

『RPG ツクール DS』の動作に関する重要なお知らせ

この度は『RPG ツクール DS』をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。

本ソフト内の機能において、一部、不具合が発生することが判明いたしました。
お買い上げいただいたお客様には大変ご迷惑、ご不便をおかけいたしましたことを、深くお詫び申し上げます。

具体的な症状については、下記に掲載いたしましたのでご参照ください。

製品のクオリティーアップに向け一層努めてまいりますので、引き続き弊社製品をご愛顧くださいますよう、心よりお願い申し上げます。

< 症状 >

■ データベース[特技]で[特技]の入れ替えを行なうことにより、画面停止が発生することがある

【発生場所】

エディター＞データベース

【現象】

データベースの[特技]に設定した「ファイアボルト」などの技を、[モンスター]の[戦闘方法]に使用している状態で、データベース内で[特技]の入れ替えや削除を行なった場合、[モンスター]の[戦闘方法]において影響がでます。

(影響例) [モンスター]の[特技]が異なる[特技]と入れ替わる
設定画面やゲームデータのセーブ時に画面が停止してしまう、など

【ご注意いただく点】

データベースの[特技]に設定した特技は、[モンスター]の[戦闘方法]に使用している状態では並び替えや入れ替えを行わないでください。
もしくは、一度、[モンスター]の[戦闘方法]から該当する[特技]をすべて削除したうえで、データベースの[特技]の並び替え、入れ替えを行ってください。

■ パーティ先頭キャラが戦闘不能時、マップ上で回復魔法が使えなくなる

【発生場所】

ゲームプレイ、テストプレイ

【現象】

先頭のキャラクターが戦闘不能になった場合、マップ上で、他のキャラクターがHP(MP)回復(範囲: ひとり)の[特技]を使用してもHP(MP)が回復しません。

【ご注意いただく点】

[範囲]が「全体」のHP(MP)回復の[特技]は使えますが、[範囲]が「ひとり」の[特技]によるHP(MP)回復を行なうためには、アイテムを使用するなど、別の手段で先頭キャラクターを蘇生させる必要があります。

■ 戦闘中の[反撃]発動時の処理が正しく動作しない

【発生場所】

ゲームプレイ、テストプレイ

【現象】

戦闘中、モンスターが[突進]を使用することで主人公側のキャラクターに[反撃]が発動した場合、そのキャラクターが同攻撃ターン中にほかのモンスターから通常攻撃を受けた場合にも[反撃]が発動する。

■ [使える時]が「移動中」のアイテムが戦闘中も使えてしまう

【発生場所】

ゲームプレイ、テストプレイ

【現象】

データベース[アイテム]にて[使える時]を「移動中」に設定したアイテムが、戦闘中にも使うことができてしまいます。

<お問い合わせ> エンターブレイン ゲームユーザーサポート

電 話 : 03-3265-7575(土日祝祭日を除く 12:00~17:00)

質問フォーム : <https://www.enterbrain.co.jp/cgi-bin/softsup/gameform3.cgi>