

Deazon -本の中の牢獄- EternalDungeon2

# プレイガイド

# 目次

1	はじめに.....	1
2	操作方法.....	2
2.1	基本操作.....	2
2.2	ウインドウサイズ.....	2
2.3	戦闘画面の操作.....	3
2.4	シナリオ画面の操作.....	4
3	ゲームの流れ.....	5
4	戦闘の流れ.....	6
4.1	戦闘評価について.....	6
5	シナリオの流れ.....	7
6	メインメニュー説明.....	8
6.1	パーティ構成.....	8
6.2	ダンジョン入場.....	8
6.3	実績.....	8
6.4	ステータス.....	9
6.5	シナリオ.....	9
6.6	データ管理.....	10
6.7	ゲームを終わる.....	10
6.8	プリセット.....	10
7	パーティ構成について.....	11
7.1	パーティレベルアップ.....	11
7.2	ポイント獲得強化.....	11
7.3	隊列変更.....	11
7.4	キャラクター個別.....	12
7.4.1	レベルダウンについて.....	12

7.4.2	全て外す.....	12
7.4.3	武器・防具.....	12
7.4.4	アクセサリ.....	12
7.4.5	スキル.....	13
7.4.6	転職.....	13
7.4.7	作戦指示.....	13
7.4.8	称号.....	14
7.4.9	???	14
<b>8</b>	<b>プレイのコツ.....</b>	<b>15</b>
8.1	装備で対策を！.....	15
8.2	ポイントの稼ぎ方.....	15
8.2.1	放置で稼ぐ.....	15
8.2.2	評価Sクリアのダンジョンを増やす.....	15
<b>9</b>	<b>用語説明.....</b>	<b>16</b>
<b>10</b>	<b>既知の不具合.....</b>	<b>20</b>
<b>11</b>	<b>素材使用明記.....</b>	<b>21</b>

## 1 はじめに

---

本作ではマウスによる簡単操作と Tips 等の要所にヘルプを記載することで可能な限りマニュアルのご参照を省略できるよう努めていますが、不明な点や詳細を確認したい場合は本書をご参照ください。

以下、Readme の内容を転記しています。

この度は、RPG ツクール MZ 製「Deazon -本の中の牢獄- Eternal Dungeon2」をダウンロードして頂き誠にありがとうございます。  
ゲームをプレイする際は、部屋を明るくし、なるべく画面から離れてプレイしてください。

### 【著作権について】

営利・非営利、個人・団体・企業問わず、この作品の全ての著作物を、いかなる場合においても使用、改変、配布、AI 学習等を行うことを認めておりません。  
本作に付属されているすべての画像、文章、音声、エフェクト、ソースコード等の制作物は、いかなる形でも使用、改変、配布、AI 学習等はできません。

### 【本作を題材とするコンテンツについて】

イラスト投稿、レビュー、実況プレイ(収益化含め)、二次創作等、基本的には大歓迎ですが悪質な有償コンテンツや誹謗中傷等々、常識の範疇でない場合はその限りではありません。  
判断がつかない場合は下記にご連絡ください。

