

タイムリコレクション 企画資料	更新日	2007.09.12
版内容定義書	Ver.1.2	更新者 竹田 有恒

この書類は、タイムリコレクション 版に実装されるゲーム内容をまとめたものです。

#### 【全体概要】

オープニングから始まり「港町オーソン」到着時イベントまでプレイできます。  
(プレイ時間は 30 分程度を予定。全体量の 1/6 程度)

戦闘システムは、ツクール XP のデフォルトの戦闘システムをベースに、  
戦闘中に蘇憶を使用することによる、バトルバック変化が楽しめます。

武器の能力を引き出すことの出来る武器蘇憶スキルシステムは  
版には実装されていません。

成長システムでは、ポイント振り分けによるステータスアップ、  
フローチャート式のスキル習得を楽しむことが出来ます。

マップ上では、蘇憶システムによるオブジェクト変化「マップ蘇憶」を  
使用することが可能です。

町は「ファミリア」「ジュテルカス」  
ダンジョンは「アルブルの森」「プレーヌ平原」がプレイできます。

#### 【 版完成日】

9月7日(金)

## 【ストーリー】

8月24日現在、プロット第五稿作成作業中のため内容に関する詳細は未定になっていますが、おおまかなストーリーは下記のようになっています。

森に囲まれた小さな村・ファミリアに住んでいた主人公シャルゼは、モンスターたちの動きがおかしいということで、村長から頼まれ近くにある壊れた町・ジュテルカスへと出かける。モンスターと共にいる男・フルクと戦い、苦戦するもののモンスターを倒すことが出来たが、フルクを逃してしまう。

村長からのお使いを終え、村に戻りモンスターを倒したことを伝えるが、蘇憶使いだからと村を追いだされてしまう。こうして旅をすることに決めたシャルゼは、ジュテルカスを抜け、プレーヌ平原へと向かう。そこで、傷ついた動物を発見し、手当てをしようと抱き上げ、連れて行く。港町・オーソンに入り、手当てできる場所を探そうと足を進めた瞬間に背後から攻撃を受ける。そこにいたのは、少女・クロエだった。

**シナリオ未完成のため、主要キャラ同士の会話等未実装の会話シーンがあります。**

## 【戦闘システム】

戦闘システムは、ツクールXPのデフォルトの戦闘システムをベースに、フリーのスク립トを使用します。  
戦闘はランダムエンカウントバトルと「フルク」と「クロエ」のイベントバトルが実装されています。

バトルバック変化：属性(新緑、流水、砂岩)が変わることにより、バトルバックが変わります。

## 【成長システム】

ステータスは、レベルが上がる毎に取得するパラメーターポイントをステータスに振り分けることによって能力が上昇します。

スキルはメニュー画面から、フローチャート式スキル習得画面を呼び出して、イベントクリア時に手に入るスキルポイントを消費することにより、対応したスキルを習得していきます。

### 【ワールドマップ】

現在のワールドマップからの移動は「ファミリア」「ジュテルカス」「オーソン」の町3つ、「アルブルの森」「プレーヌ平原」のダンジョン2つが選ぶことが出来ます。

### 【フィールドマップ】

プレイアブルマップは「ファミリア」「ジュテルカス」が実装されています。

イベントマップはプレイアブルマップの一部を使用します。

プレイアブルマップとは、プレイヤーが自由に歩くことが出来るマップです。

### 【ダンジョン】

「アルブルの森」「プレーヌ平原」のダンジョンマップが実装されています。

共にマップ上で自由に行動出来ます。

### 【マップギミック】

マップギミックは「プレーヌ平原」で、「破壊された橋」を

「マップ蘇憶システム」で元に戻すギミックが用意されています。

### 【敵キャラ】

ランダムエンカウントバトルでは、「アルブルの森」では4種

「プレーヌ平原」では4種の、計8種類が実装されています。

イベントバトルでは「ジュテルカスでの魔物戦」「フルク」「クロエ」が実装されています。

「ジュテルカスでの魔物戦」は森の雑魚モンスターを流用したトループを使用します。

### 【その他】

プレイヤーの歩行アクションで、ダッシュ機能が実装されています。

版で使用するBGMは でのみ使用される仮の音楽素材が含まれています。

版で使用するSEはすべて実装されています。

版で使用するグラフィックが一部実装されています。

(敵キャラは9種類、バストアップグラフィックはシャルゼ、フルク、クロエが実装されています。

ドットキャラクターグラフィックは、シャルゼ、フルク、クロエ、ジェニが実装されています)

以上