

LEGACY CODE レガシーコード

取扱説明書

公式サイト
(creators-ag.com)
※メニューにある
[レガシーコード]
を選択してください



名称・内容物 現時点でのものです。



●シナリオカード 13枚

●取扱説明書

●装備カード 4枚
(PDFシートも公式サイトにて公開しております。)

●エンディングシート 4枚

●MAPシート

●ダイス2個
(色は物語により異なります)

ゲーム概要と準備・注意事項

[概要]

このゲームは、1~4人用のTRPG風協力探索脱出ゲームです。プレイヤーは探索者となり、この迷い込んだ世界から脱出するのが目的です。探索者は**4つの装備**から好きなものを1つ选択し、**个性值**を设定して**特長的なスキル**とともに冒険を始めます。途中で**成長要素**もあります。MAPシートに裏向きで設置されたシナリオカードをめくり、そこに記されたシナリオを**ダイス判定でクリア**して次の探索箇所へ进みます。

前提として、この説明書を読んでいるアナタをこのゲームのGM(ゲームマスター)と呼称します。GMは通常のTRPGとは異なり、一緒に**プレイヤーとして参加でき、シナリオを准备する必要もありません**が、[ゲーム准备][他プレイヤーへゲーム说明][シナリオを読む]といった雑務をこなして頂きます。GMは雑務をこなしながら他のプレイヤーと一緒にor一人で楽しむことが出来ます。

[ゲーム准备とゲーム進行方法]※裏面の「ゲーム導入」も合わせてご確認ください。

遊ぶ前に、以下の図に記された順番の通り、GMがご准备と進行手順の把握をお願いします。

※このゲームは別途「鉛筆」と消しゴムが参加人数分必要になります。またダイスも人数×2個あるとスムーズに進行が可能です。

[注意]準備の際、極力「シナリオカード」の表側は見ないようにした方が初見プレイ時は楽しめます。

①MAPシートに各シナリオカードを裏向きで伏せる

MAPシートに各カードの場所名と(1-1)といったステージ番号がありますので、それと同じ箇所へ、図のように裏向きで設置します。



裏向きで設置する



②装備カードを4枚准备し、选择する

※ここから取扱裏面「ゲーム導入」内で説明をしてます。



ゲーム導入時に、表側を确认し、好きな装備を選ぶ

各々が一つの装備を選んだら、个性值を3点振る。各合计値が出たら、HP算出値を出します。

※装備カードの见方を参照(取扱裏面)

※2人とも「弓」を選択等の装備の重複は出来ません。

③シナリオカードをめくり、表侧のイベントを参考する

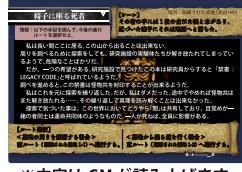


1、(0-0)から裏面で設置されているシナリオカードをめくって、表侧の内容を确认します。



2、表侧のイベントやシーンを确认し、記された内容を确认やダイス判定をします。

※シナリオカードの見方を参照
(取扱裏面)



※内容はGMが読み上げます。

④隣接するシナリオカードへ移動し、めくって探索を繰り返す

1つのイベントをクリアしたら、隣接する(カード裏の矢印方向)の好きな場所へ相談して移動します。
③と同様に移動先のカードをめくり、イベントをクリアしていくきます。
これを終わるまで繰り返します。



※移動先は他の探索者と相谈して決めます。

このゲームはマルチエンディングのライトに楽しめるTRPG風な完全協力探索脱出ゲームです。プレイヤーの皆さんは探索者としてこれから、この世界での冒險が始まります。探索の仕方や行動により、物語の一つの結末が変わるかもしれません。

プレイヤーは現時点でのこの世界のことは何も分かりません。

では目を軽く閉じてください。……何回かゆっくりと呼吸をします。

そうすると、暗くとも窮屈な空間で仰向けに寝ていることに気が付きます。

暗いその空間から出ようすると「ガコッ」という音がして微かな光が漏れてきます。どうやら蓋のようなものが開いたようです。

では目を開けてください。

外に出てみると、どうやら棺（ひつぎ）の中へ眠っていたようです。

何故こんな所にいるのかは記憶がありません。最後にある記憶はあなたが「日常を送っていた」風景です。

気味が悪くなり、棺から出ようとすると一緒にある武器が入っていました……。

-- システムメッセージとして -- ※システムメッセージも読んでください。

では好きな武器を直感でもいいので選んでください。

→「目覚めの棺」という装備カード4枚の表側を参加者全員が確認して、それぞれの探索者が1枚選択し、自身の装備とします。

※それぞれ装備を選んだら、下記【装備カードの見方】を探索者と実際のカードを確認しながら読み上げてください。

装備カードの見方（目覚めの棺） ※GMが説明しながら読み上げて同時に進行で処理してください。



※HPは探索中、自動回復せざるを得ません。

※HPは上限以下回復することはない。

※防御成長値を+1すると、HPも1回復。

スキル（判定前1シーンに1回使用可能、そのシーンのみ適用）

- ①【水精霊の闇】：自身のHPを-2し、このシーン中は指定した探索者の各判定時に出る数値に+1する。
②【退魔の援護】：自身のHPを-5し、このシーン中は指定した探索者の各判定時に出る数値に+3する。

