

RPG戦闘

- [はじめに](#)
- [操作方法](#)
- [状態異常](#)
- [その他](#)
- [これから始める人へ](#)

[基本システム](#)・[SLG戦闘](#)・[RPG戦闘](#)

はじめに



魔王との壮絶な死闘が始まる...!

- 拠点を探索するとき、戦闘(エンカウント)がある拠点が存在する
- シンボルエンカウント&フロントビュー戦闘 しかもアクティブタイムバトル
- 逃走は必殺技でのみ可能(煙幕・テレポート)
- 君主部隊以外では全滅してもゲームオーバーにならない、ただし、部隊にいた武将全員が在野に落ちる
- 武将の性能がそのままRPG戦闘に適用されるので敏捷が高いとゲージがたまりやすい
- RPG戦闘で経験をつむと[潜在]を1消費して攻撃・直防・魔防が1ずつ増加する。敵勢力に勝てないときは、RPG戦闘で武将を強くしてから挑戦するといいかも、そのため基礎能力が高くて潜在が低い武将は基礎能力がある程度低くても潜在の多い武将に結果的に負けることも、基礎能力と潜在の両方が低い武将はただの雑魚だが...

操作方法

敵のシンボルに接触すると戦闘が開始

どんどんゲージが溜まっていくので、そのゲージを消費して戦う

- 十字キー : (消費2)キー位置に対応する武将が通常攻撃をする
- 決定+十字キー : (消費5)キー位置に対応する武将が必殺技を使う。必殺技中は時間停止



敏捷が高くても5ゲージ溜まるには時間がかかるため大抵は被ダメージが増える一方だが状況によってはむしろ必殺技を使った方が損害が少なく済むこともある。

- ・ キャンセルキー : (消費?)メニュー表示, アイテムは(消費1), メニュー中は時間停止



ポーズしてから十字キーでキャラを選び、決定ボタンで個別メニューが開く。画像はアレックスの場合。

- ・ Shift + キー : (消費0)攻撃対象を変更(メニュー 敵状態確認でも可能)
- ・ 被ダメージ時に決定 + キャンセルキー : (全消費・1以上の時使用可)ダメージを1/10に軽減 & 状態異常無効化。仕様上、敵の通常攻撃などに使用するのは困難



オプションで「RPG戦闘防御コマンド」を「あり」に設定していると敵の必殺技やカウンターを食らったときにこのようにポーズがかかる。この場合は同時押しではなく、決定で防御・キャンセルで無視。



状態異常の無効化が最大の恩恵だが、このように9ゲージあっても一発で吹っ飛ぶので立て続けに2発食らうと防ぎきれない。

状態異常

状態異常は重複する。ただし同一能力の上昇と低下は上書きされる。

・ 攻撃力 / 攻撃力

文字通りの効果。アップはダメージ2倍、ダウンは2/3。
低下は戦闘の長期化を招きやすいが他の状態異常に比べると被害は少ない。
上昇は特に元のSTが高い場合に効果がある。元々低いと焼け石に水なことも。

・ 防御力 / 防御力

文字通りの効果。アップはダメージ1/2、ダウンは4/3。
低下は元々防御力の低いキャラのダメージが跳ね上がるため要注意。
逆もまた然りだが、一々トランスファーとか使うくらいだったらさっさと倒した方が良く、
使うとしてもボス戦とか回復技を使うときとかくらい。

・ 敏捷

低下のみで上昇はない。ダメージには直結しないが、元々敏捷の低いキャラなどは
露骨なまでに遅くなるため、結果として戦闘の長期化による損害の増大に繋がる。
ほとんどが必殺技の効果として付加されるものなので、使う相手には防御の用意を怠りなく。

・ 毒

行動するたびに500ダメージを食らう。
食らったキャラがむやみに行動するのは死を意味するので極力食らわないように、
食らってしまったら行動させないか即回復させるようにしたい。
ミミックなんかはどうしようもないので、特別な事情でもない限りは開けないのが最善の対処法。
なお、毒ダメージでは戦闘不能にはならない。

・ 凍結

行動不能 + 防御力1/2。ダメージを受けると解除される。
このゲームでは防御力1の差でダメージが大きく変化するため、
普段なら何ともない攻撃で即死、あるいは瀕死になることも珍しくない。
他の状態異常は通常攻撃の追加効果として受けることがあるが
これだけは必殺技でしか食らうことはないので、是が非でも防御しておきたい。

その他

- ・ パワーアップ、ガードアップは戦闘中に使うものです。
- ・ 行動ゲージは攻撃、技、アイテム消費などのゲージを消費するタイプを使うと0部分までリセットされるので7割以上ゲージが上がってる場合には使わないでおきたい
- ・ 3つ以上のダンジョンで出没するモンスターの中にはクリティカルを発動するものがある。
食らったキャラは即死。
発動するのは物理・鎌属性の通常攻撃を持つモンスター。魔法攻撃のみのモンスターは発動しない。
カウンター攻撃でも発動。 **防御コマンドを無効化する。**



画像ではブライアンが食らっているが、現実には勇者だろうが魔王だろうが神だろうが魔人だろうが問答無用で即死するため注意したい。

戦闘が長期化すればするほど当然食らう確率も相対的に高くなる。

これから始める人へ

- 「RPG戦闘防御コマンド」は「あり」推奨。というかむしろそっちがデフォ。防御の仕様の何たるかを理解せずに上級マップを突破することはほぼ不可能なのでまずはその性能を実際に体感することをオススメする。
「なし」はよりスリリングな戦闘を求める人向け。
 - 特に能力値が低い場合、数値上で1の違いも馬鹿にはできない。
2違えば店売り装備で最弱と最強の差があると書けばより理解しやすいだろう。
たった1違うだけでも与ダメージ・被ダメージに数倍の差が出ることもある。
 - 敵が特に重大な状態異常を使ったり、カウンターや道連れ技を使うことが分かっている場合は3ゲージ溜まってから攻撃して確実に防御できるようにしておくベター。
-