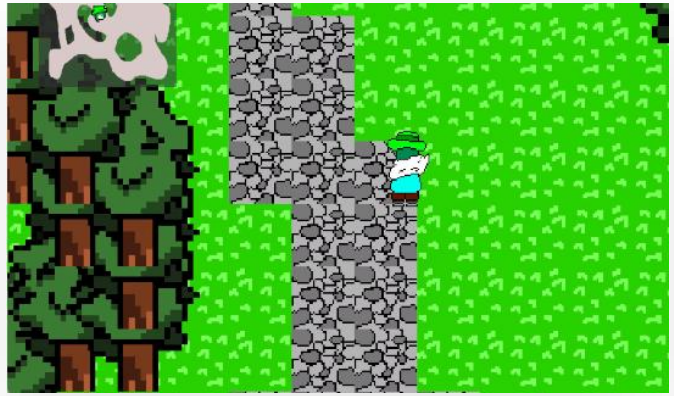
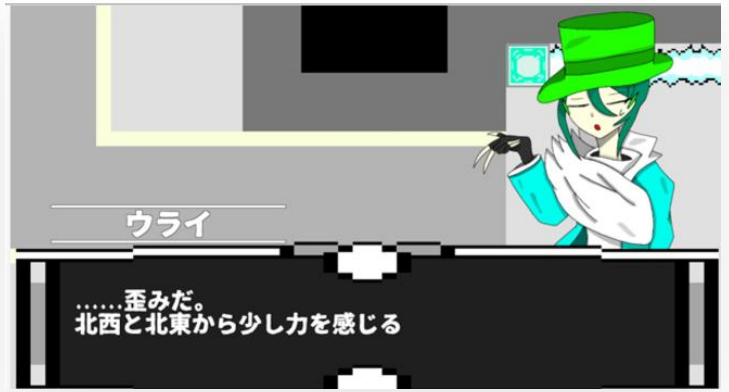


『物語』を築き上げる、個人制作2Dシナリオ RPG

フィールド

- マップを探索する
- 一部地点に行くとイベントが発生する
- 一部のイベントでは発生後バトルになる
- ミニマップが左上にある
- メニューが開ける
(ITEM/PARTY/STATUS/SAVEが可能)









バトル

- NEXTの順でターンが移り変わる
- 味方のターンではFIGHTとSKILLが選べる
- FIGHTは普通の攻撃、SKILLはCPを使用し、スキルが発動できる
- 攻撃対象や回復対象を選べる
- 倒すと『撃破』の表示が起こり、選択が出来なくなる
- 敵を全員倒すとEXPやゴールドがもらえ、レベルアップするとステータスが上がり、HP/CPが全回復する
- 味方が全滅した場合は、シーン最初の地点に戻される
- 全滅して戻された場合、HPは全回復するが、CPは回復しない(最後の戦闘のまま)





裏話

- 実は今回のバージョン以前のEP1 DEMOをいくつかの場所で公開している
- SEとフォント、細かなプログラム以外のBGM/イラスト素材をほとんど自作している
- BGMは、少なくとも現状全ての曲にある同じフレーズ(ライトモチーフ)が使用されている
- 2024年の7月から旧ストーリーの一部をpixivにて公開している(新ストーリーとは大きく違うため注意)
- EP1 DEMO(以前のバージョン)を中止した理由は汎用化が出来なかったから(FULL EPは出来そう)
- 今でこそストーリー重視だが、元祖はむしろ強さ重視だった
- OMEGA CHEATERは旧版(構想開始)からなんと5年程度経っている