8	HP 29	装備カードは、キャラシートの代わりになります。鉛筆と消しゴム（別売）で書いてたり消したりしていただく必要があります。
各名称と解説		
①	左上に【装備の名称】があります。好きな武器を直感的に選びましょう。	
②	【各能力】は【攻撃】/[防御]/[回避]/[神秘]があります。各能力の特性に関しては、装備カードの裏面「目覚めの棺」の下部にある説明をご確認ください。	
③	【基本値】とは初期から固定で持っている各能力値です。この数値は変動することはありません。各装備によって合計点が異なります。	
④	【個性値】とはゲームの最初に振り分けが出来る数値です。今このタイミングで合計3点までを各探索者が自由に振り振りましょう。攻撃に3点振るのも、平均的に1点ずつ振るのも自由です。他の説明を聞いた上で考えて、後で書くのでも大丈夫です。	
⑤	【成長】とは探索途中で獲得できる能力値です。各シナリオシーンクリアで獲得することができますので、その際に成長点に加算していきます。変動する数値なので【正の字】等で書くとやりやすいです。	
⑥	【合計】とは各能力の【基本値】+[個性値]+【成長】を足した値です。成長点が変動なので、こちらも探索途中で変動します。その都度、消しゴムをご利用ください。	
⑦	【HP】とは探索者自身の生命力です。基本値として10点を持っていて、⑥で算出した【防御合計値】を加算して、HPを算出します。例：防御合計値が8点の場合は初期HPは18です。※またカードに表記されているHP下の注釈もご参照ください。	
⑧	【HPのメーター】です。現在のHP数値箇所にチェック等つけて自由に活用してください。変動する箇所ですので濃く書きすぎないようご注意ください。	
⑨	【スキル】とは各装備が保有している能力です。自身の各判定前（ダイスを振る前）にのみ各スキル（①と②）を1回ずつ任意で使用できます。シナリオカード1枚のシーン中に各1回のスキルが使用できます。（別の探索箇所に移動したら再度使用できます。）難易度が高いシーンでは発動タイミングが重要になります。	

スキルは場所を移動する度に使用が可能なので使うべきタイミングがきたらHPと相談しつつどんどん使いましょう。というのも、このゲームはMPという概念がなく、自身のHPを削ってスキルを発動させます。スキルの発動タイミングは各判定前にしか使用できませんのでご注意ください。

誰かのHPが0になったら死亡となり、探索済みの場所や成長点は維持した状態で「探索者全員」がHPを最大まで回復した状態にして【棺前0-0】から再スタートします。全員で合計3回死亡したらゲームオーバーとなります。(AさんBさんCさんが1回ずつ死亡/Aさん2回、Bさん1回死亡など)

装備カードのHP表記の下にもありますが、HPはシーンの最中減ったらそのまま数値を維持して探索をしていきます。

では、シーンに戻ります……。

武器を持ったアナタはあたりを見渡します。

どうやら山頂の、墓地が並ぶ区画内にいるらしく、辺りは夜で薄暗く空は気味の悪い日蝕になっていました。

とにかく不可解なこの場所から脱出したと感じたアナタは山を下らなくてはならないと感じ移動を始めようとします。

(※MAP一番上の棺前0-0のカードを指します)

すると、目覚めた棺の前には椅子にもたれかかったまま、息絶えたであろう死者がいました。

探索者はその死者を調べることにしました……。(棺前0-0をめくって表側を確認します)

※「椅子に座る死者」の表側をGMが読み上げ、本製品の箱をテキスト内で出てきた「LEGACY_CODE」の本と見立てて、箱裏面の【禁書箱】欄を使用します。

全員が初見の場合は、今回は【墓地区 - 正面門-(1-2)]へ進んでこの導入シナリオと一緒にクリアていきましょう。※右ページへ続く

探索はカードをめくることで、1つのシーンを開始します。

移動先のカードをめくり新たなシーンを開始し、それをこの世界からの脱出まで繰り返します。 尚、裏に表記されている【感知度】というのは、あなた方が直感的に感じるヤバさになり、それは敵なのかアイテムなのかは分かりません。

