

**OUROBOROS - III**  
**機能仕様書**  
**Version 7.000**

**OUROBOROS-III 開発チーム**

*Copyright ©2005 OCR, Ltd. All rights reserved.*

## 変更履歴

Ver.	日付	内容	修正ページ
	担当		
1.0	2006.6.29	新規作成	なし
	Hannibal		
2.0	2006.9.10	セット効果追加	p.24
	"		
3.0	2006.10.13	衝突追加、フィールド温度追加	p.6
	設計者		
3.1	2006.10.14	アイテムカテゴリ追加、地形固定モンスター追加	p.38、 p.36
	"		
3.2	2006.12.29	隊列追加	p.92
	"		
3.3	2007.1.5	BOSS モード追加	p.4
	"		
3.4	2007.1.8	フォーム変更仕様修正	p.10
	"		
3.5	2007.1.10	デモモード追加	p.5
	"		
3.51	2007.1.13	特殊効果タイプ追加	p.23
	"		
3.52	2007.1.17	攻撃タイプ修正	p.14
	"		
3.6	2007.1.20	職業修正	p.29-
	rikku		
3.9	2007.1.30	フラグ追加。表10修正。	p.9
	設計者		
4.001	2007.9.29	変身修正	p.10
	"		
5.0	2008.3.2	攻撃効果修正	全般
	"		
5.101	2008.6.20	変身修正、紅白戦	p.10
	alaric		
6.00	2008.10.1	リプレイ対応、高速化	全般
	設計者		
7.00	2009.8.3	フォーム上限撤廃、マルチグループサポート、全タイプ更新	全般
	"		

## 目次

1. 概要と画面構成 .....	3
2. 基本ルール .....	3
3. 動作モード .....	3
3.1. 対COMモード .....	4
3.2. PTvsPTモード .....	4
3.3. 軍隊戦モード .....	4
3.4. 対COM-BOSSモード .....	5
3.5. 1vs1モード .....	5
3.6. バトルロワイヤルモード .....	5
3.7. デモモード .....	5
3.8. テストモード .....	5
3.9. リプレイモード .....	5
4. フィールド .....	6
4.1. 行動可能半径 .....	6
4.2. ホーム位置 .....	6
4.3. フィールド温度 .....	6
4.4. フィールド上の移動と衝突(ノックバック) .....	7
5. ユニット .....	7
5.1. ユニットの特性 .....	7
5.2. フラグ .....	10
5.3. フォーム変更タイプ .....	12
5.4. 策敵ロック(攻撃目標)タイプ・移動ロックタイプ .....	13
5.5. 移動タイプ .....	15
5.6. 攻撃タイプ .....	17
5.7. 特殊効果タイプ .....	27
5.8. 特殊攻撃タイプ(セットアイテム) .....	28
5.9. 特殊効果タイプ(リング) .....	29
6. 職業 .....	31
7. 仲間 .....	33
8. 装備 .....	35
9. モンスター .....	35
9.1. 隊列 .....	36
9.2. 地形 .....	40
10. アイテム .....	42
11. 戦闘の閲覧 .....	43

## 1. 概要と画面構成

本ソフトウェアは、ユーザの分身であるアバター同士が同時対戦するためのゲームインターフェースを提供する。

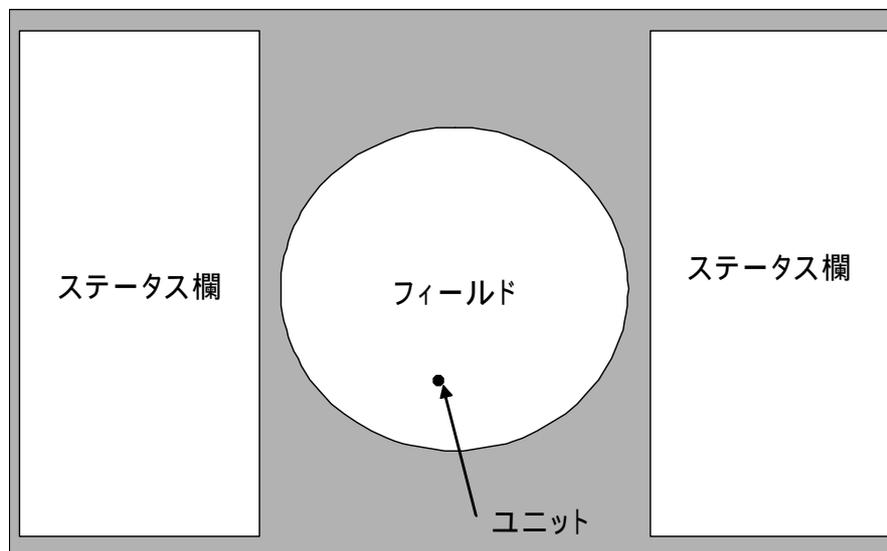


図 1 画面構成

ゲーム画面の構成を図 1 に示す。画面は円形のフィールドと、その両側に配置されたステータス欄からなる。フィールドには真上から地上を見下ろした視点で、ユーザの分身であるユニットがドットで表示される。ユニットは耐久力、攻撃力、防御力などのパラメータをもち、複数のユニットがフィールド上で自立的に移動攻撃を行い戦闘する。ユニットのパラメータはステータス欄に表示される。具体的なパラメータについては後述する。

## 2. 基本ルール

(1) フィールド上の各ユニットは攻撃力を持ち、相互に自立移動して他のユニットを攻撃する。攻撃を受けたユニットは耐久力を失い、耐久力が0になったユニットはフィールドから消える。最後までフィールドに残ったユニットが勝利ユニットとなる。

(2) ユニットはグループを組むことができる。同一グループのユニットによる攻撃は原則他の同一グループのユニットには当たらない。特定のグループに属するユニット以外が全滅した場合、残ったグループ(当該グループに所属するユニット)が勝利者となる。

## 3. 動作モード

以下、の7つの動作モードをもつ。動作モードにより詳細なルールが異なる。

表 1 動作モード

#	モード	動作	備考
1	対 COM モード	現在位置に応じた敵と戦闘	Mode=0
2	PTvsPT モード	闘技場にて他プレイヤーと対戦	Mode=1 Mode=2(右側挑戦者)
3	軍隊戦モード	軍隊の対戦	Mode=3
4	対 COM-BOSS モード	対 COM モードと基本的に同じ。タイムアウト値などが長めに設定されているカスタムモード。	Mode=4
5	1vs1対戦モード	他プレイヤーと対戦	Mode=5(挑戦者) Mode=6(チャンピオン)
6	バトルロワイヤル	N 人の参加者がそれぞれ異なるグループ(敵対関係)となるモード。	Mode=1, 2
7	デモモード	チュートリアル用(アイテムテスト)	Mode=7
8	テストモード	動作テスト用(モンスターテスト)	Mode=8
9	リプレイ	記録した戦闘の再生専用モード	Mode=9

### 3.1. 対 COM モード

コンピュータとのプレイヤーの2グループの対戦。

- (1) タイムアウト: 600 フレームを超えると戦闘を決着させるために強制的に接近戦が強いられる。
- (2) 勝利時報酬: 敵の強さに応じて経験値、ゴールド、アイテムを入手。
- (3) 敗北時ペナルティ: 所持ゴールド 1/2、経験値 1/2

