



XBOX 360

XBOX
LIVE



— C S Edition —
智代アフター
~It's a Wonderful Life~

USER'S MANUAL



©2010 Key/VisualArt's/PROTOTYPE



■安全情報

✿光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲーム中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあります。発作やてんかんの病歴がない方も、ビデオゲームを見ている間に、原因不明の光過敏でかん発作を起こすことがあります。

この発作には、めまい、視覚の変調、目や顔の痙攣（けいれん）、手足の筋肉の痙攣やふるえ、前後不覚や意識の一時的な喪失などのさまざまな症状があります。

また、発作による意識喪失やひきつけのために転倒したり周囲のものにぶつかったりして、けがをすることもあります。

このような症状を感じた場合は、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。

保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。

あなたやご家族、ご親戚の中に、ゲーム中、またはそれ以外の状況で、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

✿ゲームをするときは、次のことに注意しましょう。

- テレビから離れて座る
- 画面の小さいテレビを使う
- 明るい部屋でゲームをする
- 疲れているときや眠いときはゲームをしない

✿そのほかの健康と安全についての重要なお知らせ

このソフトウェアをご使用になる前に、Xbox 360® 本体の取扱説明書に記載されている「安全のために」、「健康のために」を必ずお読みください。

■テレビの焼き付き現象について

プロジェクター（液晶方式を除く）やプラズマテレビなどに長時間同じ画像を表示すると、「焼き付き」現象により、ゲームの画像がスクリーンに残り、ゲームをしていないときにもその画面が現れたままになってしまうことがあります。テレビのマニュアルを読んで、ゲームをしても問題がないか確認してください。マニュアルで確認できない場合は、テレビを販売したお店が製造会社にお問い合わせください。

■CEROマークについて

本製品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO）の審査を受け、パッケージには年齢区分マーク（表面）及びアイコン（裏面）を表示しています。年齢区分マークは、CERO倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の表現内容が含まれていることを示しています。パッケージ裏面のアイコンは対象年齢の根拠となる表現を表すもので、ゲーム全体の内容を示すものではありません。なお、全年齢対象のゲームソフトにはアイコンを表示していません。また、CEROの対象年齢は、本製品に対してのみ適用されるものであり、オンラインプレイなどを通して得られる追加の表現に関しては、この限りではありません。詳しくはCEROのウェブサイト（<http://www.cero.gr.jp/>）をご覧ください。

許諾を得ずに、このソフトウェアの複製、リバースエンジニアリング、配信、公共の場における実演、レンタル、商業目的での使用、またはコピーガードの解除を行うことは、固く禁じられています。

■ このゲームをセーブするためには、最低 576KB の空き容量が必要です。

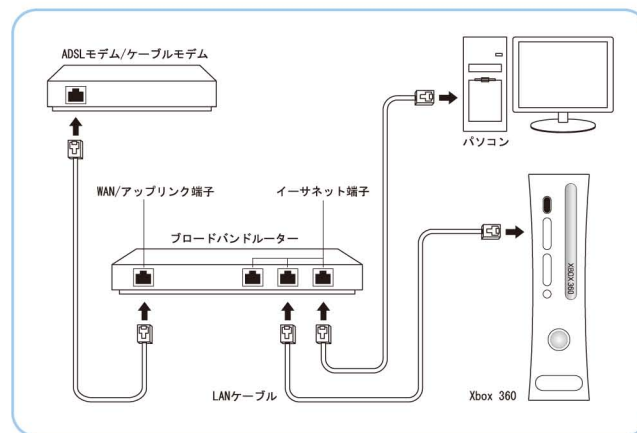
■Xbox LIVE® について

Xbox LIVE は、いつでも好きなときに、世界中の誰とでも遊べるオンラインのゲーム環境です*。Xbox LIVE では、自分の名刺代わりになるゲーマー カードを作って、好みにあったプレイヤーと友達になったり、一緒にゲームを遊んだりできるだけでなく、友達とボイスチャットをしたり文字だけではなく音声やビデオでメッセージを送ることもできます*。さらに、Xbox LIVE マーケットプレイスを通じて、ゲームのデモ版や予告編ムービー、ゲームをより楽しくする追加キャラクター、マップ、アイテムなど、さまざまなコンテンツをダウンロードできます*。

* 各ゲームにより対応機能は異なります。

✿Xbox LIVE を利用するために

Xbox LIVE を利用するには、Xbox 360 本体をブロードバンド環境に接続し、Xbox LIVE サービスにサインアップする必要があります。Xbox LIVE サービスや Xbox 360 とブロードバンド回線の接続に関する詳細は <http://www.xbox.com/jp/> をご覧ください。



