クトゥルフ神話 AR 取扱説明書 (ver1.92 以降)

<ゲーム開始までの流れ>

ー・・シナリオ投稿サイトからシナリオファイルをダウンロードする
2・・・ダウンロードしたシナリオの中から遊びたいシナリオを選ぶ
3・・・探索者を作る
4・・・ゲーム開始!



タイトル画面

①BGM(曲)の音量設定

② SE(効果音)の音量設定

③選択中のシナリオ名

④ D L されている中からシナリオを選択するボタン
 (先に⑧のボタンでシナリオをD L する必要があります)

⑤ 探索者作成ボタン

⑥ ゲーム開始ボタン(シナリオ選択・探索者作成が 完了すると出現します)

⑦ 机上プレイボタン(スマホのみ)
 机上プレイモードを ON, OFF します
 ※ 机上プレイモード:位置情報を使わずに、マップ
 画面左下のスティックを使って移動するモード。
 シナリオの舞台が遠すぎて遊びに行けない時に。

⑧シナリオDLボタン

シナリオ投稿サイトを開きます。

まず最初にこのボタンでシナリオ公開ページにジャンプして、遊びたいシナリオファイルをDLしましょう。DLしたシナリオはシナリオ選択ボタンから選べるようになります。

※一覧表からシナリオファイル名 (~~.zip)の文字をタップするとDLする ことができます。



タイトル画面

⑧ スクリーンショットを撮ってツイートするボタン です。他の SNS も選べます。

⑨ 画像ファイル (.png), キャラクターシート
 (.ccs), シナリオファイル (.zip), を選んで削除します。(誤ってシステムファイルを消したりしないように、消せるファイルは上記の拡張子のみにしています)
 遊び終わったシナリオが溜まってきて容量が不安になってきたら消しましょう。

10この説明書へのリンクです。



シナリオ選択画面

左図のようにファイルブラウザが起動しますので、事前にDLしたシ ナリオファイルの中から遊びたいシナリオのファイルを選択してくだ さい。シナリオのファイル形式はzipです。

- ①表示している フォルダのアドレス
- ②(↑) 一つ上のフォルダに移動
 - (←) 一つ前のフォルダに戻る
 - (→)一つ先のフォルダに進む
- ③ (×) キャンセル(↓) 選択決定
- ④選択中のファイル名

今回遊ぶシナリオのファイル名を ダブルクリックすると、シナリオ選択できます。

※ シナリオファイルはユーザーの有志によって作成・配布されてい ます。(永久パピルスのホームページから、シナリオファイル作成 ソフトを無料でダウンロードすることができます) 自己責任のうえで信頼できるシナリオ作成者さまのファイルをダウ ンロードし、遊んでください。

(新) iPhone ユーザーの場合の 立ち絵の選択について

iPhoneでは、ファイルはアプリケーションに紐づけて保存されるようになっているため、Windows, Mac, Android 等とは少し違う方法が必要です。 iPhoneで立ち絵を選択できるようにするには……

くA. 自分のパソコン (mac やwindows) からダウンロードする場合> ① パソコンと iPhone を繋ぎ、 iTunes を起動します。
 ② スマホのマークをクリック→『データ共有』→『クトゥルフ神話 AR』を選択してファイルをドラッグ&ドロップする
 参考: https://support.apple.com/ja-jp/HT201301

< B. 『写真』アプリからコピーする場合>
 ① 使いたい画像を選択する。
 ② 左下にある四角から上に矢印が伸びたアイコンを押し、「ファイルに保存」
 →「この iPhone 内」→「クトゥルフ神話 AR」→「保存」(右上にある)を選択

保存したファイルは通常通りファイルブラウザで選択することができます。

(II) iPhone ユーザーの場合の 立ち絵の選択について

★これはiOS12以前での手順です。通常の場合は前ページを呼んでください。

< A. 自分のパソコン (mac や windows) からダウンロードする場合>
 ① パソコンと iPhone を繋ぎ、 iTunes を起動します。
 ② スマホのマークをクリック→『データ共有』→『クトゥルフ神話 AR』を選択してファイルをドラッグ&ドロップする
 参考: https://support.apple.com/ja-jp/HT201301