### 3.2. PTvsPT モード

プレイヤーとプレイヤーの2グループの対戦。

- (1) タイムアウト: 600 フレームを超えると戦闘を決着させるために強制的に接近戦が強いられる。
- (2) 勝利時報酬: レート UP。
- (3) 敗北時ペナルティ: レート DOWN。

### 3.3. 軍隊戦モード

プレイヤー軍隊とプレイヤー軍隊の2グループの対戦。

- (1) タイムアウト: 600 フレームを超えると戦闘を決着させるために強制的に接近戦が強いられる。
- (2) 勝利時報酬: なし。
- (3) 敗北時ペナルティ: 自軍隊消滅。

### 3.4. 対 COM-BOSS モード

コンピュータとのプレイヤーの2グループの対戦。

- (1) タイムアウト: 1200 フレームを超えると戦闘を決着させるために強制的に接近戦が強いられる。
- (2) 勝利時報酬: 敵の強さに応じて経験値、ゴールド、アイテムを入手。
- (3) 敗北時ペナルティ: 所持ゴールド 1/2、経験値 1/2

### 3.5. 1vs1 モード

プレイヤーとプレイヤーの2グループの対戦。

- (1) タイムアウト: 600 フレームを超えると戦闘を決着させるために強制的に接近戦が強いられる。
- (2) 勝利時報酬: 対戦相手の強さに応じた経験値とゴールド
- (3) 敗北時ペナルティ: 耐久力が0になる。

### 3.6. バトルロワイヤルモード

プレイヤー n グループの対戦。

- (1) タイムアウト: 600 フレームを超えると戦闘を決着させるために強制的に接近戦が強いられる。
- (2) 勝利時報酬: なし
- (3) 敗北時ペナルティ: なし

### 3.7. デモモード

デモ対戦。

- (1) タイムアウト: 600 フレームを超えると戦闘を決着させるために強制的に接近戦が強いられる。
- (2) 勝利時報酬: なし
- (3) 敗北時ペナルティ: なし

### 3.8. テストモード

テスト対戦。

- (1) タイムアウト: 600 フレームを超えると戦闘を決着させるために強制的に接近戦が強いられる。
- (2) 勝利時報酬: なし
- (3) 敗北時ペナルティ: なし

### 3.9. リプレイモード

リプレイ専用。

- (1) タイムアウト: 保存した戦闘のモードに依存。
- (2) 勝利時報酬: なし
- (3) 敗北時ペナルティ: なし

## 4. フィールド

以下、フィールドの詳細な特性について述べる。

### 4.1. 行動可能半径

フィールドは半径 200 ドットの円形であり、ユニットはこの円から外にすることはできない。円の外周には衝突判定があり、フィールド外周に達したユニットは後述の衝突判定が実行される。ユニットが射出した射出物がこの外周に達した場合には当該射出物は消滅する。(円外周に一度でも衝突すると、当該ユニットの外周衝突フラグがセットされる。外周衝突フラグについては 5 章ユニットを参照)

### 4.2. ホーム位置

フィールドにはあらかじめ定められた 1024 個のホーム位置がある。ホーム位置はフィールドと同じ位置に中心をもつ半径 175 ドットの円の円周を 1024 分割して得られる各点の総称である。ホーム位置 0 は(0,-175)の位置、そこから時計周りに 1024 個のホーム位置が定義される。

ホーム位置はグループの初期出現位置や、ユニットの移動先として利用される。

### 4.3. フィールド温度

フィールドには温度がある。ユニットの行動により温度は増減する。ユニットはフィールド温度がユニットの温度耐性を超えて上昇した場合や、下降した場合には毎ターンダメージを負う。温度上昇により倒されたユニットは最後に温度上昇を行ったユニットに倒されたと判定される。温度が下降した場合には耐久力 1 以下ではダメージを与えられない。そのかわり、当該ユニットの移動速度を低下させることができる。

フィールド初期温度は任意に設定できる。デフォルトの初期温度は 300K(ケルビン)。最低温度は 0K、最高温度は 9999 万 9999K。

フィールド温度は、同一ターン内のユニットの行動により算出されるエネルギー値の総和から算出される。エネルギー値は温度上昇の場合正の値をとり下降の場合負の値をとる。温度算出に用いるエネルギー値は以下の式で定義される。

エネルギー値 = エネルギー

エネルギー値が負の場合、フィールド温度は低下する。現在の温度  $T$  から 1K の温度低下をするのにひつようなエネルギー値  $E$  は以下の式で定義される。

$$E = 300 / (T - 1)$$

このとき、 $T < 300K$  以下では  $(300 - T) / 300\%$  のスロー効果(ユニット特性参照)がかかる。また、ユニットの温度耐性限界値と現在温度の差分の 2 乗がダメージとなる。

エネルギー値が正の場合、フィールド温度は上昇する。現在の温度  $T$  から 1K の温度上昇に必要なエネルギー値は以下の式で定義される。

$$E = 300 / (T + 1)$$

また、ユニットの温度耐性限界値と現在温度の差分の平方根がダメージとなる。

#### 4.4. フィールド上の移動と衝突(ノックバック)

ユニットは定まった加速度により加速して最大速度まで速度上昇する。加速はユニットサイズが小さいほど大きく、ユニットサイズが大きいほど小さい。ユニットは反発係数 1 の衝突をする。衝突後速度は運動方程式に従う。最大速度は温度低下などの特殊効果によって一時的に低下することがある。最大速度が低下すると速度も最大速度以下になるように低下する。

加速度  $A = 1/\text{サイズ}$

速度  $V = AT$  ( $T$ =加速時間(経過フレーム数))

質量  $M = \text{サイズ}$

$$V_1 = (M_1V_1 - M_2V_2) / (M_1)$$

$$V_2 = (M_2V_2 - M_1V_1) / (M_2)$$

衝突はユニット同士以外にもノックバック効果のついた射出物やフィールド外周との間でも発生する。

### 5. ユニット

以下、ユニットの詳細な特性について述べる。ユニットは索敵タイプで指定されたアルゴリズムに従って敵を選択、移動タイプで指定されたアルゴリズムに従って移動先を決定して移動、攻撃タイプで指定されたアルゴリズムに従って上記敵を攻撃する。攻撃タイプは特殊攻撃と攻撃の2種類が設定できる。攻撃は攻撃発生条件(確立 or フレームレート)に従って発生するが、一般に特殊攻撃には攻撃発生条件が厳しく高ダメージな必殺技的攻撃を設定するのに用いる。さらに、特殊効果タイプで指定されたアルゴリズムにより、上記攻撃動作に平行して体力の回復など補助活動を行う。

ユニットは上述の攻撃(特殊攻撃)タイプ、索敵タイプ、移動タイプ、特殊効果タイプを3セットもつ。各セットをフォームとよび、それぞれ通常フォーム(0番形態)、変身フォーム(1番形態)、超変身フォーム(2番形態)とよぶ。フォームは初期状態で通常フォームからはじまるが、フォーム変更アルゴリズムに従って戦闘中に他のフォームに変わる。あるフォームから残りの2つのうち、どのフォームに変わるかもフォーム変更アルゴリズムにより指定される。条件に応じて異なるフォームに変更することもできる。