✿保護者による設定

保護者の方は、CERO 年齢区分などに基づき、児童や青少年がプレイできるゲームを制限したり Xbox LIVE の各機能・サービスのご利用を簡単に制限したりすることができます。また、ファミリー タイマー の設定によりプレイ時間を限定することもできます。

詳しくは Xbox 360 本体の取扱説明書および <http://www.xbox.com/jp/familysettings/> をご覧ください。

■本ゲームではハイビジョン（HDTV）表示に対応しています。ハイビジョン表示には対応するテレビとXbox 360 コンポーネント HD AVケーブルなどが必要です。

Xbox、Xbox 360、Xbox LIVE、Xbox 関連ロゴは米国 Microsoft Corporation および/またはその関連会社の商標であり、Microsoft からのライセンスに基づき使用されています。

Story



高校を卒業し、町外れの廃品回収屋に就職した主人公「岡崎朋也」は、一人暮らしを始め、恋人となった「坂上智代」と楽しい毎日を送っていた。

そこへ、智代の弟「鷹文」が、「とも」という名の女の子を連れてくる。

鷹文が伝えたのは衝撃的な事実。

ともが二人の異母姉妹であること、

そして突然、父親に会いに来てしまったため急遽ここに連れて来たこと。

事態はさらに深刻で、どうやらとも母親は育児を放棄してしまったらしい。

覚悟を決めて、ともを受け入れる3人。

そして夏休みに入ろうという頃、

鷹文の昔の彼女であり智代の後輩「河南子」が家を飛び出し

二人のアパートに転がり込んで来た。

——朋也、智代、とも、鷹文、河南子

5人で過ごす、最初で最後の夏休みが始まる。



Xbox LIVE® について

ストーリー

基本操作方法

ゲームの始め方

システムメニュー

各種機能について

CONTENTS

Basic operation

基本操作方法



方向パッド 左スティック

- 選択カーソルの移動

- Aボタン** 決定／メッセージ送り

- Bボタン** キャンセル／メッセージ全文の一括表示

- Xボタン** バックログ画面の表示 (→P8「バックログ機能について」参照)

- Yボタン** メッセージウィンドウの表示・非表示の切り替え

- RB** 押している間、メッセージをスキップ (→P8「スキップ/巻き戻し機能について」参照)
各画面のページ切り替え

- LB** 押している間、メッセージの巻き戻し (→P8「スキップ/巻き戻し機能について」参照)
各画面のページ切り替え

- STARTボタン** システムメニューの表示 (→P6「システムメニュー」参照)

右スティック

- 右トリガー
- 左トリガー
- BACKボタン

How to start

ゲームの始め方

このゲームは1人用です。

「智代アフター～It's a Wonderful Life～CS Edition」のディスクを、Xbox 360本体に正しくセットし起動すると、タイトル画面が表示されます。

STARTボタンを押した後に、ゲームデータを保存(セーブ)するストレージ機器を選択してください。次にタイトルメニューが表示されます。



★タイトルメニュー

左スティックまたは方向パッド左、右でメニューを選択してAボタンで決定します。

Start

最初からゲームを始めます。

Load

前回の続きからゲームを再開します。

ロード画面で続きをプレイするファイルを選択して、Aボタンで決定します (→P7「ロード」参照)。

Config

システムメニューを開きます。「環境設定」と「音量設定」の他に、設定の保存、または以前に保存した設定を読み込む「設定のセーブ/ロード」も行えます (→P6「環境設定」「音量設定」参照)。

Extra

ゲーム中に見たCGやBGMの他に、様々なイラストを鑑賞できます (→P10「Extraについて」参照)。

D&T

タクティカルRPG「D&T」をプレイできます。

ゲーム内で、ある一定の条件を満たすと、タイトルメニューに追加されます。詳しくは本書裏表紙から「D&T」の解説書をご覧ください。

How to play

ゲームの進め方

「智代アフター～It's a Wonderful Life～CS Edition」は、ゲーム中に表示されるメッセージを読み進め、選択肢によってストーリーが変化していくアドベンチャーゲームです。選択肢が表示されたら、左スティック上、下で選択してAボタンで決定します。

日付表示

ゲーム内での日付を表示します。

メッセージウィンドウ

メッセージが表示されます。

Yボタンで、表示／非表示を切り替えることができます。



System menu

システムメニュー

タイトルメニューの「Config」、またはゲーム中にSTARTボタンを押すと、システムメニューが表示されます。システムメニューではセーブとロードが行える他、環境設定画面などを開くことができます。

