



このたびは、「Holdall2」をダウンロードいただきまして、まことにありがとうございます。  
ご使用前にこの“取り扱い説明書”をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用下さい。

Copyright©2025 by Taddi  
All rights reserved.

もくじ		
● 物語	・ ・ ・ ・ ・	3
● スタートメニュー	・ ・ ・ ・ ・	5
● ゲームの進め方	・ ・ ・ ・ ・	6
● 基礎知識	・ ・ ・ ・ ・	8
● ゲームの中断と再開	・ ・ ・ ・ ・	12
● 町の施設	・ ・ ・ ・ ・	13
● 冒険の知識	・ ・ ・ ・ ・	24
● 魔法使いの呪文	・ ・ ・ ・ ・	30
● 僧侶の呪文	・ ・ ・ ・ ・	32
● その他の特技	・ ・ ・ ・ ・	34
● オプション	・ ・ ・ ・ ・	38
● 冒険のヒント	・ ・ ・ ・ ・	39
● 使用素材情報	・ ・ ・ ・ ・	40
● 使用上の注意	・ ・ ・ ・ ・	42

物語

彼の地に寂れた村あった。その名をオールドホールという。人々は静かに暮らし、悠久ともいえる時をこの地と共にしていた。

ある日、風が運んできた噂があった。「地下に財宝が眠る」と。その宝は、かつて世界を続けた王の遺産だという。王の名はアルドリウス。人を超えた知恵と力を振るったと語られる。財宝の噂が、村に活気をもたらした。

北の古き丘には、幾つもの洞が口を開く。そのひとつグレン・ナアルドは人工的な迷宮が続き、王の墓所と伝えられてきた。王は死の間際、命じたと伝えられる。「我が財を封じ、誰にも渡すな」と。

年月は流れ、王国は滅び、人々の記憶もまた薄れていった。だが、財宝の噂だけは詩人の唄にのせて永く語り継がれた。そして繰り返し、人は闇へと惹かれた。

剣を持つ者、魔を操る者、腕に覚えるある冒険者が村の古門をくぐった。だが、静かに異変は起きていた。迷

- 3 -

物語

宮へ入った者が戻らない。酔い潰れた冒険者は言う「地下の闇が生きている」「王の呪いが息を吹き返した」噂が広まり、村の者たちは口を閉ざした。

しかし、古門をくぐる冒険者は後を絶たない。さらに多くの者が宝を目指した。領主ロード・ハーゲンは思案に暮れた。「このままでは村が減が・・・」

彼は布告を出した。「真実を見つけた者に褒賞を与える」と。その知らせは瞬く間に広がり、さらなる冒険者を集めた。名誉を求める者、富を望む者、罪を償う者。

誰も状況を打開させるには至らなかった。報せも、遺品さえも届かない。村には、静かな恐れだけが残った。

ある夜のこと、一人の若者が辿りついた。名も知られぬ冒険者である。彼は報酬を夢見て、迷宮へと足を踏み入れた。しかし、闇の奥で背後からの急襲を受け、その後の記憶は途絶えた。

目を覚ますと、ずた袋の中にいた。冷たい石の上に転がされていた。もがき、這い出ると徐々に視界が開けた。そこは見知らぬ回廊。・・・こうして、運命が動き出す。

- 4 -

スタートメニュー

- はじめから  
最初からゲームを始めます。
- つづきから  
セーブデータを選んで続きから始めます。
- オプション  
オプションを設定します。
- ゲーム終了  
ゲームを終了します。

- 5 -

ゲームの進め方

- はじめに  
回廊で目覚めた青年は、直感を頼りに仄暗い広間の一番奥にある長老の家を訪ねた。  
多くの事情を語らぬうちに、長老は青年の説明を遮り、目で威圧する。そこで青年は自分がパニックになっていたことを自覚し、長老の話に耳を傾けた。  
この広間には、ダンジョン内で生き残る上で必要な全ての施設があり、さながら小さな町とでも呼べるエリアのようだ。  
青年は、その姿を哀れんだ長老から与えられた、僅かばかりの支度金を手に、広間に繰り出すことにした。
- キャラクターをつくる  
長老の家から出たら、訓練所に向かいます。1人で乗り切れるほどダンジョンは易しいものではありません。
- パーティを組む  
酒場でパーティを組みます。