<B. インターネットからダウンロードする場合(立ち絵)>

 『Safari』(インターネット)でpngファイルにアクセスする。
 四角から上に矢印が伸びたアイコンを押し、「iCloudDriveに保存」を選択
 Gloud Driveを起動し、ダウンロードしたいファイルを選択したら口から上に矢印が伸びたアイコンを押して「クトゥルフ神話 AR...」を選択(tmpフォルダ内の com. Brainmixer. CoCAR-Inbox フォルダの中に保存されます。キャライラスト選択時、左上の『↑』を1回押し、『tmp』→『com. brainmixer. CoCAR-Inbox』を選択すると立ち絵のファイルが見つかるはずです)

保存したファイルは通常通りファイルブラウザで選択することができます。





	Skill Sheet -習得技能-1/2	配分 初期化
言いくるめ:5	医舉:5	巡轉 :20
應急手当:30	オカルト:5	回避:34
化學:1	鍵開け:1	隠す:15
隠れる:10	機械修理:20	聞き耳:25
芸術:5	経理:10	考古學:1
»γ€ ₄ -β-:1	忍び歩き:10	寫眞術:10
重機械操作:1	乘馬:5	信用:15
心理學:5	人類學:1	水际:25
製作:5	精神分析:1	
生物學:1	<u> </u> 援:5107	ページ 切替
決定	· 5 战	常能シート ON/OFF)

技能シート画面 技能シート画面では、技能名をクリックすると 技能にポイントを割り振ることができます。 (キャラクター作成時のみ)

① 配分初期化 配分した技能ポイントを一度リセットします。

② ページ切替 技能シートは2ページあるので、ページを切り 替えます。

③ 残り技能ポイント 未配分の技能ポイントです。この数字が0にな るまで技能ポイントを分配できます。

④ 技能シートボタン このボタンを押すと技能シート画面を終了しま す。

5 決定ボタン 前画面(キャラクターシート画面)の決定ボタ ンです。この画面からでもキャラクターを決定 することは可能です。



マップ画面

 ①現在時刻と日付
 ②現在いる場所の緯度経度
 ③現在いる場所の地図上の位置 (vマーク)

④バックログ画面を開く (バックログはドラッグで遡れます。 1000セリフまで保存)



※ 任意イベント(プレイヤー側から起こせるイベント) は、キャラクターシート画面から左下の『任意イベン ト』ボタンを押すことで選択することができます。

⑥ スティック (机上プレイ時) 真ん中の丸をドラッグした方向にキャラク ターが移動します。

★PC版は上下左右のキー入力でキャラク ターが移動します。

バックログ画面

た宛てに、一通のラインが屆いた。 K大島でオカルト研究 ている友 ぶ、あるいは張り切って、あなた び出しに感じることになるだろう くは、行かずに実寫版デビルマン上映 :あなたは呼び出しに感じることにした。夜の 0時間より少し早めに待っ心おくど良いだ ろうに に行こう 取得情報画面 部員各位は22時に塩小路 高倉に集合のこと。 モオ霊能少女キタガワ

戻る

取得情報

Character

Sheet

<u>.</u> 戻る K大オカ研

遅れたら実写版デビルマン 上映会の刑に処す。

バックログ画面

シナリオのバックログを開きます。上下スワイプ(ド ラッグ)でテキストを上下させることができます。 バックログの最大保存行数(セリフ数)は1000行で す。

また、左下の取得情報ボタンをクリック(タップ)すると、ここまでに手に入れたアイテム画像の情報を見ることができます。この画面では左右スワイプで画像 を切り替えることができます。

バックログ画面

①取得情報画面を開きます

② キャラクターシートを見ます

③ 元の画面(マップ or シナリオ)に戻ります。

取得情報画面

①現在表示しているアイテム画像の整理番号(取得し た順に番号が割り振られます)

② バックログ画面に戻るボタン



イベント画面

 ①既読スキップをONにします (既に読んだ部分を自動でページ送りします)
 ②バックログ画面を開きます
 ③キャラクターシートを 確認します

#6

はい、クトゥルフ神話ARRPGは、こ んな感じで動きます。 ★イベント中に耐久力が2以下になった場合や正気 度ポイントが0になった場合、もしくは一部のス テータスが0になってしまった場合には、イベント 終了時までに耐久力なら3以上、それ以外は1以上 に回復させなければキャラクターロストしてしまい ます。



判定等のルール

判定は、1~100までの値を取るサイコロを振り、 求められた値以下を出すことで成功します。 また、スペシャル(1/5以下の値で成功する)の際には、 普通より良い結果が出ることがあります。 (決定的成功?ファンブル? そんな選択ルール知らんな) 判定