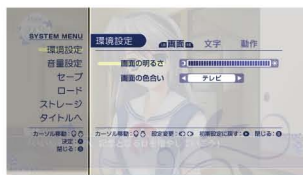
また、設定の保存や以前に保存した設定を読み込む「設定のセーブ/ロード」も行えます。



✿環境設定

システムメニューから「環境設定」を選択すると環境設定画面が開きます。RB/LBと左スティックまたは方向パッド上、下で設定を変更したい項目を選択してください。左スティックまたは方向パッド左、右で設定を変更します。

各項目の説明は以下の通りです。



画面

画面の明るさや色合い(→P9「画面の色合いについて」参照)の設定を変更できます。

文字

ゲーム中に表示されるフォントの種類やメッセージの表示速度を変更できます。

また、「選択肢の既読色」を「オン」に設定した場合、既に選択した選択肢の色を切り替えることができます。

動作

スキップ機能や自動ページ送り機能の動作の変更ができます。

(→P8「スキップ/巻き戻し機能について」/P9「自動ページ送り機能について」参照)

✿音量設定

システムメニューから「音量設定」を選択すると音量設定画面が開きます。

左スティックまたは方向パッド上、下で音量を変更したい項目を選択して、左、右で音量を変更します。



✿セーブ/ロード

セーブとロードを行うには予めゲームデータをセーブするストレージ機器を選択してください。(→P7「ストレージ」参照)

セーブ

ゲームの進行内容を保存します。

セーブ画面でセーブする場所を選択して、Aボタンで決定します。セーブデータの作成には、ストレージ機器に576KB以上の空き容量が必要です。また最大72箇所までセーブすることが可能です。



ロード

セーブしてあるファイルからゲームを再開します。ロード画面でロードするファイルを選択してAボタンで決定します。



✿ストレージ

ゲームデータをセーブするストレージ機器を選択します。セーブしてあるデータを除いて、その時点までのプレイ中のデータは失われますのでご注意ください。

ストレージ一覧から変更したいストレージを選択してAボタンで決定します。ストレージ機器を変更後、タイトル画面へ戻ります。ストレージ選択時に、ストレージを変更せずにプレイ中のゲームをそのまま続行したい場合は、ストレージ一覧からプレイ中に選択していたストレージ機器と同じストレージ機器を選択してください。

✿タイトルへ

ゲームを中断してタイトル画面へ戻ります。

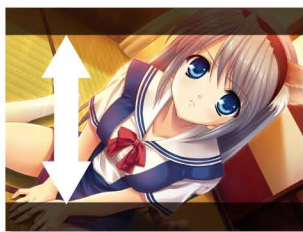
ゲームの進行状況をセーブしていない場合、プレイ中のデータは失われますのでご注意ください。

About function

各種機能について

✿スクロール機能について

「智代アフター～It's a Wonderful Life～CS Edition」では、一部のイベントCGが演出により自動的にスクロールされます。また、イベントCGが表示されている時に、ボタンでメッセージウィンドウを非表示にして、左スティックまたは方向パッド上、下を入力することでCGをスクロールすることができます。



✿スキップ / 巻き戻し機能について

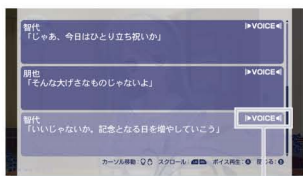
ゲーム中、RBを押すとメッセージのスキップ(早送り)、LBを押すとメッセージの巻き戻しをすることができます(ロードしたシーンからは巻き戻しできません。また巻き戻しできる範囲には制限があります)。

スキップ機能は「環境設定」内の「動作」にある「スキップ」から、一度読んだメッセージのみをスキップする「既読のみ」と、全てのメッセージをスキップする「すべて」に、設定を変更できます。「オフ」を選択した場合、ゲーム中にRBを押してもメッセージがスキップされなくなります。

✿バックログ機能について

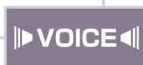
ゲーム中にボタンを押すと、これまでに読んだメッセージの記録を表示する、バックログ画面を表示します。

RB/LBでメッセージのスクロールができる他、左スティックまたは方向パッド上、下でメッセージを選択してボタンを押すと、選択したメッセージの音声を再生することができます。



ボイスアイコン

ボイスを再生できるメッセージに表示されます。



✿自動ページ送り機能について

「環境設定」内の「動作」にある「自動ページ送り」から、メッセージを自動的に送る自動ページ送り機能の動作の切り替えができます。

自動ページ送りを開始する場合は、「遅い」「普通」「速い」のいずれかを選択してください(選択した速度に応じて、ページを送る速度が切り替わります)。また、自動ページ送りを終了する場合は「オフ」を選択してください。