<https://t.co/QfsbXFpebJ>

### 【権利表記】

「©Gotcha Gotcha Games Inc./YOJI OJIMA 2020」

RPG MAKER は、株式会社 Gotcha Gotcha Games の登録商標又は商標です。

## 2 操作方法

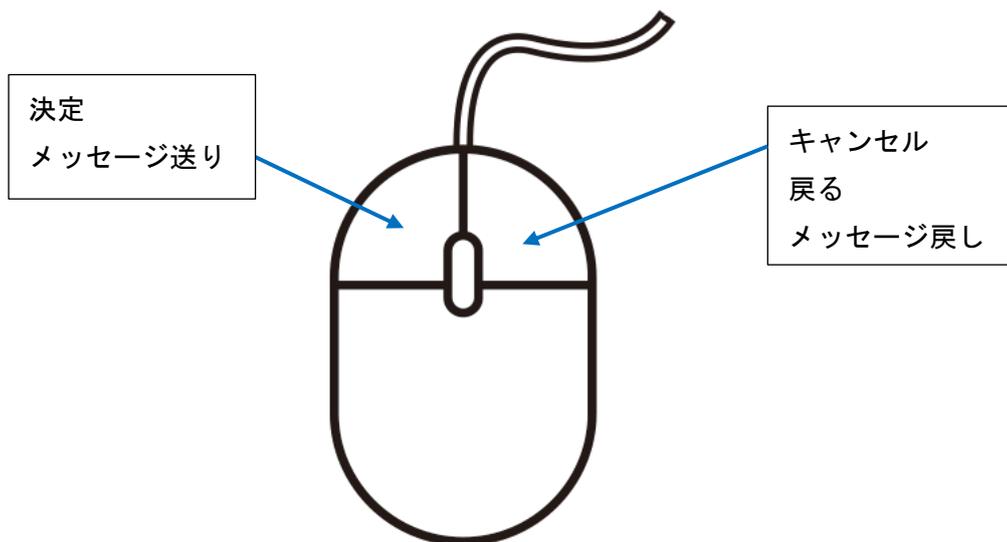
---

### 2.1 基本操作

---

本作は一部を除き、ほぼすべての操作をマウスで行います。

#### 【マウス操作】



#### 【キーボード操作】

F4 キー：画面の最大化

F5 キー：ゲームのソフトリセット

Alt+1 キー：等倍速に戻す

Alt+2 キー：常時 2 倍速（ゲームに慣れるまでは非推奨）

Enter キー：BGM の切り替え（メインメニューのみ）

※2 倍速状態はシナリオやゲームプレイの時間にも影響されます。

### 2.2 ウィンドウサイズ

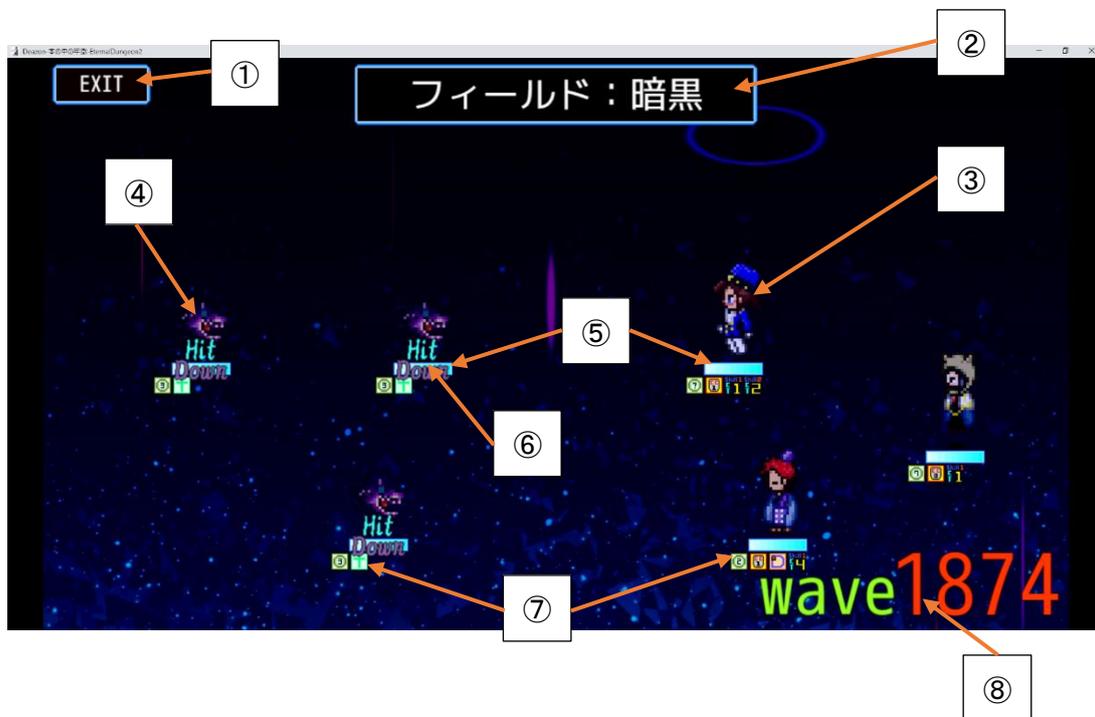
---

画面はマウスで端をドラッグすることで任意のサイズに変更することができます。