- 6 -

ゲームの進め方

- アイテムを買う  
商店で装備をととのえます。
- 冒険に出発する  
購入したアイテムを装備して、ダンジョンの探索に向かいます。
- 敵と戦う  
初めて敵と戦うときは「たいれつ」を選択し、HPの少ないキャラクターは後列に移動させます。
- 回復する  
宿屋ではHPやMPを回復できます。教会では状態異常を回復できます。
- スキルを覚える  
スキル（魔法や特技）はレベルアップしただけでは覚えません。研究室で覚えます。
- クエストを受注する  
冒険になれていたら、ギルドでクエストを受注します。成功すると冒険者ランクが上がり、様々な特典があります。

- 7 -

## ステータス

- パラメータ
  - 腕力  
物理ダメージに影響する
  - タフさ  
HPの増加量に影響する
  - 知性  
魔法ダメージに影響する  
MPの増加量に影響する
  - 精神力  
魔法による回復量に影響する
  - 素早さ  
逃走成功率に影響する  
攻撃順位に影響する  
クリティカル発生率に影響する
  - 運勢  
逃走成功率に影響する  
クリティカル発生率に影響する  
追加効果発生率に影響する

- 能力
  - 攻撃  
武器攻撃力と武器種に応じた腕力を加えた値
  - 命中  
武器及び装備品による値
  - レンジ  
武器により固定
  - 攻撃回数  
職業とレベルにより決定する
  - 属性  
武器により固定
  - 防御  
装備品による値
  - 回避  
装備品による値
- レンジと命中の関係
  - Sレンジ 前衛のみ、他は命中が下がる
  - Mレンジ 後衛では命中が下がる
  - Lレンジ 後衛でも命中が下がる

## ステータス

- 状態異常
  - 睡眠  
戦闘中行動できない。  
ターン経過もしくは戦闘後、自然回復する。
  - 毒  
ターン経過やダンジョン移動でダメージを受ける。  
自然回復しない。
  - 忘れ  
スキルが使用できない。  
ターン経過もしくは戦闘後、自然回復する。
  - 麻痺  
行動できず、自然回復しない。  
全員麻痺するとゲームオーバーになる。
  - 石化  
行動できず、自然回復しない。  
全員石化するとゲームオーバーになる。
  - 死亡  
行動できず、自然回復しない。  
全員死亡するとゲームオーバーになる。

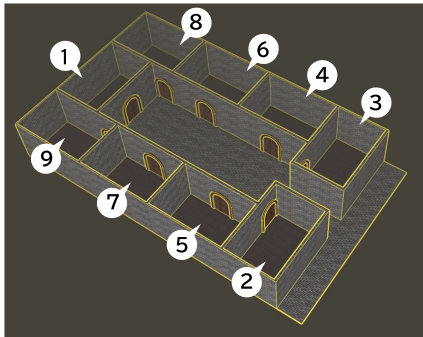
- 攻撃属性
  - 攻撃属性は最大2種が付加される。
  - 斬・突・打と火・水・土・風・光・闇から1種ずつ
- 耐性
  - 耐性は防御属性9種と状態異常耐性6種がある。
  - 防御属性は斬・突・打・火・水・土・風・光・闇
  - 状態異常耐性は眠（睡眠）、毒、忘（忘れ）、痺（麻痺）、石（石化）、死（即死）
  - 耐性は0～100で示される。
- 属性効果
  - 属性により攻撃は0～400%まで変動する。

## ゲームの中断と再開

- ゲームの中断  
ゲームを中断する時は「長老の家」で「記録を残す」を選択し、ファイルを選択して保存します。
- ゲームの再開  
スタートメニューで「つづきから」を選択し、冒険を再開します。

## 町の地図

- ①長老ボーデンの家
- ②バルクの訓練所
- ③フランメの酒場
- ④ドンナ商店
- ⑤ヴァネッサの宿屋



- ⑥ロートの研究所
- ⑦エルデ教会
- ⑧ブラーティンの書庫
- ⑨バウムのギルド

## 町の施設①長老ボーデンの家

- 記録を残す  
記録を残すことができます。セーブデータは3つまで残すことができます。
- この場から立ち去る  
長老の家を出て冒険の続きをします。
- 冒険を終える  
ゲームを終了し、スタート画面に戻ります。