✿画面の色合いについて

「智代アフター～It's a Wonderful Life～CS Edition」では、お使いのテレビまたはモニターに合わせ、ゲーム画面の色合いを変更できます。「環境設定」の「画面」にある、「画面の色合い」にカーソルを合わせ、左スティックまたは方向パッド左、右で設定を変更します。

液晶テレビ等をお使いの場合は「テレビ」を、パソコンのモニター等をお使いの場合は「PCモニター」が推奨設定となります。

✿ドルビーデジタル5.1ch 対応について

このゲームはドルビーデジタル5.1に対応しています。ドルビーデジタル5.1サラウンド音響でお楽しみ頂くためには、マイクロソフト® Xbox 360 本体とドルビーデジタル対応サウンドシステムを必ず光デジタルケーブルで、Xbox 360 D端子 HD AVケーブル、Xbox 360 コンポーネント HD AVケーブル、Xbox 360 VGA HD AVケーブル、Xbox 360 Sビデオ AV ケーブルのいずれかを使用して接続してください。

また、必ずXbox 360 本体ダッシュボードの「システム設定」から「本体の設定」を選択したのち「オーディオ」の中から「デジタル出力」を選んで、最後に「Dolby Digital 5.1」を選択してください。

各種機能について

Extraについて

タイトルメニューの「Extra」から、「Gallery」「Music」「ArtCollection」の3つの鑑賞モードを選択することができます。また、いずれかの鑑賞モードでSTARTボタン、またはBACKボタンを押すと、ほかの鑑賞モードに切り替えることができます。なお、「ArtCollection」は、ゲーム内である一定の条件を満たすと「Extra」に追加されます。

Gallery

ゲーム本編で一度見たイベントCGを鑑賞します。鑑賞したいイベントCGに選択カーソルを合わせAボタンで決定します。ゲーム内と同様に、左スティック、または方向パッド上、下でイベントCGをスクロールして鑑賞できます。また、LB/RBでページを切り替えます。

Music

ゲーム本編の音楽を鑑賞します。鑑賞したい音楽に選択カーソルを合わせAボタンで再生します。なお音楽を再生中にSTARTボタン、またはBACKボタンで鑑賞モードを切り替えると、再生中の音楽を各鑑賞モードのBGMとしてお楽しみ頂けます。



現在再生中の音楽の詳細が表示されます。

ArtCollection

様々なイラストをご鑑賞いただけます。鑑賞したいイラストに選択カーソルを合わせてAボタンで決定します。なお、鑑賞中の操作は以下の通りです。

方向パッド
左スティック • 画面のスクロール

①ボタン • 拡大する

②ボタン • 縮小する

STARTボタン • 操作ガイドの表示・非表示の切り替え

③ボタン • 戻る



あの感動の名作「CLANNAD」に
ダウンロード版が登場！

ありふれた学園生活から始まる、人と町の物語。

HD画質による高精細グラフィックと臨場感溢れる5.1chサラウンド。最高品質で感動の物語を贈ります。

「光見守る坂道で」全16話を配信！

「CLANNAD」のスピノフストーリー集「光見守る坂道で」全16話をゲーム本編の進行に合わせて、Xbox LIVE より有料ダウンロードが可能になります。

Xbox LIVE マーケットプレイスにて大好評配信中！

価格 2,720 マイクロソフトポイント / クレジットカード
でのご購入の場合 3,990円(税込)

©2010 Key/VisualArt's/PROTOTYPE

着うた・アプリ・すべてがスゴイ!
究極のケータイサイト登場!!

ビジュアルアーツ
Motto
モット



神曲奏界ポリフォニカ



CLANNAD



AIR

大人気タイトルの「ゲームアプリ」から「着うた」まで大好評配信中!



Menu ▶ メニューリスト ▶ ゲーム ▶
アドベンチャー/ノベル ▶ ビジュアルアーツ★Motto



Yahoo!ケータイ ▶ メニューリスト ▶ ケータイゲーム ▶
アドベンチャー/ノベル ▶ ビジュアルアーツ★Motto



■対応機種: FOMA®/SoftBank3G (ビジュアルアーツ★Motto: CDMA 1X WIN 対応機種)
※一部対応の機種もございます。詳しくはサイト内をご覧ください。
■料金プラン(税込): 月額105円から ※Yahoo!ケータイは月額315円から
©2006 Key/VisualArt's ©2007 特一館/colat/VisualArt's ©2007 Key/VisualArt's
[i-mode]ロゴは、株式会社NTTドコモの登録商標です。[EZweb]ロゴは、KDDI 株式会社の子会社または登録商標です。
[Yahoo!]および[Y!J]のロゴマークは、米国Yahoo! Inc.の商標または登録商標です。
[着うた]は、株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメントの商標または登録商標です。