## 2 操作方法

### 2.3 戦闘画面の操作

本作はオートバトルの為、戦闘中の操作は殆どありません。



- ① 戦闘を中断してメインメニューに戻ります。
- ② 敵や味方のスキルが使用された場合にスキル名が表示されます。
- ③ 味方キャラクターを表示しています。  
マウスカーソルを合わせることで名前と残り HP を確認することができます。
- ④ 敵キャラクターを表示しています。  
マウスカーソルを合わせることで名前と残り HP を確認することができます。
- ⑤ 残り HP を表すゲージを表示しています。
- ⑥ メリット、デメリット問わず状態異常やステータス異常が発生した場合は表示されます。
- ⑦ 影響を受けている状態異常やステータス異常の一覧をアイコンで表示しています。  
マウスカーソルを合わせることで詳細を確認することができます。

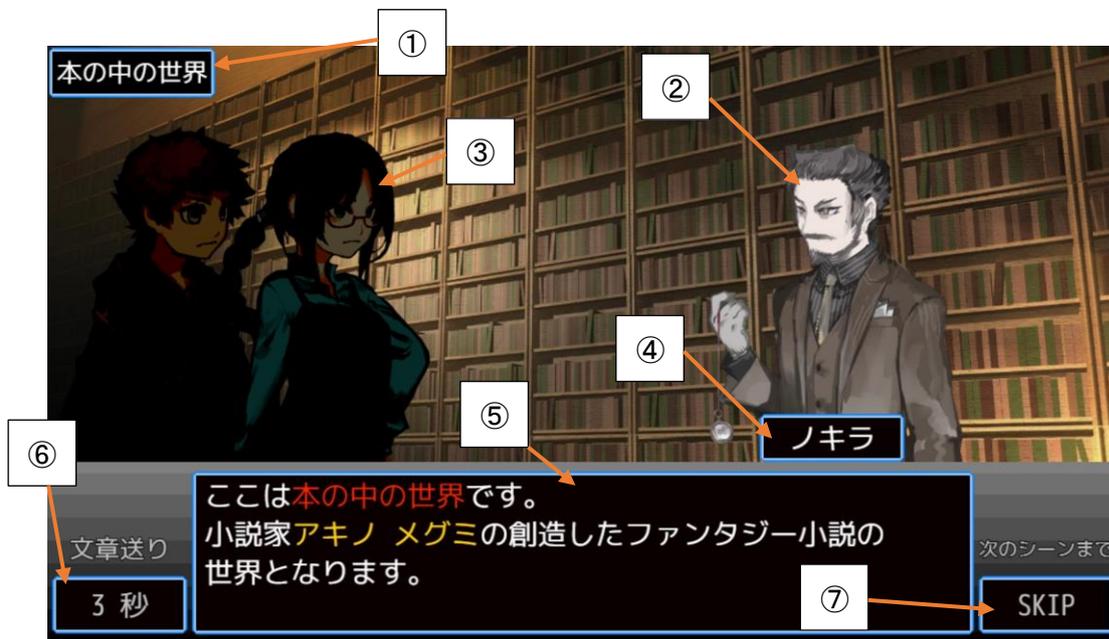


- ⑧ 敵パーティと戦闘を行った回数です。  
敵パーティを全滅させると 1wave 増加します。  
※エターナルモードでは画像のように大量の wave 数が蓄積されていきます。