そして探索者たちはバラバラに行動するという発想がそもそも無く、全員で一緒に行動し、移動することになります。

チュートリアルとして「日蝕の物語」では探索者達は東ルートの【墓地区 - 正面門 -(1-2)]へ進むことにします。

では、【墓地区 - 正面門 -(1-2)]のカードをめくって探索を開始してください。

シナリオカードの見方 (モンスターの場合) ※GMが説明しながら読み上げて同時進行で処理してください。



【前提として】

- 【2D】とはダイスを2個振って出た合計値です。
- 【判定】とは指定された自身の能力合計値と【2D】を振つて出た合計値を加算し、算出された合計値が判定数値以上か判断する行為です。(後でまた説明します。)

【各名称と解説】

- ①カードのモンスターやアイテムの名称です。
- ②【冒頭のシーン】は、めくった際にGMが読み上げます。
- ③【シーンクリア判定】とはこのシナリオカードをクリアする際に必要な判定数値です。例えば【攻撃合計値】16以上と表記されていた場合、各探索者の【攻撃合計値】と2Dの合計値が16以上(16でもクリア)達成していれば、シーン自体はクリアとなります。これは、探索者の誰か一人でもクリアすれば【判定】は成功となります。探索者の誰から判定を行うかは自由です。装備のスキルが自身の判定前(ダイスを振る前)にしか使用できない為、サポート的なスキルがある場合は判定を振る順番も重要です。

(誰かの失敗を確認してからダイスの出目を強化するようなスキルを使用し、判定を行う等の戦略が可能です。)

尚、サイコロを振り「ゾロ目」がでたら「クリティカル」とし、それが出た場合は「如何なる判定も自動クリア」となります。

ゾロ目の出目(1.1/2.2/3.3/4.4/5.5/6.6) ※通常のTRPGにおける「クリティカル」とは異なりますのでご注意ください。「ファンブル」はありません。

④【各ダメージロール判定】とはそのシーンの最中に敵からの攻撃を避けているかの結果を判定する数値です。③で行ったシーンクリア判定の成否に関わらず、必ず全員が行います。よってこちらのダメージロール判定に関しては各探索者によって【成功】/【失敗】が別れる場合があります。全員が判定を行い、失敗した人のみダメージをくらってしまいます。なので、成功しノーダメージの人も、失敗しダメージをくらう人も出できます。

上記の③シーンクリア判定が全員失敗した場合は、この各ダメージロール判定を行った後、再戦として再度このカードのシーンクリア判定からやり直すか、別の隣接する箇所へ移動することができます。(先へ進むことも可能)

⑤【シーンクリア時】は③シーンクリア判定を誰かが成功させた場合、④各ダメージロール判定の成否に関わらずこの文章を読み上げます。敵は倒したけどダメージはくらった…等のイメージです。この際、「敵を禁書に封印する」という表記がある場合は、カードを禁書箱へ移動させます。(※後でまた説明します)

⑥【封印報酬】は敵を倒したこと得られる、アイテムや経験値のようなものです。【効果】にある表記にしたがって各装備カードへ成長点を加えます。今回は各探索者全員が武器の「神秘」欄の「成長」に+1と「正の字」等で分かるよう書き加えます。

⑦「敵を禁書に封印する」を行った際に、本製品のパッケージ裏の【禁書箱】へ置く場所のページが記されています。(P.1→禁書箱1ページ目)

【敵を禁書に封印する】について

探索を始めると最初に「LEGACY CODE」という本が出てきます。本製品の箱がその代わりになります。

探索を進めていき、異形な存在に出会いそれを倒しクリアするとカードに【禁書封印】という表記がある場合があります。

シーンをクリアして「敵を禁書に封印する」ことができたら、箱の裏右側にある「禁書箱Xページ目」の該当ページ箇所へ置くようにしてください。



※シナリオカードは各探索箇所により、大きさ異なる場合があります。【判定表記】が無いシナリオカードは、情報のみで探索は自動クリアとなります。

——モンスターを倒したら以下を読んでください。——

では、「立ちふさがる亡者」を倒し禁書へ封印した探索者たちは、次に隣接する好きな場所へ移動し、探索を行なうことが可能です。どこへ移動するかは参加者全員と相談して決めてください。【感知度】に加え、場所の名前もある程度は参考になるかもしれません。