本商品に関しましてお問い合わせ

ゲームのストーリー内容や、攻略方法に関するお問い合わせにはお応えいたしかねますのでご了承ください。

また、中古品およびお客様の責任による破損、紛失などに対する修理・交換は行っておりません。

■電話でのお問い合わせ

- ・土日、日曜日および祝祭日はお休みさせていただきます。
- ・受付時間は平日の午後1時から午後6時までの間となります。
- ・通話料金はお客様ののご負担になります。
- ・以上、ご了承のうえ「03-4500-6041」までお願いいたします。

■メールでのお問い合わせ

- ・24時間受付ですが、ご返信は平日となります。
- ・フリーメールなど個人が特定できないお問い合わせにはお応えいたしかねます。
- ・携帯電話からお問い合わせいただく場合、ドメイン指定受信などで当社からの返信が到着するよう「@prot.co.jp」の受信の許可設定をお願いいたします。
- ・件名に、お問い合わせ商品のタイトル名をご記入の上、本文中にお名前および日中のご連絡先電話番号のご記入をお願いいたします。
- ・以上、ご了承のうえ「game.pt@prot.co.jp」までお願いいたします。

最新情報をホームページでいち早くGet!

PC用 ▶ <http://www.prot.co.jp>

携帯電話用 ▶ <http://www.prot.co.jp/m/>



株式会社プロトタイプ

〒103-0004 東京都中央区東日本橋2-15-4 PMO東日本橋5F

戦闘画面

プレイヤーは「撤退」と「スキップ(早送り)」
(RBボタン)の操作のみ行えます。
「勝利」すると次のフロアへ、「撤退」または
「全滅」すると、「地上待機画面」へ移ります。

Dungeons & Takafumis

行動順序バー

各キャラクターに対応した小型キャラクターが表示され、戦闘開始と同時に右へ向かって移動します。右端に着いたキャラクターから順に行動していきます。なお、小型キャラクターの移動速度はステータスの「Spd」の値によって決まります。

タイムカウント

戦闘開始と同時に「15:00」からカウントが減っていきます。「0」になる前に戦闘に勝利すると残り時間に応じて経験値に「タイムボーナス」が加算されます。また、時間が「0」になっても戦闘に影響はありません。

撤退
戦闘は全てオートで進行するため、プレイヤーは「撤退」以外の操作はできません。STAIRボタンを押すと、「撤退しますか?」と表示されるので「はい」を選択してください。
撤退後は「地上待機画面」へ移ります。



経験値
戦闘に勝利すると、経験値を取得します。
経験値には直接敵を倒したキャラクターにだけ加算される通常の経験値と、キャラクター全員に加算される「ボーナス経験値」があります。
また、「ボーナス経験値」は初めてクリアするフロアでのみ取得できる「クリアボーナス」と戦闘終了までにかかった時間に応じて取得できる「タイムボーナス」があります。

戦利品
戦闘に勝利すると、「戦利品」を入手することができます。「選択」から入手したいアイテムをAボタンでチェックして「OK」を選択すると入手します。
なお、「最大所持量」を超えてしまう場合アイテムをチェックできません。「整理」を選択して、既に所持しているアイテムを整理しましょう。
アイテム入手後、次のフロアへ移動します。



コマンド表示

指示した行動が表示されます。キャラクターは左端の「アクション」から順に行動していきます。なお、右端が「ラストアクション」の表示です。

「ラストアクション」指示されている「アクション」を全て終わってからとる行動です。キャラクターは、指示された「ラストアクション」を戦闘が終了するまで繰り返して実行します。

アクション一覧

待機	1ターンの間、移動せずその場で待機します。その場で攻撃が可能だった場合、敵に攻撃を行います。
斬込	近くの敵に向かって移動し、移動終了後に攻撃が可能だった場合、攻撃します。攻撃が出来なかった場合、次のターンも「斬込」が継続されます。
スキル	様々な効果を持つアクションです。地上に引き返すまでに、1つのスキルにつき1度のみ使用できます（→P4「スキルの種類」参照）。

ラストアクション一覧

駆逐	ひたすら近くの敵を攻撃し続けます。
避難	敵から離れるように移動して、攻撃は行わなくなります。攻撃をされると防御をしてダメージを軽減します。
探索	敵から離れるように移動し、フロア内でアイテムを探します。敵への攻撃は行いません。なお、発見したアイテムは戦闘終了時に入手できます（全滅／撤退した場合は入手できません）。