#### 5.1. ユニットの特性

ユニットは上述した攻撃力、耐久力、などに加えて下表に記載するステータスをもつ。ステータスの一部は関連する装備を交換することにより、値のカスタマイズができる。

攻撃タイプなど一部パラメータは配列値であり通常、変身、超変身、、、のようにN種類の異なる値をとる。これらN種類の値のうちINDEX値であるフォーム番号により1つが選択される。フォーム番号はフォーム変更タイプで指定されたアルゴリズムにより変化する。

表 2 ユニット特性値

ステータス	概要	数	装備	備考
名前	ユニットの名称	1		
レベル	ユニットのレベル	1		
サイズ	ユニットの大きさ(ドットサイズ)	N		
カラー	ユニットの色	N		COL
職業	職業種類(画像用)	N		
ステータス WINDOW	ステータス WINDOW 表示の有無	1		
ユニット ID	ユニット識別番号	N		
グループ ID	グループ識別番号	N		GID
ホーム番号	円形フィールド上のグループ初期位置	N		
初期座標	フィールド上のユニット初期位置(X 座標、Y 座標)グループ初期位置からの相対座標	1		BX, BY
座標	フィールド上のユニット位置(X 座標、Y 座標)	1		
フォーム数	フォームの段階の数	1		基本値 3
フォーム番号	現在のフォーム	1		初期値 0
フォーム変更タイプ	フォームを変更するアルゴリズムタイプ	N	籠手	CT
攻撃タイプ	攻撃パターンの種類(ファースト&セカンド)	N	武器 杖	AT
SA 攻撃タイプ	SA 攻撃の種類(ファースト&セカンド)	N	セット、職業	EAT
攻撃力	ファーストダメージ量	N		DMG
SA 攻撃力	SA ファーストダメージ量	N		EDMG
攻撃パラメータ	セカンドダメージ量、セカンドダメージ種別、ファーストダメージ種別 種別:物理、遠距離、魔法、火、氷、毒	N		DT
SA 攻撃パラメータ	セカンドダメージ量、セカンドダメージ種別、ファーストダメージ種別 種別:物理、遠距離、魔法、火、氷、毒	N		EDT
攻撃発生レート		N		RATE
SA 攻撃発生レート		N		ERATE
攻撃オプション	貫通、ロックバックなどのファースト攻撃属性	N	指輪	OPT
SA 攻撃オプション	貫通、ロックバックなどのファースト攻撃属性		指輪	EOPT
物理防御力	敵ユニットの攻撃に対する防御力(%) 遠距離4桁、近距離4桁(下位)	N	近距離:鎧, 籠手,靴,兜 遠距離:盾	DEF

毒防御力	敵ユニットの攻撃に対する防御力(%) 遠距離4桁、近距離4桁(下位)	N	近距離: 鎧, 箆手, 靴, 兜 遠距離: 盾	PDEF
魔法防御力	敵ユニットの攻撃に対する防御力(%) 遠距離4桁、近距離4桁(下位)	N	近距離: 鎧, 箆手, 靴, 兜 遠距離: 盾	MDEF
火炎防御力	敵ユニットの攻撃に対する防御力(%) 遠距離4桁、近距離4桁(下位)	N	近距離: 鎧, 箆手, 靴, 兜 遠距離: 盾	FDEF
凍結防御力	敵ユニットの攻撃に対する防御力(%) 遠距離4桁、近距離4桁(下位)	N	近距離: 鎧, 箆手, 靴, 兜 遠距離: 盾	IDEF
基本回復力		N		
回復力	毒ダメージ + 回復力	N		
移動タイプ	移動アルゴリズムの種類 移動ロックの種類(帯)	N	靴 帯	MT MT 補助
移動速度	ユニットが1フレームに移動できる最大 距離	N	靴	SPEED
速度	現在速度			
索敵タイプ	攻撃目標、移動目標を決定するアルゴ リズムの種類	N	兜	ST
特殊効果タイプ	特殊効果の種類	N	職業	EXT
耐久力/最大耐久力	ユニットの体力	1		
魔力/最大魔力	魔法攻撃において攻撃ごとに消費する	1		
召還力/最大召還力	召還ごとに消費する	N		
攻撃ロック	現在ロックしている敵番号	N		TMP
移動ロック	現在の移動先ホーム番号	N		TMP
ダメージ総量	戦闘中に敵に与えたダメージの総量	1		統計用
勝利数	戦闘中たおした敵の総数	1		統計用
遠距離攻撃数	射出中の遠距離攻撃の数	1		LIMIT
フラグ	衝突フラグなど	1		

## 5.2. フラグ

フラグは戦闘状況に応じてセットされる。フラグはフォーム変更アルゴリズムの条件として利用される。フォーム変更するとフラグはリセットされる。フラグはユニットの行動に伴ってセットされるイベントフラグとターンの先頭でセットされるグローバルフラグの2種類がある。イベントフラグはユニットの行動に伴いセットされフラグを受けとったユニットの行動が終了するとリセットされる。イベントフラグはユニットごとに独立に管理されており、フラグ発生とともに関係する全てのユニットのフラグがセットされる。一方、グローバルフラグはターンの先頭でセットされ、ターンの終わりに一律リセットされる。

表 3 イベントフラグ一覧

#	フラグ	概要	備考
0	xdamaged	被ダメージフラグ	
1	damaged	被物理ダメージフラグ	
2	pdamaged	被毒ダメージフラグ	
3	mdamaged	被魔法ダメージフラグ	
4	fdamaged	被炎ダメージフラグ	
5	idamaged	被氷ダメージフラグ	
6	xhit	与ダメージフラグ	
7	hit	与物理ダメージフラグ	
8	phit	与毒ダメージフラグ	
9	mhit	与魔法ダメージフラグ	
10	fhit	与炎ダメージフラグ	
11	ihit	与氷ダメージフラグ	
12	outsidehit	外周衝突フラグ(被ノックバック)	
13	enemyhit	敵衝突フラグ(被ノックバック)	
14	allyhit	味方衝突フラグ(到着)	
15	enemykill	敵を倒した	
16	allykill	味方が倒された	
17	ftellkill	f-tell が倒された	
18	priestkill	priest が倒された	
19	thiefkill	thief が倒された	
20	fighterkill	fighter が倒された	
21	bardkill	bard が倒された	
22	rangerkill	ranger が倒された	
23	monkill	monk が倒された	
24	magekill	mage が倒された	
25	assassinkill	assassin が倒された	
26	knightkill	knight が倒された	
27	Valkyriekill	Valkyrie が倒された	
28	samuraikill	samurai が倒された	
29	oraclekill	oracle が倒された	
30	roguekill	rogue が倒された	
31	shamankill	shaman が倒された	
32	Magicknightkill	Magicknight が倒された	

