

デジタル大冒険

デジタル大冒険

DIGIMON IM-G-ENTURE



Q:これって何？

A:イモゲンチャーTCGを題材にしたジークです

Q:イモゲンチャーTCGって？

A:しらん



←たぶんコレが出ますが
たぶん大丈夫なので
実行してください

バトル画面



敵チームのHPを0にすれば勝利です。タイマーやデジモンで個別にHPはありません。デジモンの技カードを使用して敵チームのHPを先に0にしましょう。

デジモンの技カードは初回に5枚手持ちにあり、1ターンに1枚デッキの上からドロースれます。

バトル画面

メモリー

敵チーム情報

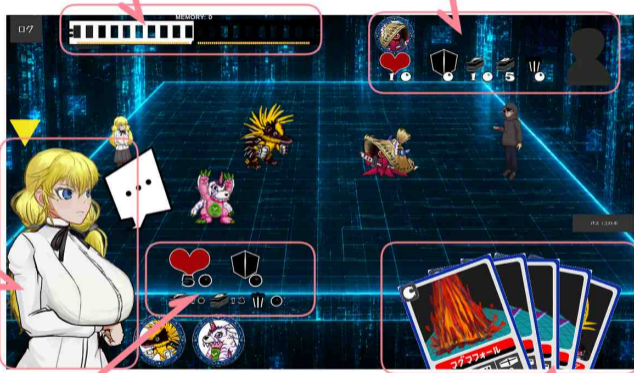
キーボード/パッドでの操作時にキャンセルキーを押すとタイマーのコマンド使用ボタンに選択が戻ります。

タイマーのコマンド使用ボタンを選択した状態でキャンセルキーを押すとパス操作(メモリー-3)を行うか確認ダイアログが出ます。

タイマーのコマンド使用ボタン

自チーム情報

デジモンカードの手札

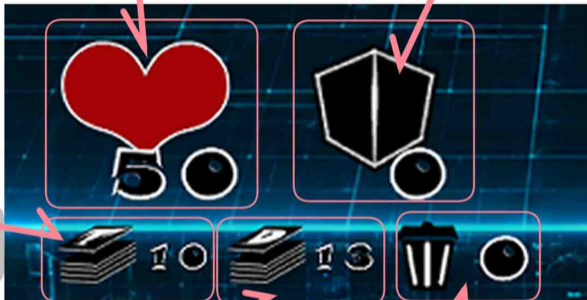


バトル画面/チーム情報

HP

ブロック

ブロックが1以上あるとき、
その数値だけHPへのダメージを防ぎます。
計算上、基本的にブロック1はHP1と等価です。



タイマーカードが
山札に残っている数

デジモンカードが
山札に残っている数

使用済みのカード数

バトル画面/メモリー



画面左上側にあるゲージがメモリーです。

メモリーは自チームと敵チームで共有します。

自チームのターンのとき、メモリーの値が0以上あるならば行動を続けることができます。

メモリーは主に「デジモンカード」を使うと減ります。

メモリーを増やす手段は主に「テイマーカーカード」の使用になります。

現在のメモリーが0未満になったとき、相手のターンが開始します。

超過分は相手のターン開始時に相手の所持するメモリーとなります。

たとえば -3 でターンを終了したとき、相手は3のメモリーをもった状態でターンが開始します。

バトル画面/カード情報

カード説明です
基本効果以外の
特殊な効果が
記載されます



ダメージの基礎値

獲得ブロック

メモリーコスト

バトル画面/デジモンカードの使用



デジモンカードにカーソルをあわせて
決定ボタンを押すか、クリックすると選択します。
カードが画面中央に移動して詳細が表示されるので、
もう一度決定ボタンを押すか、中央のカードをクリックすると
カードを使用して効果を発動します。