初期配置範囲

「コマンド」メニューから「コマンド」を選択すると「アクション」メニューが表示されます。戦闘の行動の指示は全て、この「アクション」メニューから行います。指示したい行動を方向パッドで選択して、Aボタンで決定します。決定した指示を取り消したい場合は、「削除」を選択します。

「アクション」

また、指示できる行動には、大きく分けて、「アクション」と「ラストアクション」の2種類があります。

「初期配置」は、戦闘中にキャラクターが実行する行動です。キャラクターは指示された「アクション」を自分のターンが回ってくる度に、順番に1つずつ実行していきます。指示できる「アクション」には何度も指示できる「基本アクション」や、地上に引き返すまでに1度しか使用できない「スキル」があります。なお、指示できる「アクション」は各キャラクターに対して、15回ずつとなっていて、指示できる「アクション」は、指示できる「基本アクション」や、地上に引き返すまでに1度しか使用できない「スキル」があります。なお、指示できる「アクション」は、指示できる「基本アクション」や、地上に引き返すまでに1度しか使用できない「スキル」があります。

「初期配置」

キャラクターの初期配置を決定します。初期配置範囲（青色に区切られた範囲）の中で、キャラクターを自由に配置することができます。メニューから「配置」を選択して、方向パッドでキャラクターを配置したい場所へ移動します。

Aボタンで配置の変更を終わります。

戦闘待機画面

「戦闘待機画面」では戦闘前の準備や「配置」「コマンド」といった戦闘の勝敗を左右する重要な操作を行います。

Dungeons & Takafumis



フロア表示

現在のフロアと、次に「フロアロック」ができるフロアを表示します。

メニュー

「戦闘待機画面」での操作は、全てこのメニューから行います。（→P7「メニューについて」参照）



ステータスウィンドウ

キャラクターのステータスや「アクション」（→P8「コマンドについて」参照）などを表示します。

メッセージウィンドウ

「スキル」や「アイテム」などを選択中に詳細な情報が表示されます。

攻撃範囲 / 移動範囲



攻撃範囲

移動範囲

選択中のキャラクターの攻撃範囲、または移動範囲を表示します。Aボタンを押すと、移動範囲→攻撃範囲→非表示、の順に表示が切り替わります。また敵を選択した場合、ステータスも表示されます。

バトルシステムについて

「ターン制オートバトル」「D&T」では戦闘中にキャラクター達を直接操作するのではなく、あらかじめ戦闘前に指示を与え、それに従いオートで戦闘を行います。一度戦闘が始まると、プレイヤーはそのフロアの戦闘には切関与できなくなり、ます（撤退のみ可能です）。

メニューについて

方向パッドでキャラクターを選択し、Aボタンを入力すると、メニューを開きます。メニューでは、選択したキャラクターの「コマンド」「配置」の変更、「ステータス」の確認ができる他、「アイテム」から回復薬の使用や装備の変更などができます。「戦闘開始」を選択すると「戦闘待機画面」を終了して「戦闘画面」へ移ります。

また、ダンジョンの攻略を止めて地上へ引き返す場合は「撤退」を選択してください。なお、R・B・L・Bで選択中のキャラクターを切り替えることができます。

参照

→P8「コマンドについて」
→P8「配置について」
→P4「ステータスについて」
→P6「アイテムについて」

転職について

ステータス値がある一定の条件を満たすと「転職」ができるようになります。メニューから「転職」を選択すると、転職画面が表示されます。転職したい職業を方向パッドで選択して、Aボタンで決定してください。なお転職すると、覚えていた職業専用スキル「ジョブスキル」はリセットされます。



職業一覧表示

職業が一覧表示されます。



は、現在の職業を示しています。

職業一覧

剣士	前衛の基本職です。
騎士	剣士の上级職です。
ロード	回復も可能な前衛です。平均的にステータスが上がります。
侍	全職業中最大の攻撃が特徴の前衛です。Atkが上がりやすくなります。
盗賊	Dexに長けた職業です。唯一探索能力を向上させることが出来ます。
忍者	盗賊の上级職です。短剣と飛び道具の扱いに長けます。
アサシン	一撃必殺の技が、特徴的な職業です。
魔法使い	魔力で遠距離・集団攻撃を得意とした職業です。Intが上がりやすくなります。
プリースト	回復・支援魔法を得意とする神官の職業です。
ウィザード	魔法使いの上级職です。最大攻撃魔法「メテオ」が使えます。