33	loadkill	load が倒された	
34	wizardkill	wizard が倒された	
35	bishopkill	bishop が倒された	
36	ninjakill	ninja が倒された	
37	Paladinkill	Paladin が倒された	
38	emperorkill	emperor が倒された	
39	sword masterkill	sword master が倒された	
40	arch bishopkill	arch bishop が倒された	
41	sagekill	sage が倒された	
42	high masterkill	high master が倒された	
43	architectkill	architect が倒された	
44	bluekill	青グループが倒された	
45	whitekill	白グループが倒された	
46	graykill	灰色グループが倒された	
47	redkill	赤グループが倒された	
48	blackkill	黒グループが倒された	
49	greenkill	緑グループが倒された	
50	yellowkill	黄色グループが倒された	
51	magentakill	紫グループが倒された	
52	shieldblocked	盾で防御された	
53	shieldblock	盾で防御した	
54			
55			
56			
57			

表 4 グローバルフラグ一覧

#	フラグ	概要	備考
0	10turnpass	10 ターン経過毎に発火	
1	20turnpass	20 ターン経過毎に発火	
2	30turnpass	30 ターン経過毎に発火	
3	40turnpass	40 ターン経過毎に発火	
4	50turnpass	50 ターン経過毎に発火	
5	60turnpass	60 ターン経過毎に発火	
6	70turnpass	70 ターン経過毎に発火	
7	80turnpass	80 ターン経過毎に発火	
8	90turnpass	90 ターン経過毎に発火	
9	100turnpass	100 ターン経過毎に発火	
10	150tuenpass	150 ターン経過毎に発火	
11	200turnpass	200 ターン経過毎に発火	
12	250	250 ターン経過毎に発火	

### 5.3. フォーム変更タイプ

ユニットのフォームはフォーム変更タイプに従って変化する。フォーム最大値の形態からさらに上位に変更を試みると0番形態に変化する。0番形態から下位に変更を試みるとフォーム最大値の形態に変化する。

CT: ( | ) |

1桁、2桁、3桁

1桁:変化型 n: 0~9 が-4,-3,-2,-1,+1,+2,+3+4 にそれぞれ対応。

2桁:値 n: 基本型に依存

3桁:基本型

表 5 フォーム(配列 INDEX)変更基本型一覧

#	基本型	備考
0	変更なし	
1	体力ベース	
2	ランダムベース	
3	0フレーム変更	
4	1フレーム変更	
5	フレーム経過ベース	
6	フラグベース	

表 6 フォーム(配列 INDEX)変更一覧

#	フォーム変更タイプ	概要
0		変更なし
1		最初にHP50%、HP25%以下になったときにそれぞれ+1、+2番に変更
2		最初にHP60%、HP30%以下になったときにそれぞれ+1、+2番に変更
3		最初にHP80%、HP40%以下になったときにそれぞれ+1、+2番に変更
4		ランダム1%で上位フォームへ
5		ランダム2%で上位フォームへ
6		ランダム5%で上位フォームへ
7		ランダム10%で上位フォームへ
8		即座に上位フォームへ変更(アイテムドロップなど非戦闘装備スキップ用)
9		即座に上位フォームへ変更(変身後1フレーム行動あり)
10		10フレーム経過後に上位フォームへ

11		20 フレーム経過後に上位フォームへ
12		30 フレーム経過後に上位フォームへ
13		50 フレーム経過後に上位フォームへ
14		60 フレーム経過後に上位フォームへ
15		80 フレーム経過後に上位フォームへ
16		100 フレーム経過後に上位フォームへ
17		200 フレーム経過後に上位フォームへ
18		300 フレーム経過後に上位フォームへ
19		400 フレーム経過後に上位フォームへ
20		500 フレーム経過後に上位フォームへ
21		600 フレーム経過後に上位フォームへ
		指定のフラグが立ったとき上位フォームへ変更
		指定のフラグが立ったとき下位フォームへ変更

#### 5.4. 策敵ロック(攻撃目標)タイプ・移動ロックタイプ

敵(味方)を選択するアルゴリズム。移動ロックと索敵ロックどちらも索敵タイプから1つを選択する。索敵ロックでは基本的に偶数番(0含む)のみを用いる。

表 7 索敵タイプ一覧

索敵タイプ	概要
0	索敵なし
1	索敵なし
2	敵にランダムにロック
3	味方にランダムにロック
4	常に最も近い敵にロック
5	常に最も近い味方にロック
6	常に最も遠い敵にロック
7	常に最も遠い味方にロック
8	もっともHPの少ない敵にロック
9	もっともHPの少ない味方にロック
10	もっともHPの多い敵にロック
11	もっともHPの多い味方にロック
12	もっともMPの少ない敵にロック
13	もっともMPの少ない味方にロック

14	もっとも MP の多い敵にロック
15	もっとも MP の多い味方にロック
16	もっともサイズの大きい敵にロック
17	もっともサイズの大きい味方にロック
18	もっともサイズの小さい敵にロック
19	もっともサイズの小さい味方にロック
20	もっともスピードの早い敵にロック
21	もっともスピードの早い味方にロック
22	もっともスピードの遅い敵にロック
23	もっともスピードの遅い味方にロック
24	もっとも最大スピードの早い敵にロック
25	もっとも最大スピードの早い味方にロック
26	もっとも最大スピードの遅い敵にロック
27	もっとも最大スピードの遅い味方にロック
28	もっとも攻撃スピードの早い敵にロック
29	もっとも攻撃スピードの早い味方にロック
30	もっとも攻撃スピードの遅い敵にロック
31	もっとも攻撃スピードの遅い味方にロック
32	もっとも SA 攻撃スピードの早い敵にロック
33	もっとも SA 攻撃スピードの早い味方にロック
34	もっとも SA 攻撃スピードの遅い敵にロック
35	もっとも SA 攻撃スピードの遅い味方にロック
36	もっとも接近ダメージの大きい敵にロック
37	もっとも接近ダメージの大きい味方にロック
38	もっとも接近ダメージの小さい敵にロック
39	もっとも接近ダメージの小さい味方にロック
40	もっとも遠距離ダメージの大きい敵にロック
41	もっとも遠距離ダメージの大きい味方にロック
42	もっとも遠距離ダメージの小さい敵にロック
43	もっとも遠距離ダメージの小さい味方にロック
44	もっとも魔法ダメージの大きい敵にロック
45	もっとも魔法ダメージの大きい味方にロック
46	もっとも魔法ダメージの小さい敵にロック
47	もっとも魔法ダメージの小さい味方にロック
48	もっとも接近防御力の大きい敵にロック
49	もっとも接近防御力の大きい味方にロック
50	もっとも接近防御力の小さい敵にロック
51	もっとも接近防御力の小さい味方にロック
52	もっとも遠距離防御力の大きい敵にロック
53	もっとも遠距離防御力の大きい味方にロック
54	もっとも遠距離防御力の小さい敵にロック
55	もっとも遠距離防御力の小さい味方にロック
56	もっとも魔法防御力の大きい敵にロック