## 2 操作方法

### 2.4 シナリオ画面の操作

いずれかの領域を左クリックで文章送り、右クリックで1つ前の文章に戻すことができます。



- ① シナリオ舞台の現在の場所を表示しています。
- ② 現在会話を行っているキャラクターを表示しています。
- ③ 会話を行っていないキャラクターを表示しています。
- ④ 現在会話を行っているキャラクターの名前を表示しています。
- ⑤ 会話文の内容を表示しています。  
赤文字は重要用語や叫び等の強調表示、黄文字は人物名等を表示しています。
- ⑥ 自動文章送りを設定できます。  
手動、1秒、3秒、5秒のいずれかの項目が選択できます。
- ⑦ 次のシナリオシーンまでイベントをスキップします。  
そのシナリオに次のシーンが無い場合はメインメニューに戻ります。

## 3 ゲームの流れ

---

本作は以下の流れで進行します。

1. ダンジョンに入場
2. 敵を撃破してポイントを獲得
3. 稼いだポイントを使用してキャラクターを強化
4. 更に上位のダンジョンに入場
5. 解放されるシナリオを閲覧（任意）

## 4 戦闘の流れ

---

基本的な戦闘の流れは以下のように進行します。

※本作にはゲームオーバーは存在しません。

1. 以下を 2 回繰り返す
  1. 各キャラクターの素早さ (SPD) の値をそれぞれの行動値に加算
  2. 行動値が最も高いキャラクターが通常攻撃を行う  
通常攻撃は 1~4 連打行う (例外有)
  3. 通常攻撃を行ったキャラクターの行動値が減少
2. 敵か味方のうち、パーティレベルの高い方がスキル行使権を得る  
同レベルの場合は味方のスキル行使権となる
3. スキルを装備しておりクールタイムが蓄積されていないスキル行使権を持つ敵もしくは味方のうち使用者がランダムに選択され、スキルが行使される
4. 状態異常などの処理が行われる  
睡眠状態でない敵味方すべてのスキルのクールタイムが 1 減少する
5. ターン終了  
【1.】から繰り返す
6. いずれかのタイミングで敵が全滅した場合
  - ・ 次の敵パーティとの戦闘が開始
  - ・ 次の敵パーティが存在しない場合は戦闘終了  
ポイントを獲得しメインメニューに戻る
7. いずれかのタイミングで味方が全滅した場合
  - ・ 戦闘終了  
少量のポイントを獲得しメインメニューに戻る