回復薬の補給について

メニューから「回復薬の補給」を選択すると「回復薬」を補給するウィンドウが表示されます。補給したい「回復薬」を選択して、方向パッド左、右で補給する数を決定してください。Bボタンで補給を終了します。

なお、補給は無制限にできますが、アイテムの総重量が「最大所持量」を超えないように注意して下さい。

「回復薬の種類」
「回復薬」には小・中・大と3種類のサイズがあります。サイズが大きい程、回復量も多くなっていますが、重量も合わせて上がっていきます。

最大所持量について

「アイテム所持量 / 最大所持量」で表示されます。また、各キャラクターの「Cpw」の値により「最大所持量」が決まります。所持しているアイテムの総重量がこれを上回る場合それ以上アイテムを所持することができません（アイテムによって重量は異なります）。



アイテムについて

メニューから「アイテム」を選択するとアイテム画面が表示されます。「回復薬」の使用や装備の変更などができます。アイテムの種類、量から種類を選択して、使用または装備したいアイテムをAボタンで決定します。また、Xボタンでアイテムのソート（表示順）を切り替えます。

アイテムの重量



装備重量について

「装備重量 / 最大装備重量」で表示されます。また、キャラクターの「Cpw」の値により「最大装備重量」が決まります。装備アイテムの総重量がこれを上回る場合、装備できません。また、装備アイテムの総重量により「Spd」の値が変化します。

アイテムの種類一覧

表示するアイテムの種類一覧です。装備中のアイテムがあれば、そのアイテム名が表示されます。

ステータス変化表示

選択中の装備アイテムのステータスに対する影響を表示します。

アイテムの種類一覧

Potion	回復薬です。使用すると、HPを回復します。
R.Hand	右手装備です。武器が装備可能です。
L.Hand	左手装備です。武器・盾が装備可能です。両手用武器を右手に装備している場合、何も装備することができません。剣士系の職業ならば左手にも武器を装備することで二刀流が可能になります。ただし、左手武器のダメージは半減されます。
Head	頭部専用防具を装備できます。
Body	鎧、服などを装備できます。
Arm	籠手などの腕部専用防具を装備できます。
Leg	靴・ブーツなどを装備できます。
Accessory 1	2箇所にアクセサリを装備できます。同じものを2個装備した場合、片方のみしか効果がないアクセサリもあります。
Accessory 2	

セーブとロードについて

セーブとロードは、「地上待機画面」でのみできます。「戦闘待機画面」及び「戦闘画面」ではセーブとロードはできません。一度「撤退」して「地上待機画面」へ戻りましょう（フロアロックにご注意ください）。

セーブ

ゲームの進行内容を保存します。セーブ画面でセーブする場所を選択して、Aボタンで決定します。最大5カ所までセーブすることが出来ます。

ロード

セーブしてあるファイルからゲームを再開します。ロード画面でロードするファイルを選択して、Aボタンで決定します。



地上待機画面

「回復薬の補給」や「転職」「セーブ」「ロード」はここでのみできます。地下ダンジョンへの「出撃」に備え、準備を整えましょう。

Dungeons & Takafumis



パーソナルスキル

ステータス ジョブスキル

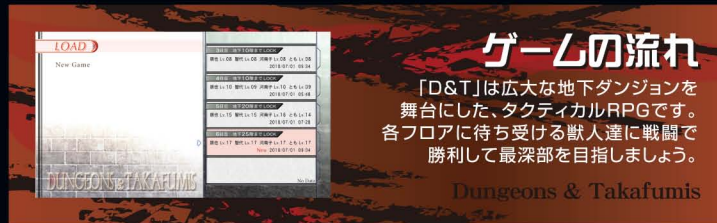
ステータス
メニューから「ステータス」を選択すると、ステータス画面が表示されます。各キャラクターのステータスや習得している「スキル」が表示されます。

ステータス一覧

Lv	現在のレベルです。
Hp	現在の体力です。0になると戦闘不能になります。(現在値/最大値)
Atk	R 右手の攻撃力です。主に右手に装備している武器類の性能で決まります。
	L 左手の攻撃力です。主に左手に装備している武器・盾類の性能で決まります。
Def	防御力です。主に装備している防具類の性能で決まります。
Int	知力です。魔法攻撃力などに影響します。
Dex	器用さです。命中率や回避率に影響します。
Cpw	アイテムの最大所持量に影響します(→P5「最大所持量について」参照)。
Spd	素早さです。行動の順番に影響します。
Mov	戦闘時の行動の際に、移動できる距離を示しています。