57	もっとも魔法防御力の大きい味方にロック
58	もっとも魔法防御力の小さい敵にロック
59	もっとも魔法防御力の小さい味方にロック
60	最も最高温度耐性の小さい敵にロック
61	最も最高温度耐性の小さい味方にロック
62	最も最低温度耐性の大きい敵にロック
63	最も最低温度耐性の大きい味方にロック
64	最も最低温度耐性の小さい敵にロック
65	最も最低温度耐性の小さい味方にロック
66	最も最低温度耐性の大きい敵にロック
67	最も最低温度耐性の大きい味方にロック
68	もっとも近接 + 遠距離 + 魔法合計ダメージの大きい敵にロック
69	もっとも近接 + 遠距離 + 魔法合計ダメージの大きい味方にロック
70	もっとも近接 + 遠距離 + 魔法合計ダメージの小さい敵にロック
71	もっとも近接 + 遠距離 + 魔法合計ダメージの小さい味方にロック
72	もっとも(近接 + 遠距離 + 魔法)全フォーム合計ダメージの大きい敵にロック
73	もっとも(近接 + 遠距離 + 魔法)全フォーム合計ダメージの大きい味方にロック
74	もっとも(近接 + 遠距離 + 魔法)全フォーム合計ダメージの小さい敵にロック
75	もっとも(近接 + 遠距離 + 魔法)全フォーム合計ダメージの小さい味方にロック
76	もっともダメージを受けた敵にロック
77	もっともダメージを受けた味方にロック
78	もっともダメージを受けていない敵にロック
79	もっともダメージを受けていない味方にロック
80	凍っている敵にロック
81	凍っている味方にロック
82	石化している敵にロック
83	石化している味方にロック
84	毒をうけている敵にロック
85	毒をうけている味方にロック
?	移動ロックなら索敵、索敵なら移動ロックした対象がロックしている対象にロック

## 5.5. 移動タイプ

移動先を決めるアルゴリズム。

表 8 移動タイプ一覧

移動タイプ	概要
0	移動なし(靴移動目標無視)
1	常時最も近い敵へ移動(移動ロック無視)
2	常時最も遠い敵へ移動(移動ロック無視)

3	常時最も近い敵へジグザグ移動(移動ロック無視)
4	常時最も遠い敵へジグザグ移動(移動ロック無視)
5	ランダムに小幅移動(移動ロック無視)
6	ランダムに大幅移動(移動ロック無視)
7	攻撃目標でロックした対象へ移動(移動ロック無視)
8	攻撃目標でロックした対象へジグザグ移動(移動ロック無視)
9	移動ロックした対象へ移動
10	移動ロックした対象へジグザグ移動
11	外周時計周り移動(移動ロック無視)
12	外周反時計周り移動(移動ロック無視)
13	攻撃目標でロックした敵周囲を時計周り移動(移動ロック無視)
14	攻撃目標でロックした敵周囲を反時計周り移動(移動ロック無視)
15	移動ロックした敵周囲を時計周り移動
16	移動ロックした敵周囲を反時計周り移動
17	瞬間停止移動(移動ロック無視)
18	瞬間移動(移動ロック無視)
19	味方を巡回移動(移動ロック無視)
20	左へ移動(衝突後右へ移動)
21	右へ移動(衝突後左へ移動)
22	上へ移動(衝突後下へ移動)
23	下へ移動(衝突後上へ移動)
24	ホームポジションから中心に向かって左へ移動(衝突後右へ移動)
25	ホームポジションから中心に向かって右へ移動(衝突後左へ移動)
26	ホームポジションから中心に向かって上へ移動(衝突後下へ移動)
27	ホームポジションから中心に向かって下へ移動(衝突後上へ移動)
28	時計回りに敵周囲を移動しながら接近
29	反時計回りに敵周囲を移動しながら接近
30	ホームポジション 0 へ移動
31	ホームポジション 128 へ移動
32	ホームポジション 256 へ移動
33	ホームポジション 384 へ移動
34	ホームポジション 512 へ移動
35	ホームポジション 640 へ移動
36	ホームポジション 768 へ移動
37	ホームポジション 896 へ移動
38	自ホームポジションへ移動
39	最も遠くの外周ホームポジションへ移動
40	最も近くの外周ホームポジションへ移動
41	最も遠くの外周ホームポジションへまわりこんで移動
42	最も近くの外周ホームポジションへまわりこんで移動
43	何れかのホームポジションにいるとき対角のホームポジション付近に瞬間移動

44	何れかのホームポジションにいるとき右 90 度のホームポジション付近に瞬間移動
45	何れかのホームポジションにいるとき左 90 度のホームポジション付近に瞬間移動
46	
47	
48	
49	
50	

### 5.6. 攻撃タイプ

攻撃は、ファースト攻撃、セカンド攻撃の組み合わせで定義される。ファースト、セカンドそれぞれにはいくつかの攻撃タイプがあり、さらに各タイプの攻撃パターンはパラメータ値によって射程などが変わる。ファースト攻撃が通常の攻撃であり、ダメージを与える弾を射出するなどの攻撃を行う。セカンド攻撃はファースト攻撃の着弾地点で発生する攻撃であり、爆発などいくつかのパターンがある。

攻撃タイプ(AT)は攻撃の種類を表す数値である。数値は 10 進表記したときの各桁に以下の意味があり、攻撃の種類を定義する。

- AT:           |   |  
           3桁、 1桁、 3桁  
 3桁:セカンド攻撃パラメータ  
 1桁:セカンド攻撃タイプ  
 3桁:ファースト攻撃パラメータ

攻撃タイプ固定パラメータ

画像(当たり判定)、重さ、最大射程、

攻撃タイプ非依存パラメータ

スピード、発射方向(n-way、n-way 広域角度、全方向)、50%サイズ、射程、ダメージ  
 移動型(普通、戻り、回転、誘導)、最大射程、温度変化、

表 9 ファースト攻撃タイプ一覧

#	攻撃タイプ	概要	パラメータ / 攻撃効果
0	なし		0: なし 1: セカンド直接 call 2: 3: 4:

			5 :
1	直接攻撃	隣接する敵ユニットに近距離攻撃力のダメージを与える	射程範囲: 1 ~ 9ドット
2	チャージ	隣接する敵ユニットに近距離攻撃力のダメージを与える	射程範囲: 1 ~ 9ドット
3			
4			
5	近距離電撃 GCA_lightning1 	多フレーム攻撃 目標に向かって直線的の飛ぶ遠距離攻撃	射程は大きさ 50% ~ 100%に変動することで実現
6	雷 GCA_lightning_thunder 	多フレーム攻撃 目標に向かって直線的の飛ぶ遠距離攻撃	射程は大きさ 50% ~ 100%に変動することで実現
7	投げ輪型レーザー GCA_lightningTC 	多フレーム攻撃 目標に向かって直線的の飛ぶ遠距離攻撃	射程は大きさ 50% ~ 100%に変動することで実現
8	衝撃波レーザー GCA_phantom 	多フレーム攻撃 周囲に円形にダメージを与える	射程は大きさ 50% ~ 100%に変動することで実現
9	魔法陣 GCA_magic_formation	多フレーム攻撃 周囲に円形にダメージを与える	射程は大きさ 50% ~ 100%に変動することで実現
10	火炎爆発 GCA_bomb2 	多フレーム攻撃	射程は大きさ 50% ~ 100%に変動することで実現
11	燃え上がる炎 GCA_fire1 	多フレーム攻撃	射程は大きさ 50% ~ 100%に変動することで実現
12	水しぶき GCA_splash	多フレーム攻撃	射程は大きさ 50% ~ 100%に変動することで実現