バトル画面/タイマーのコマンド

タイマーのコマンドは1ターンに1回どれかひとつ使うことができます。カードの使用だけは1ターンに何度も実行可能です。

タイマーカードのドロ

タイマーカードの山札の上から1枚カードをドロします。タイマーカードの山札はデジモンカードと違う山札になります。



カードの回収

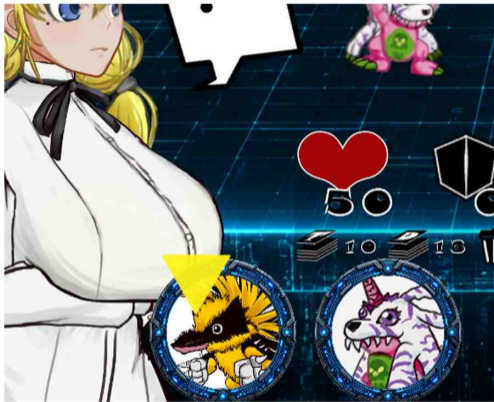
使用済みのタイマーカードとデジモンカードをすべて山札の一番下へ戻します。

進化コマンド

いずれか1体のデジモンの進化レベルを1上げます。ゲームの進行状況によって進化レベルの最大値は変わります。

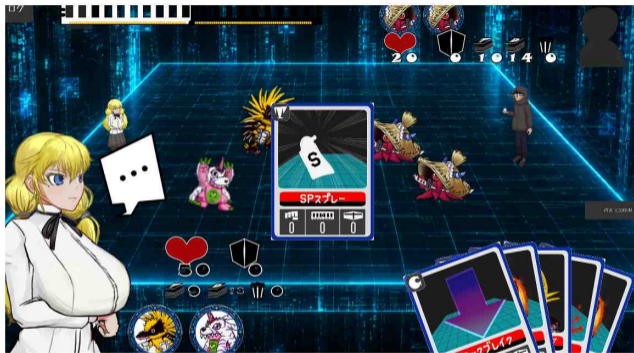
タイマーカードの使用

バトル画面/進化コマンド



進化コマンドを選択してから
画面下のデジモンアイコンの選択をすると
そのデジモンの進化レベルを1上げます。

バトル画面/タイマーカードの使用



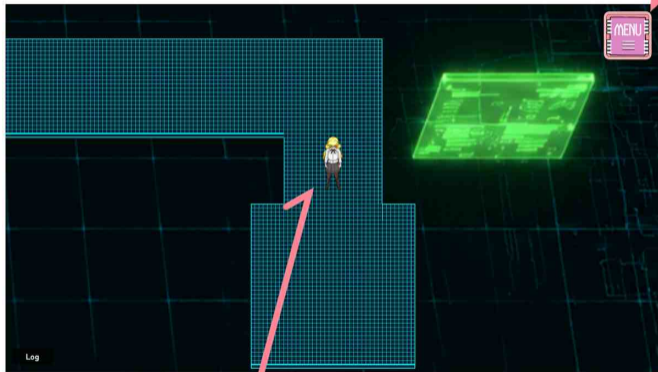
タイマーカードの使用ボタンを押すと
画面中央にタイマーカードの手札が表示されます。
デジモンカードと同様に選択して使用してください。

バトル画面/デジモンの情報



何も選択していない状態でパッドの上下キーを押すか、
デジモンのアイコンをクリックすると
そのデジモンにセットされているデジモンカードが表示されます。
敵のデジモンのカードの効果を確認できます。

マップ画面



メニューボタン

(クリック)
(Escキー)
(Bボタン)
で
起動

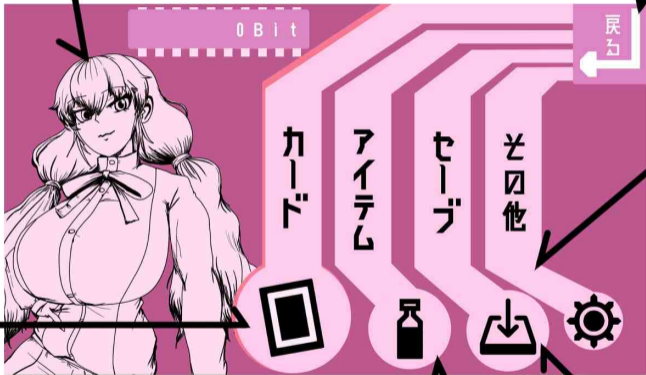
操作キャラクター

カーソルキー、スティック、十字キーのほか
画面上クリックでも動きます

メニュー画面

未実装

マップへ
戻ります
クリック
Escキー
Bボタン
で
戻ります



カードやデッキの
編集画面へ
遷移します

オプション
とか

未実装

セーブ画面
をだします

カード/デッキ画面トップ

保存デッキの
リストです

未実装

メニューへ
戻ります

クリック
Escキー
Bボタン
で
戻ります

デッキ編成

デッキリスト

カードリスト

戻る

いまのデッキを
編集する画面へ
遷移します



デッキ編成画面

編成されているデジモンです
追加・交代することができます

デジモンの技カードです
各デジモンは
3種類のカードを
必ず設定する
必要があります

メニューへ
戻ります

デッキを編集していた場合
保存確認ダイアログが出ます
「はい」を押すと
現在のデッキを上書きします



タイマーのカードです
必ず10枚セットする
必要があります

戻る

保存

デッキを
保存します

カード入れ替え表示画面

カード入れ替え



カラフルスパーク

相手のティマーカードを
ランダムに1枚トタッチする。
トタッチできるカードが無いとき、
追加で+8ダメージ。

カード入れ替え



ニュートロンレイザー

3回攻撃。
このターフ、メモリを回復していたら基礎ダメージ+2。

進化レベルによってカードの効果が変わります。
カード表示のLvボタンを押すと内容が確認できます。

カード入れ替え



ヴォルケナバーム

5ダメージを与えます。

Lv3

Lv4



イグニッションフレア

5ダメージを与えます。

戻る

戻る

編成したカードを
交換します。

OK