### 4.1 戦闘評価について

---

戦闘評価はクリア時の経過ターン数と味方の受けたダメージ割合により決定します。

評価は低い順に D、C、B、A、S が存在し、より良い評価を獲得すると得られるポイント数が増加します。

## 5 シナリオの流れ

---

本作のシナリオは自由閲覧となっており、閲覧しないことによる機能の制限はございません。

シナリオはダンジョンの攻略進行度により都度解放され、未閲覧のシナリオがある場合はNew!の文字が表示されます。



## 6 メインメニュー説明

---

メインメニューの各項目は以下節をご参照ください。

### 6.1 パーティ構成

---

別途「7章パーティ構成について」を参照してください。

### 6.2 ダンジョン入場

---

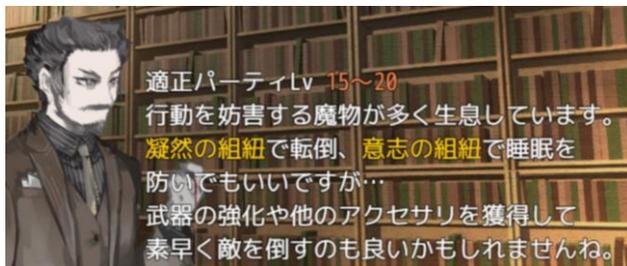
敵と戦闘を行うダンジョンへ入場します。

クリアすることでキャラクターを強化できるポイントを獲得することができます。

ボスが存在する場合、入場するまではシルエットしか確認できませんが一度対峙することで名前とグラフィックが表示されます。



キャラクターのアドバイスを参照し攻略を行ってください。



### 6.3 実績

---

ゲームの進行や要素の解放によって獲得した実績を表示します。

獲得していない実績にカーソルを合わせることで獲得ヒントを確認できます。



### 6.6 データ管理

---

ゲームデータのセーブまたはロードを行います。

### 6.7 ゲームを終わる

---

ゲームを終了します。

本節ではデータのセーブは行われなため、終了前にゲームデータのセーブを忘れずに行ってください。

### 6.8 プリセット

---

最大5項目のパーティ構成を保存または呼び出します。

プリセット名を変更して管理することができます。

※レベルダウンを行いLv0となったスキルや防具等の装備がある場合はプリセットの呼び出しを行うことができません。

複数のプリセットを扱う場合はダウンさせるレベルを1までに抑えておくことを推奨します。

## 7パーティ構成について

---

メインメニューのパーティ構成の詳細を記載します。

### 7.1 パーティレベルアップ

---

メンバー全員のステータスを強化します。

パーティレベルはレベルダウンすることができません。

### 7.2 ポイント獲得強化

---

ダンジョンを攻略して獲得できるポイントにボーナスを得られます。

下記画像の「獲得強化の加算」が該当箇所で、獲得基本ポイントに依存します。

経過ターン	2
被害率	0%
総合評価	S
獲得基本ポイント	138
評価ボーナス	+69
S獲得数ボーナス	+182
獲得強化の加算	+138

### 7.3 隊列変更

---

パーティの隊列を2パターンから選択し、各キャラクターを配置します。

前列は物理攻撃に狙われやすいですが行動値が溜まりやすく、後列は物理攻撃に狙われにくいですが行動値は溜まりにくいです。

魔法攻撃は前列後列を無視して狙う為注意が必要です。

また、HPが0になり前列または後列がいなくなった場合は上記の効果は失われます。

タイプ1



タイプ2



## 7 パーティ構成について

### 7.4 キャラクター個別

---

#### 7.4.1 レベルダウンについて

---

キャラクター個別強化にはレベルダウンできる強化要素があります。  
レベルダウンを行うと、その要素を強化するために使用したポイントを取り戻すことができます。  
使わない要素がありポイントが不足しているときはレベルダウンを行いポイントを有効活用してください。

#### 7.4.2 全て外す

---

そのキャラクターの武器と職業以外のスキルやその他装備をすべて外します。

#### 7.4.3 武器・防具

---

武器の強化と防具の強化、選択、装備を行います。  
防具は1つのみ装備可能で、キャラクター毎で重複可能です。  
武器は装備を外すことやレベル0にすることは出来ません。

#### 7.4.4 アクセサリ

---

アクセサリの強化、選択、装備を行います。  
アクセサリは4つ装備可能で、キャラクター毎で重複可能ですが1人で同じアクセサリを複数装備することは出来ません。  
状態異常を防ぐものも存在するため有効活用してください。

## 7 パーティ構成について

### 7.4.5 スキル

職業毎スキルの強化、選択、装備を行います。

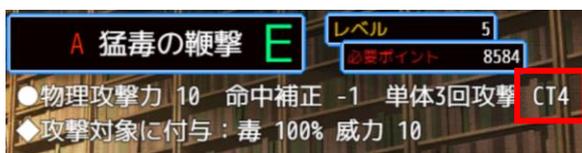
頭に A が付いたものはアクティブスキル、P と付いたものはパッシブスキルで  
アクティブスキルは 2 つまで、パッシブスキルは 3 つまで、合計 3 つのスキルを装  
備することができます。