## 町の施設②バルクの訓練所

- 冒険者を作成する
  - 最大16人登録できます。
  - 名前入力  
ひらがな、カタカナ、英字が選べます。文字種を変えるときは右下の「←→」で切り替えてください。
  - 顔選択  
表示される顔を選んでください。
  - 職業選択  
職業を選んでください。冒険者ランクが上がると選べる職業が増えます。
  - ボーナスの振り分け  
ボーナスを各パラメータに振り分けます。数字の横の[S]（最高）～[E]（最低）は成長度です。振り分けると増減します。
  - 最終確認  
HPとMPが決定したら、その冒険者を登録するが決めます。
- 冒険者を確認する  
登録されている冒険者を確認します。

	町の施設		町の施設	
<ul style="list-style-type: none"> <li>冒険者を削除する 冒険者を削除します。</li> </ul>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>冒険者を転職させる <ul style="list-style-type: none"> <li>条件を満たした冒険者を転職させます。</li> <li>ＨＰ・ＭＰは２分の１になります。</li> <li>パラメータは初期値に戻ります。</li> <li>心得は１段階下がります。</li> <li>成長度は引き継がれます。</li> </ul> </li> <li>冒険者の名前を変える 冒険者の名前を変えます。</li> <li>冒険者の容姿を変える 冒険者の容姿を変えます。</li> <li>この場から立ち去る 訓練所から出ます。</li> </ul>		町の施設③フランメの酒場		
		<ul style="list-style-type: none"> <li>仲間に入れる 訓練所で登録された冒険者を仲間に入れます。</li> <li>仲間からはずす パーティにいる冒険者をはずします。</li> <li>この場から立ち去る 酒場から出ます</li> </ul>		
- 16 -		- 17 -		

	町の施設		町の施設	
		町の施設④ドンナ商店		町の施設⑤ヴァネッサの宿屋
	<ul style="list-style-type: none"> <li>アイテムを売りたい <ul style="list-style-type: none"> <li>アイテムを売ります。</li> <li>１個もしくは全部の単位で売却できます。</li> </ul> </li> <li>この場から立ち去る 商店から出ます。</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>宿に泊まる <ul style="list-style-type: none"> <li>宿屋に泊まります。</li> <li>金額は回復させるＨＰの量で変わります。</li> <li>冒険者ランクが上がると宿泊代が上がります。</li> </ul> </li> <li>この場から立ち去る 宿屋から出ます。</li> </ul>	
- 18 -		- 19 -		

	町の施設		町の施設	
町の施設⑥ロートの研究所		町の施設⑦エルデ教会		
<ul style="list-style-type: none"> <li>スキルを覚える レベルが上がると職業に応じてスキルを覚えることができます。</li> <li>スキルを忘れる <ul style="list-style-type: none"> <li>覚えているスキルを忘れることができます。</li> <li>その職業で覚えることのできないスキルは、一度忘れると覚え直すことができません。</li> </ul> </li> <li>この場から立ち去る 研究所から出ます。</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>治療をお願いする <ul style="list-style-type: none"> <li>状態異常を回復します。</li> <li>状態異常の種類により寄付金が変わります。</li> <li>冒険者ランクが上がると寄付金が上がります。</li> </ul> </li> <li>この場から立ち去る 教会から出ます。</li> </ul>		
- 20 -		- 21 -		

	町の施設		町の施設	
		町の施設⑧プラーティンの書庫		町の施設⑨バウムのギルド
	<ul style="list-style-type: none"> <li>アイテム図鑑の閲覧 取得したことのあるアイテムを確認します。</li> <li>エネミー図鑑の閲覧 倒したことのあるエネミーを確認します。</li> <li>この場から立ち去る 書庫から出ます。</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>クエストを受注する <ul style="list-style-type: none"> <li>受注するクエストを決定します。</li> <li>すでに受注している場合に新たにクエストを受注しようとする、前に受注したクエストはキャンセルされます。</li> <li>クエスト受注中はメニュー上に条件が表示されます。</li> </ul> </li> <li>クエストを報告する <ul style="list-style-type: none"> <li>クエストを報告します。</li> <li>アイテム収集クエストは達成した場合、そのアイテムは回収されます。</li> <li>クエストを達成すると冒険者ランクが上がります。</li> </ul> </li> <li>この場から立ち去る ギルドから出ます。</li> </ul>	
- 22 -		- 23 -		

## 戦闘

- 戦闘開始
  - 通常戦闘  
敵味方とも行動を決定し戦闘を開始する。
  - 先制攻撃  
敵は行動不可。味方の攻撃から戦闘を開始する。  
「隠密の心得」で発生率が上がる。
  - 奇襲攻撃  
味方は行動不可。敵の攻撃から戦闘を開始する。  
「斥候の心得」で発生率が下がる。
- 戦闘準備
  - たたかう  
パーティの行動に移ります。
  - じどう  
全員が「たたかう」を自動で入力します。
  - たいれつ  
前衛・中衛・後衛を決定します。  
レンジにあった武器でなければ命中が下がります。
  - にげる  
逃けます。敏捷性と運勢が高いほど成功します。

