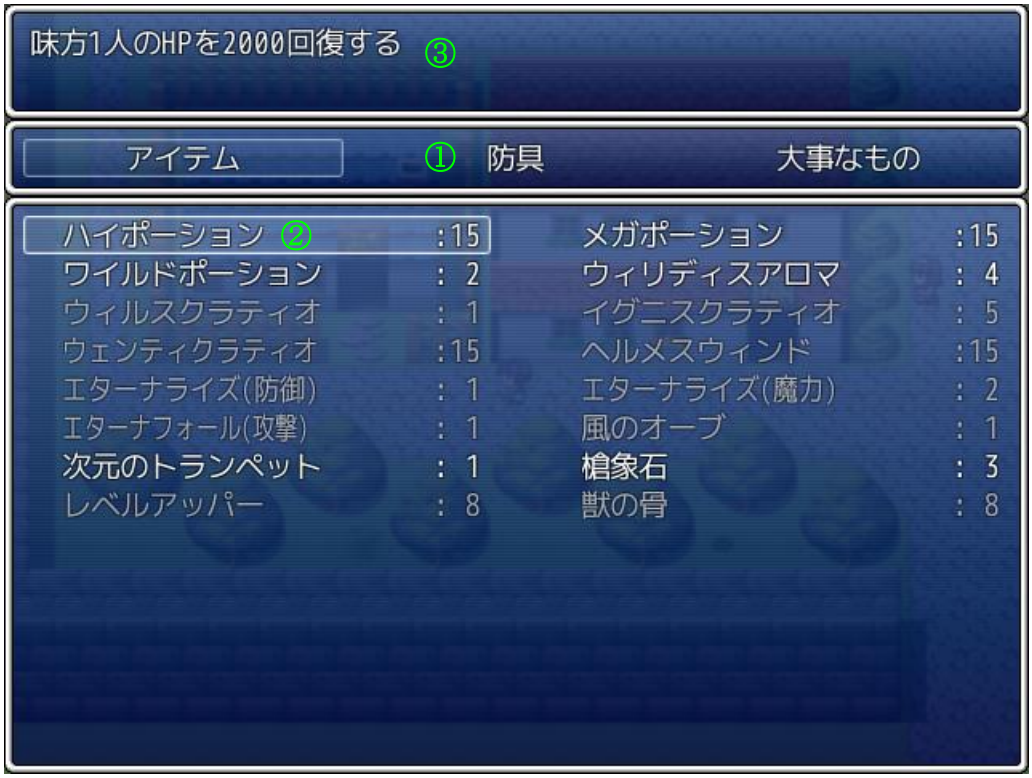
アイテムは「アイテム／防具(ソウルと装飾品)／大事なもの」の 3 種類に分かれていて、画面を開いたとき、どの種類を確認するから選択します。