			
38	プラズマ弾 GC_bullet1 	標準射出物(アニメーション付)	射程 + 0 ~ + 8
	微細動派 GC_heat 	標準射出物(アニメーション付)	射程 + 0 ~ + 8
40	ナイフ GC_knife 	標準射出物	射程 + 0 ~ + 8
41	手裏剣 GC_shuriken 	標準射出物	射程 + 0 ~ + 8
42	羽矢(トゲ) GC_bolt	標準射出物	射程 + 0 ~ + 8
43	1連木矢 GC_arrow 	標準射出物	射程 + 0 ~ + 8
	3連木矢 GC_3warrow	標準射出物	射程 + 0 ~ + 8
45	5連木矢 GC_5warrow	標準射出物	射程 + 0 ~ + 8
46	1連鉄矢 GC_arrow2	標準射出物	射程 + 0 ~ + 8
47	3連鉄矢 GC_3warrow2	標準射出物	射程 + 0 ~ + 8
48	5連鉄矢 GC_5warrow2	標準射出物	射程 + 0 ~ + 8
49	毒玉 GC_poison	標準射出物(アニメーション付)	射程 + 0 ~ + 8
50	火炎球 GC_fireball 	標準射出物(アニメーション付)	射程 + 0 ~ + 8
51	氷玉 GC_iceball	標準射出物(アニメーション付)	射程 + 0 ~ + 8
52	鉄球 GC_morninghead 	標準射出物	射程 + 0 ~ + 8
53	石	標準射出物(アニメーション付)	射程 + 0 ~ + 8

	GC_stone 		
54	ハーブーン GC_harpoon 	標準射出物	射程 + 0 ~ + 8
55	GC_sword	標準射出物	射程 + 0 ~ + 8
56			
57			
58			
59	光矢 GC_guidedarrow	標準射出物	射程 + 0 ~ + 8
60	槍 GC_spear 	標準射出物	射程 + 0 ~ + 8
61	パイク GC_pike 	標準射出物	射程 + 0 ~ + 8
62	ランス GC_lance 	標準射出物	射程 + 0 ~ + 8
63	シルバーランス GC_silver lance 	標準射出物	射程 + 0 ~ + 8
64	Lance of Longinus		
65	片斧 GC_handaxe 	標準射出物(アニメーション付)	射程 + 0 ~ + 8
66	両斧 GC_axe 	標準射出物(アニメーション付)	射程 + 0 ~ + 8
67	ミュルニール GC_mjollnir 	標準射出物(アニメーション付)	射程 + 0 ~ + 8
68	鎌 GC_scythe 	標準射出物(アニメーション付)	射程 + 0 ~ + 8
69	大鎌		
70	ADAMAS		
71	チェーン GC_chane 	チェーン射出物	射程 + 0 ~ + 8

72	鎖鎌 GC_sickle 	チェーン射出物	射程 + 0 ~ + 8
	モーニングスター GC_morningstar 	チェーン射出物	射程 + 0 ~ + 8
74			
75			
77	ネット GC_net 	標準射出物(アニメーション付)	射程 + 0 ~ + 8
80	コンビネーション1	8方向射程8 プラズマ弾を6フレーム 3WAY 射程8 紫オーブを3フレーム	

表 10 セカンド攻撃タイプ一覧

	攻撃タイプ	概要	パラメータ
0	なし		
1	爆発など FST - call	ターゲット保存 ファーストターゲットに 対してセカンド発動	ファースト攻撃呼び出し ・パラメータはファースト番号
2	爆発など FST - call	ターゲットランダム ファーストターゲットと は関係なく、新たにラン ダムに選んだ敵にセカ ンド発動	ファースト攻撃呼び出し ・パラメータはファースト番号
3	トラップ	ふむとファースト攻撃呼	セカンドパラメータ=ファースト番号

		びだしが実行されるオブジェクト生成	
4	召喚	分身 モンスター召喚 壁	TYPE1桁 + 識別子2桁 モンスターID、壁種類、第三者種類、 出現位置は常に現在地(着弾点) 召還リスト参照
5	なし	ファースト攻撃拡張パラメータ記述用(50%サイズ、多フレーム攻撃の通常選択用)	10進表記: SPED、TYPE、WAY 上位1桁目: スピード 2桁目: TYPE 0: WAY 1: 広域 WAY 2: 全方向 3: 全方向回転(廃止) 4: 各ランダム target 5: 広域 WAY + 爆発セカンド 3桁目: nWAY(0-4)
6	なし	ファースト攻撃拡張パラメータ記述用(100%サイズ、多フレーム攻撃では将来予約: 現在未定義)	
7			
8			
9			

## OPT、EOPT パラメータ値

表 11 攻撃オプション一覧

	効果タイプ	概要	備考
0	なし: none		
1	貫通特性: penetrate	攻撃命中時に射出物が消えない	
2	ノックバック: knockback	攻撃命中時に敵ユニットを後方に跳ね飛ばす	
3	気絶: faint	攻撃命中時に敵ユニットが1フレーム行動不能になる	
4	スロー: slow	攻撃命中時に敵ユニット速度が5フレーム半減する	
5	移動停止効果(拘束) restraint	攻撃命中時に敵ユニットが5フレーム移動できない	
6	永久移動停止効果(粉碎) smash	攻撃命中時に敵ユニット最大速度が0	
7	行動停止効果(凍結) freeze	攻撃命中時に敵ユニットが5フレーム行動できない	
8	永久行動停止効果(石化) petrify	攻撃命中時に敵ユニットが行動不能になる	

9	温度上昇: heating	フィールド温度+0.1	
10	温度下降: refrigerate	フィールド温度-0.1	
11	0距離必中 zerolength	隣接した敵ユニットに必ず命中する	
12	貫通中のセカンド効果 resecond	貫通中攻撃命中毎にセカンド効果発動	
13	一定周期射出効果 regular_intervals	一定周期で規則正しく攻撃	
14	移動中の多フレーム攻撃可能効果: mobile_attack	多フレーム攻撃中でも移動できる	
15	ターゲット消滅時の射出物キャンセル効果 self_destruction	攻撃目標が消滅すると射出物も消える	
16	誘導 guided	標準射出物軌道パターン変更	
17	大型弾 mega_scale	標準射出物画像サイズ100%(当たり判定最大)	
18	回転軌道 spin	標準射出物軌道パターン変更	
19	往復軌道 round_trip	標準射出物軌道パターン変更	
20	2hit	2回命中するまで射出物消えない	
21	3hit	3回命中するまで射出物消えない	
22	挑発 provoke	敵ターゲットを自ユニットへ変更	
23	誘導挑発 guided_provoke	敵ターゲットを移動ロック先へ変更	
24	ブロック防御無効 invalidate_shield	盾無効 invalidate_shield	
25	重量弾 heavy	射出物の重量 + 2	
26	マルチターゲット multi	誘導 n-WAY など複数射出する場合に目標を別々にする	
27	軌道修正 homing	射手後に一度目標に向けて軌道修正する	
28	首振り射撃 wave	射撃方向に変化をつける	
29	高速弾 fast	弾速+2	
30	超高速 ufast	弾速 + 4	
31	超重量 uheavy	射出物の重量 + 4	