- 24 -

## 宝箱の罠

- 宝箱には罠が仕掛けられています。
  - 盗賊がパーティにいると開錠成功率が上がります。
  - 「開錠の心得」により開錠成功率が上がります。
  - 罠は識別できません。
  - 開錠の可否のみを選択して下さい。
  - 階層によって、より危険度の高い罠が出現します。
- 危険度1の罠
  - 故障  
アイテムが得られない
  - いしつぶて  
単体 HP に 1/4 ダメージ
  - 毒針  
単体を「猛毒」にする
  - スモールボム  
全体 HP に 1/4 ダメージ
  - スタナー  
単体を「麻痺」にする
- 危険度2の罠
  - ソリッドニードル  
単体 HP に 1/2 ダメージ
  - 悪魔の目玉  
単体を「石化」にする
  - ロケットハンマー  
単体 HP に 3/4 ダメージ
  - 毒ガス  
全体を「猛毒」にする
  - マジックドレイン  
単体 MP を 0 にする

- 25 -

## ● 危険度3の罠

- グレネードボム  
全体 HP に 2/3 ダメージ
- 麻痺ガス  
全体を「麻痺」にする
- グレネードボム  
全体 HP に 2/3 ダメージ
- ギロチン  
単体を「死亡」にする
- ジェノサイドボム  
全体 HP を 1 桁にする

## ● 危険度4の罠

- 術士の呪い  
全体 MP の 2/5 にする
- スペルプラスター  
呪文所持者を「麻痺」にする
- 賢者の呪い  
全体 MP を 1 桁にする
- S デスレイ  
成長度 S の者を「死亡」にする
- メデューサの呪い  
全体を「石化」にする

- 26 -

## ダンジョンの仕掛け

- 隠し扉  
壁を調べる（決定ボタンを押す）と現われる扉
- 一方通行の扉  
一方からしか通り抜けられない扉
- レバー式の扉
  - レバーを引くことで解錠される扉
  - 鉄格子の扉が多い
- 鍵付の扉
  - 特定の鍵でしか開けることのできない扉
  - 赤色の扉が多い

- 27 -

## 心得

- 心得の仕組み
  - レベルが上がると職業に応じて心得を習得する。
  - ランクが3段階あり、数字が高いほど効果が高い。
  - 心得は忘れることができない。
  - 転職すると1ランク下がる。
- 種類
  - 得物の心得  
戦士  
武器装備時の物理ダメージアップ
  - 徒手の心得  
武闘家  
素手状態での物理ダメージアップ
  - 開錠の心得  
盗賊  
宝箱の解錠確率アップ
  - 癒しの心得  
神官・司祭  
回復魔法による回復量アップ
  - 魔力の心得  
魔術師・賢者  
攻撃魔法による魔法ダメージアップ
  - 慧眼の心得  
司祭・商人  
宝箱からのレアドロップ率アップ

- 28 -

- 斥候の心得  
狩人  
バックアタックの回避率アップ
- 見切の心得  
侍  
敵攻撃に対する回避率アップ
- 堅守の心得  
騎士  
まもる・かばうの時の防御力アップ
- 隠密の心得  
忍者  
戦闘開始時の先制率アップ
- 抵抗の心得  
騎士・賢者  
状態異常に対する異常耐性アップ
- 道具の心得  
商人  
道具使用時の効果量アップ
- 命中の心得  
狩人  
攻撃時の命中率アップ
- 二刀の心得  
侍  
副装備の攻撃ダメージアップ
- 会心の心得  
忍者  
クリティカル発生率アップ
- 脱兎の心得  
盗賊  
逃走の成功率が上がる

- 29 -

## 魔法使いの呪文

## ● 習得可能な職業

- 魔術師
- 司祭
- 賢者
- 狩人 ※状態異常魔法のみ
- 侍 ※ステータス低下魔法のみ
- 忍者 ※ステータス低下魔法のみ

## ● 属性攻撃魔法

- フラム  
敵1体に火属性の小ダメージ
- マフラム  
敵1体に火属性の中ダメージ
- ラフラム  
敵全体に火属性の大ダメージ
- コルド  
敵1体に氷属性のダメージ
- マコルド  
敵全体に氷属性のダメージ
- ボルト  
敵1体に雷属性のダメージ
- マボルト  
敵1体に雷属性のダメージ
- ラボルト  
敵全体に雷属性のダメージ
- インフェルノ  
敵1列に魔属性のダメージ
- ギャラクシー  
敵全体に魔属性のダメージ