アクティブスキルは味方スキルターンに使用され、パッシブスキルは常時発動または特定の条件時に自動で発動します。

アクティブスキルにはクールタイム (CT) が存在し、行使後にこの値分のクールタイムが付与されます。

クールタイムが付与されているスキルは解消するまで使用されません。



### 7.4.6 転職

基本職のスキルレベルをすべて強化完了することで転職を行えます。

上位職は基本職を凌駕する強さを誇ります。

### 7.4.7 作戦指示

キャラクター別に作戦を指示します。

作戦の獲得にはポイントを消費し、レベルダウンをすることは出来ません。

条件を満たすことでキャラクターを補助する能力や必ず最初にスキルを使用するキャラクターを指定する等、ある程度戦闘に幅を利かせることができます。

## 7 パーティ構成について

### 7.4.8 称号

---

ゲームの進行や要素の解放によって獲得した称号を表示します。

称号は1つのみ装備可能で、キャラクター毎で重複不可です。

獲得していない称号にカーソルを合わせることで獲得ヒントを確認できます。

### 7.4.9 ???

---

ゲームを進行させると解禁されます。

膨大なポイントを消費します。

## 8 プレイのコツ

---

### 8.1 装備で対策を！

---

アクセサリで相手の状態異常を防ぐほか、単発大ダメージの敵には盾壁の御守のシールド、あと一押しで勝てる場合は致死ダメージを耐える根性の御守を装備する等で強敵に対して対策をしよう！

### 8.2 ポイントの稼ぎ方

---

#### 8.2.1 放置で稼ぐ

---

一度クリアしたダンジョンは、味方が全滅するまで永久に戦闘を続ける「エターナル」モードを選択できる。

家事や就寝時等々…離席時にエターナルで放置しながらポイントを稼ごう！

放置時はAlt+2 キーで倍速設定をすることで効率2倍！

※ご利用のPCの設定によってはスリープなどの作動によりゲームの進行が止まる可能性があります。

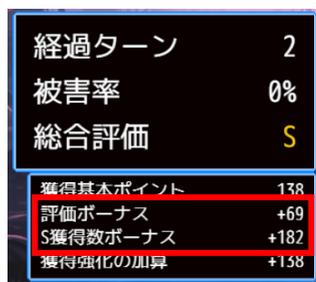
※ゲーム画面以外の別ウインドウ等でゲーム画面を完全に隠してしまうとゲームの進行が一時停止する為注意してください。

#### 8.2.2 評価Sクリアのダンジョンを増やす

---

獲得倍率の強化以外にも、ダンジョンの高評価クリアや評価Sクリアダンジョン数のボーナスも存在する。

ポイント獲得票を増やしたい場合は高評価でのクリアや評価Sクリアしていないダンジョンを攻略するののも一つの手だ！



経過ターン	2
被害率	0%
総合評価	S
獲得基本ポイント	138
評価ボーナス	+69
S獲得数ボーナス	+182
獲得強化の加算	+158

## 9 用語説明

---

- ・ HP  
体力値。0になると戦闘から離脱する。
- ・ STR  
腕力。物理攻撃と物理防御に影響する。
- ・ INT  
知力。魔法攻撃と魔法防御に影響する。
- ・ DEX  
器用さ。防御率、命中補正、直撃力に影響する。
- ・ SPD  
素早さ。通常攻撃の頻度に影響する。
- ・ LUK  
運。直撃率と回避補正に影響する。
- ・ 物理攻撃  
物理的な攻撃力。直撃しやすいが命中補正が下がる。
- ・ 魔法攻撃  
魔法的な攻撃力。直撃しにくいが命中しやすい。
- ・ 防御率  
割合ダメージ軽減。この値分の%ダメージを軽減する。
- ・ 直撃率  
強力な一撃を放つ確率。物理攻撃は直撃しやすい。
- ・ 直撃力  
攻撃が直撃した際のダメージ加算値。この値分の%ダメージが加算される。