隣接する場所とは、今の【墓地区 - 正面門 -(1-2)]から[1-1][2-2][3-3]と一応【棺前 0-0]へ行くことが可能です。【棺前 0-0]のように既に探索して情報を得た場所や、モンスターを倒し空白になった場所は素通りすることが出来ます。

それでは、以降は次の探索箇所のシナリオカードをめくりのその内容に沿ってゲームを進行させていてください。

※その後ゲームプレイ中に出てくる、細かな不明点はGMの裁量で決定していただいて構いません。

Q&Aは取説の表面にあります、GMの判断にお任せでもOKです。やりやすい方の判断でゲーム進行してください。

詳細なルールは裏面の【ゲーム導入シナリオ】内にありますので、遊ぶ前にお読み下さい。

Q&A(よくある質問)※細かな不明点はGMの裁量で判断していただいても問題ありません。また公式サイトでも適宜更新しております。

Q、シーンクリア判定(攻撃判定等)で敵を倒したのに、ダメージロール判定(回避判定)が必要なの?

→A、必要です。ダメージロール判定が表記されている場合は、敵を倒した倒してないに関わらず必ず行います。戦闘には勝ったけど、その戦闘におけるくらったダメージはどうだったかを算出するイメージです。

Q、シーンクリア判定(攻撃判定等)で敵を倒したけど、ダメージロール判定(回避判定)で死亡した場合は?

→A、シーンはクリアとなり、敵が禁書封印対象なら【禁書封印】され、報酬も得られます。その後、全員【棺前 0-0】へ戻る処理を行います。

Q、マップは戻ることができますか?

→A、隣接する箇所なら可能です。既にモンスターを封印済みや情報のみを得た箇所は素通りのようにそこを通り抜けることが出来ます。

【スキル系】

Q、シーンクリア判定ではスキルを使わずに判定を行いましたが、ダメージロール判定でダイスを振る前にスキル使用は可能?

→A、可能です。「ダイスを振る前」のタイミングの各種判定タイミングなら「判定前」となりスキルやアイテムの使用が可能です。

Q、【このシーン中は各判定時に出る数値に+Xする】系のスキルは【シーンクリア判定(攻撃等)】前に使用したらシーン中と表記されているので【ダメージロール判定(回避)】の判定にも【+X】が可能?

→A、可能です。なので、強化タイプのスキルを回避で使おうと考えている場合は最初の【シーンクリア判定】時に使った方が得です。

Q、【指定した探索者】って自分も指定できる?

→A、可能です。

Q、①【雷鳴の魔杖】の【癒しの波長】等のサポートスキルは【シーンクリア判定前】と【ダメージロール判定前】で2回使える?

→A、スキルは1シーンに1回のみ使えます。1シーン中に【シーンクリア判定】と【ダメージロール判定】が入っているので、1回のみです。

Q、②【雷鳴の魔杖】の【癒しの波長】等のサポートスキルはクリア済みで空白の箇所に移動して発動可能?

→A、シーンが開始されない箇所では使用できません。

Q、③【雷鳴の魔杖】の【癒しの波長】等のサポートスキルは【シーンクリア判定】の無い情報やアイテムのシーンでも使用可能?

→A、使用できますが、一度見た情報のシーンはクリア済みになるので手記や日誌などの情報シーンでは1度限りになります。

Q、【氷結の銀弓】のサポート系スキルを使用し、自分のHPをゼロにして味方の判定値をプラスにしてクリアした場合は?

→A、自分のHPがゼロになった時点で死亡判定となり、味方の判定が行われる前に【棺前 0-0】へ戻る処理が行われます。

Q、【神秘判定】を自身のみ【攻撃判定+2D】にするっていうのは?

→A、探索途中ではシーンクリア判定が攻撃以外に神秘の数値で判定するシーンが出てきます。その時にご活用ください。また、数値強化スキルもシーン中まだ使用してなければ一緒に使用ができます。

【各カード系】

Q、【正気を失った覚醒者】は毎回シーンクリア判定(攻撃)とダメージロール判定(回避)をやるの?

→A、毎回必要になります。そして毎回報酬を得ることが出来ます。一応、隣接場所を行ったり来たりするだけで無限レベルリングも可能です。

Q、【ナイトメア：ストルム】は戦闘無くクリア?ここで回復系のスキルは使える?