- 30 -

- 状態異常付加魔法
  - ダスリープ  
敵グループを睡眠させる
  - ダベイン  
敵グループを麻痺させる
  - ダベノム  
敵グループを毒に侵す
  - ダフォゲット  
敵グループを忘却させる
  - ダベトロ  
敵グループを石化させる
  - パニッシュ  
敵グループを即死させる
  - パニッシュデス  
敵全体を即死させる
- ステータス低下魔法
  - メルトパワー  
敵グループの攻撃力を下げる
  - ディルトパワー  
敵全体の攻撃力を下げる
  - メルトガード  
敵グループの防御力を下げる
  - ディルトガード  
敵全体の防御力を下げる
  - メルトテンボ  
敵グループの敏捷性を下げる
  - ディルトテンボ  
敵全体の敏捷性を下げる

- 31 -

その他の特技

- 状態異常回復魔法
  - メディスリーブ 味方全員の眠りから回復
  - メディペイン 味方1人の麻痺を回復
  - メディバノム 味方1人の毒を回復
  - メディフォゲット 味方1人の忘却を回復
  - メディベトロ 味方1人の石化を回復
  - ディザレクション 味方1人を復活させる
  - クリアランス 味方1人を死亡以外から回復
  - ディクリアランス 味方全員を死亡以外から回復
- ステータス上昇魔法
  - オークパワー 味方1人の攻撃力を上げる
  - ディオグパワー 味方全員の攻撃力を上げる
  - オークガード 味方1人の防御力を上げる
  - ディオグガード 味方全員の防御力を上げる
  - オークテンポ 味方1人の敏捷性を上げる
  - ディオグテンポ 味方全員の敏捷性を上げる
- その他の魔法
  - ビュアマップ マップを表示する
  - リターンステア 最後に通った転送装置に移動

- 特技について
  - レベルが上がると職業に応じて特技が覚えられる。
  - 魔法と同じように研究所で覚える。
  - 魔法のようにMPは消費しない。
- 戦士
  - すてみ 防御半分・攻撃2倍の攻撃
  - フルスイング 命中半分・クリティカルヒットする
  - 岩石落とし 土属性の前列全体ダメージ
  - バルセルク 大攻撃後、HPに反動ダメージ
- 武闘家
  - カウンター 相手の攻撃を返す
  - 足払い 相手の行動をキャンセルする
  - 旋風蹴り 前列全体への攻撃
  - 連撃 当たるほどダメージアップする攻撃

- 盗賊
  - アイテムスティル 攻撃と同時にものを盗む
  - 急襲 かくれる中に大ダメージの攻撃
  - ゴールドスティル 攻撃と同時に金を盗む
  - かくれる 成功すると3ターン攻撃を受けない。
- 神官
  - 精神統一 5ターン回復効果アップ
  - いのる 成功時に全員のHPが回復
- 魔術師
  - 魔力覚醒 5ターン魔法威力アップ
  - マジックドレイン 受けた魔法でMPを回復する
- 司祭
  - セレンディビティ<sup>ゴッド</sup> 死亡以外の状態異常を確率で回復
  - ウィークグラント ランダムで弱点を付与する
- 商人
  - デュアルユース アイテム2つ使用して効果を増幅
  - ゴールドガード 受けたダメージ分お金が減る
  - エコユース 効果を減らして消費せず使用する
  - ゴールドアタック 所持金を使って攻撃

オプション

## 冒険のヒント

- 狩人
  - スプリットアロー 威力を落として敵一列を攻撃
  - クイックショット 威力を落とした速攻攻撃
  - クラスタボウ 威力を落として敵グループを攻撃
  - エンドストーム 威力を落として最後に全体攻撃
- 侍
  - 居合い斬り 攻撃をかわしてそのまま攻撃
  - 虚実双斬 主武器を外し副武器で大ダメージ
  - 満月の太刀 HPが最大に近いほど大攻撃
  - 新月の太刀 HPが0に近いほど大攻撃
- 騎士
  - 絶対防御 HPが2以上の場合、必ず耐える
  - ホーリーアクト 最後にパーティ被ダメージ分反撃
  - 挑発 3ターン敵の攻撃が集中しやすい
  - サンクチュアリ 3ターン自身の全属性耐性上昇