## 9 用語説明

- ・ 命中補正  
攻撃の命中補正值。この値分の命中%が加算される。
- ・ 回避補正  
攻撃に対する回避補正。この値分の回避%が加算される。  
魔法攻撃に対しては大きく減衰する。
- ・ CC  
クリティカルコンディション。  
稀に致死ダメージを残り HP1 で耐える。
- ・ 確定 CC 数  
CC が必ず発動する回数。
- ・ 復活  
致死ダメージを受けた時に最大 HP の半分で復活する。  
敵のみ一部例外あり。  
復活後は毒等の状態異常は解消する。  
攻撃上昇、低下などのステータス異常は解消しない。
- ・ 毒  
ターン終了時に防御率無視の物理ダメージを受ける状態異常。威力の上乗せ可能。  
ターン終了毎に威力は減衰する。
- ・ 崩壊  
ターン終了時に防御率無視の魔法ダメージを受ける状態異常。威力の上乗せ可能。  
ターン終了毎に威力は減衰する。  
耐性が存在しない、対処困難な状態異常。
- ・ 爆弾  
単体では何もしない状態異常。5 ターンで自然解消する。  
自然解消する前に再び爆弾を付与されると大ダメージを受ける。  
威力は爆弾付与するスキル依存。

## 9 用語説明

- ・ 爆破  
爆弾によるダメージ。最後に爆弾付与したキャラクターの物理攻撃依存で  
防御力を半分無視する。  
防御率は無視されない。
- ・ 呪い  
ターン終了時に呪い以外の状態異常を受ける状態異常。  
付与される状態異常は各耐性を無視するが、毒や爆破などのダメージは耐性の  
影響を受ける。  
最も危険な状態異常。
- ・ 転倒  
通常攻撃の機会を1回失う状態異常。  
1回失えば転倒は解消する。  
アクティブ、パッシブ問わずスキルの行使は問題なく行える。  
敵のみ、付与される度に耐性が大きく上昇する。
- ・ 睡眠  
通常攻撃、スキル行使の機会を3~5ターン失う状態異常。  
パッシブスキルも発動せず、クールタイムも解消しない。  
睡眠中に攻撃を受けると睡眠は解消するがダメージが1.5倍になる。  
(スキル攻撃数、通常攻撃の連打および攻撃数すべてに適用)  
毒、崩壊、一部フィールドによるダメージでは解消されずダメージ1.5倍も発生しな  
い。  
敵のみ、付与される度に耐性が大きく上昇する。
- ・ 刻印  
使用する敵、味方により効果が全く異なる状態異常。  
基本的に刻印単体では何もしない。  
一定ターン後に大技を撃つ布石や、次に与えるダメージの増加、刻印を持つ対象には  
一撃必殺になるスキル、集中攻撃を行う対象等、効果は様々。  
効果を発揮すると解消されるが、逆に効果を発揮しないと消えない。

## 9 用語説明

- ・ フィールド  
背景が変わり、数ターン効果を及ぼし続けるエフェクト。  
その効果は様々。フィールドの上書きや消滅などでパワーアップもしくはダウンしたステータスは元に戻る。
- ・ シールド  
ダメージのみを軽減し 0 にするステータス。  
複数枚展開が可能で毒や爆弾の爆破ダメージも軽減可能だが状態異常やステータス異常の付与自体は防げない。  
稀に貫通や全破壊のスキルを持つキャラクターも存在する。  
貫通のみの場合、直撃は発生しない。
- ・ 行動値  
描くキャラクター毎の SPD を加算していく値。  
最も高いキャラクターが通常攻撃を行う。  
戦闘中の SpeedDown や SpeedUp は行動値の増減を表す。
- ・ 攻撃回数  
スキルや通常攻撃のダメージ回数。  
この回数分の直撃、回避、シールド判定が行われる。
- ・ 連打・連打率  
通常攻撃の連打。一部を除き 1~4 連打する。  
連打率が上昇すると 3 連打、4 連打といった高い連打数になる確率が上昇する。
- ・ 職業レベル  
その職業のスキルレベル 1 つにつき 1 レベル上昇し、最大 50 レベルとなる。  
10 レベルごとにステータスなどの補正を受けることができる。  
ステータスの補正は現在の職業を問わない。  
基本職には存在しない。