→A、情報を読み上げるだけで自動クリアです。回復スキルも1回使用が出来ます。

Q、【ナイトメア：ファントム】の処理順が分からない。

→A、①各探索者の装備カードを参照し、攻撃の合計値が一番高い人を選びます。

②その対象になった人が先にダイスを2個振って【攻撃判定(2D+攻撃合計値)】の判定を行い、数値を算出します。(クリティカル無効)

③そこで例えば【18】という判定値が出たら、【シーンクリア判定】は【攻撃判定 18以上】というシーンになります。

④ファントムの対象になった人以外が、その【攻撃判定 18以上】を目指してスキル等を活用して達成を目指します。

⑤ファントムの対象になった人は意識を失っているので、スキルによる援護等はできません。

⑥仮に判定に失敗し、この例でいう【攻撃判定 18以上】を誰も達成出来なかったら、失敗した人達のみダメージをくらい次の探索箇所へ移動することも可能です。この場所を離れるとファントムも剥がれて対象になった探索者の意識も戻るようです。

Q、(4-X)系のボスマンスターの処理方法が分からない。

→A、例え【攻撃判定 20以上】[防御判定 18以上]と指定されていたら、誰かがそれぞれの数値を達成すればクリアです。Aさんが攻撃判定をクリアしBさんが防御判定をクリアしたらそのシーンは成功となります。また判定前に「どちらの判定をするか」宣言してからダイスを振ってください。また、ボスマンスターは回避判定が存在しません。どちらかが判定【攻撃+防御の両方とも】でもクリアできなければ【失敗】となります。失敗となったら、例えは攻撃判定はクリアしていても、再戦する際はもう一度、攻撃判定から達成する必要があります。

Q、(4-4)のボスマンスターは4人で参加してたら4人全員が同時に達成させないとダメなの?

→A、そうです。自分の得意な判定を選択して挑んでください。誰か一人でも失敗したらそのシーンは失敗です。それぞれが得意な判定で勝負が出来るので全員が攻撃判定を指定し、全員が達成すればクリア等も可能です。

Q、(4-4)で死亡したらどうなるの?

→A、通常の死亡処理通り【棺前 0-0】へHPが全回復して戻ります。(4-4)へ一度行っている場合は直接そこへ移動することも可能です。

Q、【ネタバレ注意】永遠にクリア出来ないんだけど(エンディング4の到達方法が分からない)

禁書封印したカードの右上に「禁書P.1」と「Sai」といった表記があります。Pはページという意味になりますのでP.1~P.9までを順番に並べて、各英字表記を順番に繋げていくとある文章になります。文章に該当する箇所を「開く」「持ち上げる」「分解する」といった動作を実際にみてください。

ゲーム終了後にお読み下さい(ネタバレ有)

【注意】エンディング4をクリアした後に読み下さない】この度は「レガシーコード」をお遊びいただき有難う御座いました。ゲームの特性上、説明書における内容物に一部誤りがありましたこと、この場をお借りして謝罪致します。この段階では「シナリオカード 14枚」が正しい表記となります。

また、シナリオカード(4-4)の到達方法に関してはインターネット上にネタバレをお控えください。ひとりで多くのユーザーのみなさんにゲームを楽しんでいただけるよう、ご理解とご協力をお願い致します。もちろん感想は大歓迎ですのでどちらの物語(月の物語・日蝕の物語)で遊んだかも添えてツイート等していただければ幸いです。写真の掲載も問題御座いません。(難しいことを言ってすみません。。。)

再度遊ぶ際は、また同じ箇所にシナリオカード(4-4)をしまっていただき、初見の友人とお楽しみください。

制作スタッフとスペシャルサンクス

【制作】クリエイターズ編集部(伊瀬村 @is_all/ひな助 @hinanuke0914/はこしろ @white_cube_work/菱形ユニ @Uni_g_diamond)

【コンセプトアート・世界観設定・カードデザイン・その他】伊瀬村

【パッケージ】アートディレクション・ロゴ・デザイン(伊瀬村)/キャラクターデザイン・キャラ線画(はこしろ)/着色・全体イラスト(ひな助)

【シナリオ】月の物語(伊瀬村)/日蝕の物語(菱形ユニ)

【カードイラスト/写真】伊瀬村・ひな助・PIXTA・Pixabay

【印刷】江戸クリエート株式会社様(カード・パッケージ・MAP)

【テストプレイ&スペシャルサンクス】くま(カードル制作)・山田大夏(スターライトステージ/とびこめ!さきもの!制作)・ZUME(ガンナガン原案&ディレクション担当)・菱形ユニ(ライター)・ひな助(イラストレーター)・山科文彦(MAGMELL制作)・ナツメドコーラ(チョイスヒーロー制作)・ソメイ(TRPGプレイヤー)・フレナ(TRPGビギナー)・翔(ボドッていいとも!)・hum(赤い扉と殺人鬼の鍵制作)・18&19会の皆様・フォアシュピール参加の皆様・合計テストプレイ30名以上・・and YOU(ゲームプレイ順・敬称略)