戦闘中では使用可能な「アイテム」のみが表示されます。

回復アイテム等の使用可能なものは白字表示されます。

キャラクターを対象とするアイテムの場合、選択後にキャラクター選択画面に変わります。

キーボードの「Q キー」「W キー」を押してページの切り替えを行うことができます。




① アイテムの種類選択

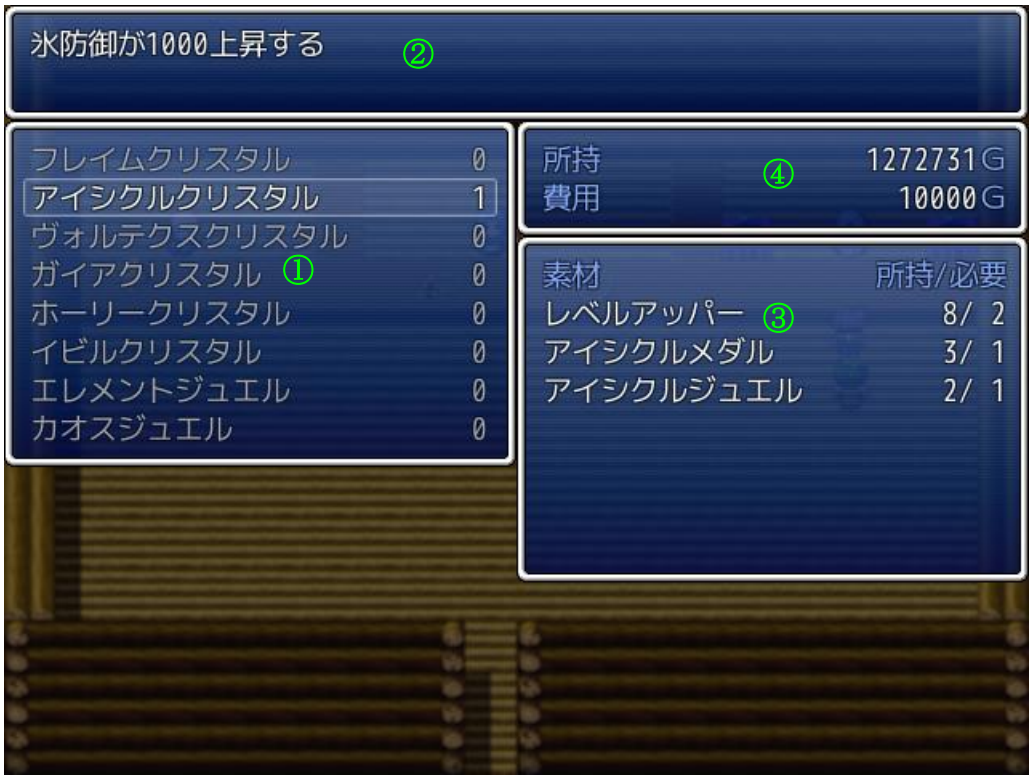
② アイテムの名前と所持数

③ 選択中アイテムの説明

注：回復アイテムは**最大 15 個**までしか持つことができず、それ以上は手に入れたときに自動で破棄してしまいます。

## 8.2 アイテム合成／変換

各タウンにはアイテムを合成してくれるショップ NPC が居ます。
合成したいアイテムごとに必要なアイテムは異なります。




① ショップで合成可能なアイテムリスト
　合成素材が揃っているアイテムは白で表示されます。
② 選択中の合成アイテムの説明文
③ 選択中の合成アイテムの必要素材となるアイテム
④ 所持金と選択中の合成アイテムの合成費用

装備中のアイテムは合成に用いることはできません。事前に外してください。
合成に用いたアイテムはなくなります。

# 9. 並び替え

【メニュー画面】から【並び替え】を選択して行えます（1 章の間はできません）

並び替えより、パーティの並び替えと戦闘メンバーの数を増減できます。

## 9.1 並び替え

1. 入れ替え元のキャラクターを選択します。
2. 入れ替え先のキャラクターを選択します。

## 9.2 戦闘メンバーの増減

戦闘メンバーを 1～5 名の間で増減が可能です。

Q キーで減らし、W キーで増やすことができます。

非戦闘メンバーは顔グラが半透明で表示されます。

※並び替え／戦闘メンバーの増減のどちらの場合でも、デヴォルト（により装備）されたキャラクターを戦闘メンバーに入れることはできません。「devolt master」と表示されたキャラクターは、表示されている名前のキャラクターにデヴォルトされていることになります。

さらに、シーナ／リア／イレーヌはデヴォルトの有無に関わらず戦闘メンバーにできません。

# 10. 状態異常

本ゲームには様々な状態異常があり、一目では効果の分からない物もあるため一部を記載します。
状態異常は同じ属性の属性防御を上げることでかかりにくくできます。
詳しくはゲーム内の NPC からも確認が行えます。

| 名称 | 属性 | 効果 |
|---|---|---|
| 出血 | 無 | 最大 HP の 5%ダメージを受け続ける<br>被ダメージが 20%アップする |
| 転倒 | 無 | 行動が中断され止まる。しかし、すぐに治る |
| 火傷 | 炎 | 最大 HP の 5%ダメージを受け続ける<br>SP が減り始める |
| メルト | 炎 | 次に受けるダメージが 2 倍になる |
| 衰弱 | 氷 | 魔法スキルの準備カウントが 1.5 倍になる<br>MP の自動回復が停止する |
| 凍結 | 氷 | 行動が止まる |
| 麻痺 | 風 | 準備カウントの減りが不安定になる |
| 睡眠 | 風 | 行動が止まる<br>被ダメージが 40%アップする |
| 鈍足 | 地 | 物理スキルの準備カウントと全ての遅延カウントが 1.5 倍になる |
| 束縛 | 地 | 回避パラメータが 0 になる |
| 沈黙 | 光 | 魔法スキル禁止 |
| 封印 | 光 | 物理スキル禁止 |
| 戒め | 光 | 回復力が 1/10 になる |
| 毒 | 闇 | 最大 HP の 7%のダメージを受け続ける<br>HP と MP の自動回復が止まる |
| 暗黒 | 闇 | 命中率が 75%低下して、回避率 50%低下する |
| 停止 | 星 | 200 カウント行動が止まる |
| ○弱化 | 星 | 「炎弱化」「氷弱化」などがある。<br>対応した属性防御が 500 下がる。 |