- 忍者
  - 火遁の術 全体火属性攻撃 3 ターン耐性低下
  - 水遁の術 全体水属性攻撃 3 ターン耐性低下
  - 土遁の術 全体土属性攻撃 3 ターン耐性低下
  - 風遁の術 全体風属性攻撃 3 ターン耐性低下
  - 火陣の術 味方全体の火耐性 3 ターン上昇
  - 水陣の術 味方全体の水耐性 3 ターン上昇
  - 土陣の術 味方全体の土耐性 3 ターン上昇
  - 風陣の術 味方全体の風耐性 3 ターン上昇
- 賢者
  - クイックキャスト 3 ターン高速で呪文を詠唱する
  - ライフコンバート HP を消費してMP を回復する

- スクリーン設定 [ 通常、2倍、フルスクリーン ]  
ゲーム画面の大きさを選択します。
- BGM設定 [ なし、小さめ、ふつう、大きめ ]  
BGMの音量を設定します。
- SE設定 [ なし、小さめ、ふつう、大きめ ]  
ゲーム内効果音の音量を設定します。
- スピード [ 最速、速め、並、最遅 ]  
ゲーム全体の速度を設定します。
- ボタン設定  
キーボード操作のボタンを設定します。  
初期値[ 決定[Z]、キャンセル[X]、メニュー[C] ]
- ジョイパッド設定  
ジョイパッドのボタン設定をします。
- 設定リセット  
オプション設定を初期状態に戻します。
- セーブデータ初期化  
セーブデータを削除します
- 設定を保存して戻る  
オプション設定を保存して戻ります。

- 最初の青年について  
初期登録の青年は成長度も高くありませんが、初期の素早さが高く設定されていますので、逃走成功率が上がります。すぐに削除せず、序盤は頼りにして下さい。
- 防御属性について  
長老の言い分けを守って下さい。序盤は防御や回避の値よりも、防御属性が重要になります。バランスの良い装備を心掛けて下さい。
- 敵のターゲットについて  
中衛や後衛に配置しても、敵は意外と攻撃してきました。パーティ全員の装備に気を配って下さい。
- 宿屋の利用について  
回復させるＨＰの量によって宿代は変動するので、可能な限り回復魔法でＨＰを回復してから泊まって下さい。
- ダンジョン内の固定敵について  
赤色のマーカーは固定エンカウントの敵です。この敵は、パーティが町の入り口まで戻ると復活します。

### 使用素材情報

このゲームを製作するにあたって、多くの素材を利用しています。

各製作者様の素材がなければ、このゲームを完成させることはできませんでした。本当に感謝しています。

- グラフィック素材

〔敵キャラクター〕

ニルバーナ展覧会機関 / サイト閉鎖

URL <http://castlenirvana.sakura.ne.jp/index.html>

〔ダンジョンテクスチャ／NPCグラフィック〕

シュガーポット / もじゃ 様

URL <http://www1.icnet.ne.jp/sugarpot/>

〔戦闘効果エフェクト〕

ひぼや倉庫 / ひぼや

URL <https://pipoya.net/>

〔施設内観イメージ画像〕

IMAGE\*AFTER / 海外サイトです

URL <http://imageafter.com/>

- 音楽素材

〔BGM／SE〕

魔王魂 / KOUICHI 様

URL <http://maoudamashii.jokersounds.com/>

〔システム音／SE〕

TAM Music Factory / 多夢 様

URL <http://www.tam-music.com/>

### 使用上のご注意

- 長時間ゲームをするときは、健康のため1時間ないしは2時間ごとに10分から15分の小休止をして下さい。
- 当ソフトの公序良俗に反する使用を禁止します。
- 当ソフトの営利目的による無断使用を禁止します。
- 当ソフトに使用しているデータ(素材やプログラム等)にはすべて著作権があります。これらのデータを抽出して頒布等する行為や、改変する行為、自作のゲームに利用する行為を禁止します。また、当ソフトやこれらのデータの転載、流用、二次配布、二次利用も禁止です。ただし、フリー素材については、各著作者の利用規約に従えば使用できる場合があります。
- 当ソフトの利用にあたって、何らかの不具合やトラブルが生じたとしても、制作者は一切の責任を負いません。自己責任でご利用ください。