## 10 既知の不具合

---

- ・ 戦闘中などにキャラクター画像がちらつく  
ツクール MZ のバグによるものです。ゲームの進行に支障はございません。
- ・ コマンド選択アイコンのアニメーション挙動がおかしい  
一度メニュー階層を移動し改善する場合は問題ございません。
- ・ ランキングの表示  
通信環境によってはランキング表示に時間がかかったり挙動がおかしくなることがあります。  
ランキングの表示ボタン連打はお控えください。
- ・ 戦闘開始時または戦闘中にクリックを連打するとゲームが異常終了することがある  
ダンジョンに入場するタイミングや戦闘中にマウスのクリックを連打すると極稀にゲームが異常終了することがあります。  
滅多に起こりませんが、上記のタイミングでの過度なクリック連打はお控えください。

## 11 素材使用明記

---

営利・非営利、個人・団体・企業問わず、この作品の全ての著作物を、いかなる場合においても使用、改変、配布、AI 学習等を行うことを認めておりません。

本作に付属されているすべての画像、文章、音声、エフェクト、ソースコード等の制作物は、いかなる形でも使用、改変、配布、AI 学習等はできません。

(敬称略)

### ●プラグイン

- ・ポテトドラゴン  
<https://t.co/W05HNZYgGS>
- ・トリアコンタン  
<https://triacontane.blogspot.com/>
- ・レビューちゃん(同人 Reviewers)  
※ゲーム速度 3 倍以上を制限  
<https://github.com/doujinreviewers>
- ・マンカインド  
<https://mankind-games.blogspot.com/>
- ・Had2Apps  
<https://had2apps.com/>
- ・うなうなぎ  
<https://twitter.com/unaunagi1>
- ・F スペース  
<https://github.com/f-space/rmmz-plugins>
- ・砂川赳  
<https://newrpg.seesaa.net/>
- ・kotonoha\*  
<https://aokikotori.com/>
- ・半減  
[https://x.com/hangen\\_saimin](https://x.com/hangen_saimin)
- ・有楠  
<https://note.com/arixtkool/n/n3c9e28acbf0a>
- ・Nplasma  
<https://gist.github.com/elleonard>

## 11 素材使用明記

### ●SE

- ・魔王魂  
<https://maou.audio/>
- ・効果音ラボ  
<https://soundeffect-lab.info/>

### ●背景

- ・AIPICT  
<https://aipict.com/tag/anime-style/>
- ・七三ゆきのアトリエ  
<https://nanamiyuki.com/>

### ●ドット絵参考

- ・Rド  
<http://rpgdot3319.g1.xrea.com/>
- ・野プリン

### ●フォント

- ・8:51:22 pm の云々  
<https://pm85122.onamae.jp/index.html>
- ・フロップデザイン  
<https://flopdesign.com/blog/>
- ・源ノ明朝  
<https://source.typekit.com/source-han-serif/jp/>
- ・源界明朝  
<https://booth.pm/ja/items/1028548>

### ●BGM

- ・ユーフルカ  
<https://youfulca.com/>
- ・MoonWind  
<https://moonwind.pw/>
- ・PeriTune  
<https://peritune.com/>
- ・魔王魂  
<https://maou.audio/>

## 11 素材使用明記

- ・フリーBGM チャンネル Unique Gea  
<https://www.youtube.com/channel/UCyasXLHMATuiSFSVw8REdVw>
- ・Tak\_mfk  
[https://www.youtube.com/@tak\\_mfk6101](https://www.youtube.com/@tak_mfk6101)

**Presented by Savedteky**