スキルの種類

パーソナルスキル	キャラクター特有のスキルです。キャラクターがレベルアップと共に覚えていきます。攻撃範囲・効果はスキルによって異なります。
ジョブスキル	職業特有のスキルです。キャラクターがレベルアップすると覚えていきます。なお、転職すると転職前の「ジョブスキル」は忘れてしまい、転職後の職業特有の「ジョブスキル」を新たに習得していきます。攻撃範囲・効果はスキルによって異なります。



ゲームの流れ

「D&T」は広大な地下ダンジョンを舞台にした、タクティカルRPGです。各フロアに待ち受ける獣人達に戦闘で勝利して最深部を目指しましょう。

Dungeons & Takafumis

ゲームの始め方

「智代アフター〜It's a Wonderful Life〜CS Edition」のタイトルメニューから「D&T」を選択すると、「D&T」のタイトルメニューが表示されます。「D&T」を最初からプレイする場合は「New Game」を、続きからプレイする場合は再開するセーブデータを選択してください。

NEW GAME or LOAD

地上待機画面

→P4「地上待機画面」参照

アイテムの整理や装備変更に加え、「セーブ」「ロード」や「回復薬の補給」「転職」等で「出撃」に備え準備を整えることができます。また、地下ダンジョンから戻った場合、パーティのステータスが自動的に全回復します。

出撃

戦闘待機画面

→P7「戦闘待機画面」参照

キャラクターの配置や、行動の指示を行います。

撤退

戦闘開始

戦闘画面

→P9「戦闘画面」参照

「撤退」を指示すると、「地上待機画面」に戻ります。

戦闘に勝利

撤退 or 戦闘に敗北



「フロアロック」を使用するとそのフロアを封鎖することができ、フロアを封鎖することでダンジョン攻略途中で地上に引き返しても、次回地上から出撃する際にフロアロックを施したフロアから攻略可能となります。また「フロアロック」が使用できるのは3階までと決まっています。フロアロックを使用する前に地上に引き返した場合、最後にフロアロックをかけた次のフロアからやり直しとなりますのでご注意ください。

基本操作方法

「D&T(Dungeons&Takafumis)」の
各ゲーム画面に対応する
基本操作方法です。

Dungeons & Takafumis



方向パッド	選択カーソルを移動します
A ボタン	決定します / メッセージを送ります
B ボタン	メニューまたはウィンドウを閉じます
X ボタン	キャラクターの攻撃範囲と移動範囲の表示を切り替えます (→P7「攻撃範囲 / 移動範囲」参照) アイテムの表示順を切り替えます (→P6「アイテムについて」参照)
STARTボタン	戦闘を停止して、撤退の指示をします (→P9「撤退について」参照)
RB	押している間、戦闘をスキップ(早送り)します 「地上待機画面」「戦闘待機画面」で選択中または表示中のキャラクターを切り替えます
LB	「地上待機画面」「戦闘待機画面」で選択中または表示中のキャラクターを切り替えます
右スティック・左スティック・Yボタン・右トリガー・左トリガー・BACKボタン 使用しません	

※イベントシーンでの操作方は、本編と共通です

Contents

ご注意	1
ストーリー	1
基本操作方法	2
ゲームの流れ	3
ゲームの始め方 / フロアロックについて	
地上待機画面	4
ステータスについて / 転職について / 回復薬の補給について / アイテムについて / セーブとロードについて	
戦闘待機画面	7
バトルシステムについて / メニューについて / コマンドについて / 配置について	
戦闘画面	9
撤退について / 経験値について / レベルアップについて / 戦利品について	

ご注意

「D&T(Dungeons&Takafumis)」は、本編である「智代アフター～It's a Wonderful Life～CS Edition」で、ある特定の条件を満たすと、プレイ可能となります。

ストーリー

10日前の嵐の晩。
その054番が、突如行方
をくらます。
魔術師たちは懸命な搜索を
行い、鷹文たちも一丸と
なって彼らの親を探した。
何人もの鷹文たちが犠牲と
なり、ようやくその居場所
を突きとめる。
研究施設である城、その地
下に広がる獣人の巣くう地
下迷宮その最深部に彼の姿
はあった。だが、そこで待
ち受ける獣人たちは好戦的
でかつ悍猛、魔術師たちで
はとても手に負えない相手
である。そこで鷹文たちは
大陸全土におふれを出し、
戦いの猛者たちを募った。
その054番を培養の触媒
とし今日の鷹文たちの繁栄
はある。
彼なくして鷹文たちの歴史
はない。



Dungeons & Takafumis

ダンジョンズ & タカフミス

USER'S MANUAL