※補助効果をもたらす状態もあります。
こちらはゲーム内で付与スキルの説明文より効果を確認できます。

# 10. オプション設定

【タイトル画面】もしくは【メニュー画面】から【オプション】を選択して行えます。
対象項目を選択して、←→キーで変更を行います。
キャンセル(X)キーで反映して戻ります。

| 項目 | 内容 |
|---|---|
| BGM 音量 | background music の音量を調整します |
| BGS 音量 | background sound の音量を調整します |
| ME 音量 | Music Effect の音量を調整します |
| SE 音量 | Sound Effect の音量を調整します |
| メッセージウェイト | 会話メッセージの表示速度を変更します |
| バトルメッセージウェイト | 戦闘中のスキル名の表示時間を変更します |
| アニメーション速度 | アニメーションの再生速度を変更します |
| オートセットスキル | デヴォルト変更時に自動でセットスキルを行うかどうか |
| ウェインドカラー | ウィンドウカラーを変更します（即反映） |
| マップ名表示 | マップを切り替えた際にマップ名を表示するかどうか |
| 難易度 | 難易度の確認。※変更はできません。 |

# 11. Q&A

Q：メニューには5キャラ以上いるのに、戦闘は3キャラだけなの？
A：1章の間は3キャラ固定です。2章から増やせるようになります。

Q：仲間にしようと思っていたNPCが、仲間にできなくなりました。
A：NPCの加入条件に特定NPCを仲間にしているorしていないことがあります。
　序盤のNPCの場合、ユアンとライトは片方を仲間にすると、残った方は仲間にできません。
　ただし、対象のNPCが死んでパーティを抜けた場合、再度加入させられるようになります。

Q：戦闘メンバーを増やしたいけど、並び替えで減らすことはできるけど、増やすことができない。
A：戦闘メンバーを増やす時、新たに戦闘メンバーとなるキャラクターが誰かにデヴォルトされていたりしませんか？　また、シーナ／リア／イレーヌは戦闘メンバーに入れることができません。

Q：戦闘終了時にSPが減ってしまう。
A：仕様です。SPは戦闘終了時に半分になります。

Q：マップでヒールを使いたいけど使えない。
A：仕様です。マップで使えるタイプの回復魔法があるので、そちらを使用してください。

Q：キャラによってヒールされた時の回復量が違うんだけど？
A：回復量の計算には「ヒールをかけた側の魔法力」「ヒールをかけられた側の回復力」両方が使用されています。
【魔法力の高いアサミ】が【回復力の高いジン】にヒールをかけた場合と【回復力の低いタケル】に回復をかけた場合では、最終的な回復量はジンの方が大きくなります。
　ヒーラーの魔法力だけ上げればいいというわけではないのでご注意ください。
　それと回復スキルは対象が使用したスキルの熟練度と同じ属性防御が高いと、回復量が上昇します。しかし、属性防御が1000より低いと回復量は落ちてしまいます。

Q：ヒールの回復量が低すぎる！
A：仕様です。
　ヒール／ヒーリング系は発動時の回復はおまけで、その時に付与する「ヒール」がメインです。
　これはHP回復量を一定カウントの間、倍増する補助効果です。
　上位のヒール／ヒーリング系ほど、この補助効果の「ヒール」も強くなります。

# 12. サポート

ご感想や不具合報告は、

MGnet 雑談/サポート BBS
http://circlemgnet.web.fc2.com/bbs.html

までよろしくお願い致します。