32	固定 fix	自ユニット座標から動かなくなる	
		セカンド爆発効果 +	
		セカンド氷結効果 +	
		開始N フレーム無行動効果	
		移動先予測射撃効果	
		同時発射可能数 +	

## DT、EDT パラメータ値

セカンドダメージ量(上位残り桁) : セカンドダメージ種別(2桁) : ファーストダメージ種別(下位2桁)

表 12 攻撃タイプ一覧

効果タイプ	概要	
0	近距離物理	
1	近距離毒	
2	近距離魔法	
3	近距離火	
4	近距離氷	
5	遠距離物理	盾ブロック対象
6	遠距離毒	盾ブロック対象
7	遠距離魔法	盾ブロック対象
8	遠距離火	盾ブロック対象
9	遠距離氷	盾ブロック対象

物理、毒、魔法、火炎、氷はそれぞれ対応する防御力でのみダメージ軽減できる。

遠距離系は盾ブロック防御が適用され、盾防御力確率でダメージ0となる。

近距離系は鎧、兜、籠手、靴防御が適用され、防御力%のダメージが軽減される。

表 13 トラップタイプ一覧

#	トラップタイプ		
0	ファーストコール(攻撃)	0	踏むとファースト攻撃をイメージサイズ 50%で呼び出し
		1	踏むとファースト攻撃をイメージサイズ 75%で呼び出し
		2	踏むとファースト攻撃をイメージサイズ 100%で呼び出し
1	独自オブジェクト	0	踏むとスロー効果ネットを出現させる 
		1	
		2	
2			
3			
4			

表 14 召還タイプ一覧

召還タイプ	識別子	概要
0:分身 (自ユニットの複製)	0:ダミー分身	デコイを出現
	1:2分身	耐久力のないコピーを生成
	2:3分身	耐久力のないコピーを生成
	3:4分身	耐久力のないコピーを生成
	4:5分身	耐久力のないコピーを生成
	5:6分身	耐久力のないコピーを生成
	6:7分身	耐久力のないコピーを生成
	7:ミラー	自分自身と同じスペックのコピーを生成
1:壁(コア画像が特殊な召還物) 自グループ属性	0:壁1	
	1:壁2	
	2:壁3	
2:モンスター召喚 自グループに所属	0:ゴーレム召還	
	1:ガーゴイル召喚	
	2:ポア召喚	
3:モンスター召喚 第三者グループ	同タイプ2	召喚モンスターすべて同じ新規グループに所属
4:モンスター召喚	同タイプ3	召喚モンスターはすべて異なる新規グループに所

単独新グループ		属
5:		

## 5.7. 特殊効果タイプ

EXT パラメータ値

表 15 特殊効果タイプ一覧

効果タイプ	概要
0	なし
1	魔法防御1%UP
2	魔法防御3%UP
3	魔法防御5%UP
4	毒防御1%UP
5	毒防御3%UP
6	毒防御5%UP
7	火炎防御1%UP
8	火炎防御3%UP
9	火炎防御5%UP
10	凍結防御1%UP
11	凍結防御3%UP
12	凍結防御5%UP
13	周囲の味方の耐久力+
14	周囲の味方の攻撃力+
15	周囲の味方の防御力+
16	毎ターンの回復力+
17	凍結効果 N%カット
18	スロー効果 N%カット
19	毒効果 N%カット
20	凍結無効
21	火炎無効
22	毒無効
23	ダメージを魔力で吸収
24	ダメージに応じて魔力回復
25	加速度+
26	サイズ+
27	
28	
29	



## 5.9. 特殊効果タイプ(リング)

4桁(効果1)、4桁(効果2):異なる効果タイプから最大2効果を選択。複合型の場合も重複はできない。

表 17 特殊効果タイプ一覧

効果タイプ	概要
0 ~ 999	AT オプション
1000 ~ 1999	EAT オプション
2000 ~ 2999	EXT オプション
3000 ~ 3999	その他
4000 ~ 4999	複合型1(AT,EATの組み合わせ)
5000 ~ 5999	複合型2(EXT,その他の組み合わせ)

表 18 特殊効果(その他)タイプ一覧

効果タイプ	概要
0	なし
1	入手ゴールド1%UP
2	入手ゴールド3%UP
3	入手ゴールド5%UP
4	入手ゴールド10%UP
5	入手経験値1%UP
6	入手経験値3%UP
7	入手経験値5%UP
8	入手経験値10%UP
9	アイテム発見1%UP
10	アイテム発見3%UP
11	アイテム発見5%UP
12	アイテム発見10%UP
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	
21	



## 6. 職業

職業毎に下表に示す補正をする。

最新仕様はDBデータを参照。

表 19 職業別ボーナス

職業	近攻	遠攻	近防	遠防	魔法	特性
f-tell	- 1	- 1	- 1	- 1		
priest			+ 1	+ 1		周囲の味方の耐久力回復
thief						移動速度 + 1
fighter	+ 2	- 1	+ 1			
bard	- 1			+ 1		周囲の味方の攻撃力 +
ranger	+ 1	+ 2		- 1		
monk	+ 2					
mage	- 2	- 1	- 2	- 1		
assassin	+ 1	+ 1	- 1	- 1		移動速度 + 2
knight	+ 2		+ 2	+ 1		移動速度 - 1
Valkyrie	+ 1	+ 2				移動速度 + 1
samurai	+ 3			- 1		
oracle	- 1		- 1	- 1		周囲の味方の防御力 +
rogue	+ 1	+ 2	+ 1			
shaman	+ 1	+ 1	+ 1	+ 1		移動速度 + 1、周囲の味方の攻撃力 +
Magicknight	+ 2		+ 1			移動速度 + 1
load	+ 1		+ 2	+ 2		周囲の味方の防御力 +
wizard	- 2	- 1	- 2	- 1		
bishop			- 1			周囲の味方の耐久力回復
ninja	+ 1	+ 1	+ 1	+ 1		移動速度 + 2
Paladin	+ 3		+ 3	+ 2		移動速度 + 1
emperor	- 1	- 1				周囲の味方の攻撃力 +
sword master	+ 3	- 2	+ 2	- 1		移動速度 + 1、周囲の味方の攻撃力 +
arch bishop	- 1		- 2	- 1		周囲の味方の耐久力回復、防御力 +
sage						周囲の味方の攻撃力 +
high master		+ 1	+ 1	+ 2		移動速度 + 2
architect						

### ・職業の特徴

白、赤、青、緑、黒、紫、の6つのカラーイメージを組み合わせることにより、各職業の独自性を得る。また、アイテムカラーを統一して一目で得意装備がわかるようにする。

表 20 カラーイメージ一覧

カラー	テーマ	代表効果	代表武器	備考
白	物理攻撃		剣、弓	
赤	火炎攻撃	ダメージ量増、0距離射出	杖	
青	凍結攻撃	誘導、凍結、ノックバック	メイス、クロスボウ	
緑	増殖	召喚、分身、壁、往復、回復、大型弾	斧	
黒	毒攻撃	トラップ、スロー、瞬間移動	ナイフ、手裏剣、網	
灰	物理遠距離	ノックバック、罨	クロスボウ、銃	
紫	魔法攻撃	貫通、行動不能	鎌、槍、王勺	
黄	マルチ			