文字入力のルール

シナリオの進行中にキーワード等の入力を求められることが あります。 この判定では、一字一句間違いなく一致しなければ正解となら ないため、特に「全角半角」の違いについて注意してください。





回避	3	訸唱 4
 既読Skip <off></off>	BackL	og Character Sheet

戦闘画面 1/2

①敵を攻撃します。 ⇒戦闘画面 (自動的に一番左の敵を狙います) ⇒ 2/2へ

② 〈格闘〉を用いて敵を捕縛します。 (神話生物には通用しません。また、敵が複数いる 場合は、人数と同じ回数だけ判定に連続成功しなく てはなりません)※判定の成功率は<格闘>/2

③く回避>を用いて攻撃を避けます。 (回避できる攻撃は、最初に成功した一回のみです)

④特殊行動 (シナリオによって規定されています。 求められた判定に成功すると戦闘が終了します)

⑤自分の現在の耐久力/最大耐久力 (2以下になると気絶して敗北、 0以下になると死亡します)

⑥敵キャラクター







1.行動選擇 → 2. 攻撃選擇



① 飛び道具で攻撃します。
 ★ 銃所持の場合(〈火器〉と表示されている場合)
 〈火器〉による判定を3回行い、
 成功するごとに1D10+αのダメージを与えます。(αは銃の固有値)
 ★ 銃非所持の場合(〈投擲〉と表示されている場合)
 〈投擲〉による判定を行い、
 成功すると1D10のダメージを与えます。
 ※ 銃はシナリオ中で手に入れられることがあります。

②近接武器で攻撃します。 <武器術>による判定を行い、 成功すると1010+ダメージボーナスのダメージを 与えます。 また、加えて神話生物でない敵の攻撃に対して <武器術>を一度行えます。 成功すると攻撃を受け流すことができ、 ダメージを受けません。

③格闘で攻撃します。
〈格闘〉による判定を行い、
成功すると1D6+ダメージボーナスのダメージを
与えます。※<マーシャルアーツ>の技能値以下のダイス目で
攻撃に成功すると、追加で1D6点のダメージを与えます。

④戦闘画面1/2に戻ります。

戦闘のルール

戦闘処理は、基本的にプレイヤーキャラクターー人で行うこと になります。 (NPCが同行していても、何らかのシナリオ上のギミックは別にして、 基本的にシステム上は彼らは戦闘処理に影響を与えません)

く**行動順〉** 行動順はDEXの値が大きいキャラクターからになります。 同値の場合はプレイヤー優先です。

〈スペシャルの扱いについて〉 戦闘中の判定でもスペシャルが発生することがあります。 その際は、再行動を行うことができます。 (攻撃時は再度攻撃、回避(受け流し)時は次の攻撃も回避(受け流し)判定可能、 拘束時は、スペシャルが出た時点で全員拘束に成功します。)

正気度ポイントや特殊な処理について

『慣れ』ルールや『不定の狂気』ルール、その他の特殊な処理については、システム側で のフォローを行っていないため、基本的にはシナリオに処理が記述していない限り適用され ません。(『一時的発狂』のみがシステムでフォローされています)

特に<応急手当><精神分析>の技能についてはクトゥルフ神話TRPGと処理が大きく異なります。プレイヤーは任意で技能を使うことができないため、シナリオから要求されない限りこれらの技能を使う事ができないのです。

シナリオによっては、これらの技能を使える『任意イベント』が設定してあり、移動時 (マップ画面)に好きなタイミングで使えるようにしていることもあります。

(『GhoulHunt』など)

大抵の場合、これらのイベントは1イベント1回の使い切りであるため、使うタイミングが大事になるでしょう。

任意イベントについて

任意イベントは、マップ画面(移動時)にキャラクターシートを開いて『任意イベント』 のボタンを押すことで発生させることができるイベントです。発生条件を満たしているイベ ントがあれば、イベントボタンが表示されます。ボタンを押すとイベント開始します。 任意イベントは、無条件で表示されるもの以外にも、『特定の場所にいる時に出現する』 『特定の時間に出現する』『フラグ条件を満たしていると出現する』あるいはその組み合わ せ等の条件で出現したり消えたりします。シナリオによっては任意イベントが重要な役割を 果たすこともあるので、シナリオ中で示唆された怪しい場所や怪しい時間では任意イベント をチェックしてみるのも良いかもしれません。