表 21 職業の得意分野

職業	白	赤	青	緑	黒	灰	紫	黄	備考
f-tell									
priest									
thief									
fighter									
bard									
ranger									
monk									
mage									
assassin									
knight									
Valkyrie									
samurai									
oracle									
rogue									
shaman									
Magicknight									
load									
wizard									
bishop									
ninja									
Paladin									
emperor									
sword master									
arch bishop									
sage									
high master									
architect									

## 7. 仲間

### ・職業別定義

装備変更による特性カスタマイズはプレイヤーのアバターにのみ反映する。仲間の特性値は以下のように定義する。

### ・基本値定義

$$\text{耐久力} = \text{仲間レベル} \times 10$$

$$\text{近距離攻撃力} = \text{仲間レベル} / 10 + \text{職業別威力} \times 200$$

$$\text{遠距離攻撃力} = \text{仲間レベル} / 20 + \text{職業別威力} \times 200$$

$$\text{近距離防御力} = \text{職業別基本値} \times 10 (\%)$$

$$\text{遠距離防御力} = \text{職業別基本値} \times 10 (\%)$$

最新仕様はDBデータを参照。

表 22 仲間の特性、職業別定義

職業	変更 T	移動 T	索敵 T	攻撃 T	E 攻撃 T	特 殊 T	威 力 近	威 力 遠	威 力 M	防 御 近	防 御 遠	防 御 M	速さ	体 力
f-tell		4	1	40	0		2	1	1	1	0		4	
priest		1	0	40	59		3	2	3	3	0		4	× 3
thief		4	1	1	0		3	2	2	2	0		6	
fighter		1	0	1	0		5	1	3	2	0		3	× 6
bard		4	1	152	45		2	2	2	3	0		5	
ranger		1	0	43	0		4	4	2	1	0		5	× 6
monk		1	0	1	0		5	2	2	2	0		5	× 3
mage		4	1	151	0		1	1	0	1	0		1	
assassin		1	0	40	0		4	3	1	1	0		6	× 6
knight		1	0	1	0		5	2	4	3	0		2	× 6
Valkyrie		1	0	63	0		4	4	2	2	0		3	× 3
samurai		1	0	2	0		6	1	2	1	0		3	× 3
oracle		4	1	43	45		2	1	1	1	0		3	
rogue		1	0	1	0		4	4	3	2	0		4	× 6
shaman		4	1	153	542		4	3	3	3	0		4	
Magicknight		1	0	152	0		5	2	3	2	0		4	× 3
load		1	0	152	0		4	2	4	4	0		2	× 6
wizard		4	1	102152	0		1	1	0	1	0		2	
bishop		4	1	153	0		3	2	1	2	0		2	

ninja		1	0	1	341		4	3	3	3	0		6	× 3	
Paladin		1	0	1	61		6	2	5	4	0		5	× 6	
emperor		4	1	50	559		2	1	2	2	0		2		
sword master		1	0	2	0		6	0	4	1	0		5	× 6	
arch bishop		4	1	153	0		2	2	0	1	0		2		
sage		4	1	265	30		3	2	2	2	0		3		
high master		1	0	1	66		3	3	3	4	0		6	× 6	
architect		4	1	50	936		8	8	2	8	0		7		
職業	変更 T	移動 T	索敵 T	攻撃 T	E 攻撃 T	特 殊 T	威 力 近	威 力 遠	威 力 M	防 御 近	防 御 遠	防 御 M	速さ	体 力	

職業	備考
f-tell	DB データ参照
priest	DB データ参照
thief	DB データ参照
fighter	DB データ参照
bard	DB データ参照
ranger	DB データ参照
monk	DB データ参照
mage	DB データ参照
assassin	DB データ参照
knight	DB データ参照
Valkyrie	DB データ参照
samurai	DB データ参照
oracle	DB データ参照
rogue	DB データ参照
shaman	DB データ参照
Magicknight	DB データ参照
load	DB データ参照
wizard	DB データ参照
bishop	DB データ参照
ninja	DB データ参照
Paladin	DB データ参照
emperor	DB データ参照
sword master	DB データ参照
arch bishop	DB データ参照
sage	DB データ参照
high master	DB データ参照
architect	DB データ参照

## 8. 装備

ユーザのユニット特性値と装備の関係を下表に示す。

最新仕様はDBデータを参照。

表 23 装備と特性値の関係

装備	評価値	特性
靴	1 ~ 5,	移動速度 + 0、近防 + (評価値 / 10)
"	6 ~ 10,	移動速度 + 1、近防 + (評価値 / 10)
"	11 ~ 15,	移動速度 + 2 近防 + (評価値 / 10)
"	16 ~ 20,	移動速度 + 3 近防 + (評価値 / 10)
"	31 ~ 35,	移動速度 + 4 近防 + (評価値 / 10)
"	36 ~ 40,	移動速度 + 5 近防 + (評価値 / 10)
鎧		近距離防御力 = (評価値 / 2)
盾		遠距離防御力 = (評価値)
ベルト	1, 11, 21, ,,	移動なし
"	2, 12, 22, ,,	常に最も近い敵に向かって移動
"	3, 13, 23, ,,	常に最も遠い敵に向かって移動
"	4, 14, 24, ,,	索敵でロックした敵にむかって移動
"	5, 15, 25, ,,	ランダムウォーク
"	6, 16, 26, ,,	常に最も近い敵に向かってジグザグ移動
"	7, 17, 27, ,,	索敵でロックした敵に向かってジグザグ移動
"	8, 18, 28, ,,	味方を巡回
"	9, 19, 29, ,,	最も耐久力の少ない味方位置へ移動
"	10, 20, 30, ,,	移動なし
籠手		近防 + (評価値 / 10)
兜		索敵なし、近防 + (評価値 / 10)
"		常に最も近い敵にロック、近防 + (評価値 / 10)
"		常に最も遠い敵にロック、近防 + (評価値 / 10)
"		ランダムにロック、近防 + (評価値 / 10)
武器	1, 3, 5, 7, ,, ,	近距離攻撃力 = 評価値 × 100、遠 = 0
"	2, 4, 6, 8, ,, ,	遠距離攻撃力 = 評価値 × 50、近 = 評価値 × 10

## 9. モンスター

モンスターはユニークモンスター (BOSS) と通常モンスターの2種類に分けられる。ユニークモンスターは INDEX 変更により攻撃パターンを変化することができる。通常モンスターは INDEX 変更できない。

表 24 モンスター種別

種別	概要
通常	変身なし、フィールド
ユニーク	変身あり、フィールド
スーパーユニーク	変身あり、BOSS 戦のみ

### 9.1. 隊列

モンスターは隊列パターンにしたがって集団で登場する。隊列パターンと登場するモンスターの種類はエリア番号により決まる。1つのエリアには3種類のパターンが設定される。

隊列コード:

下位

1ビット: 0 = モンスター数固定    1 = モンスター数ランダム

2ビット: 0 = ランダム配置        1 = 固定配置

4ビット: 未定義

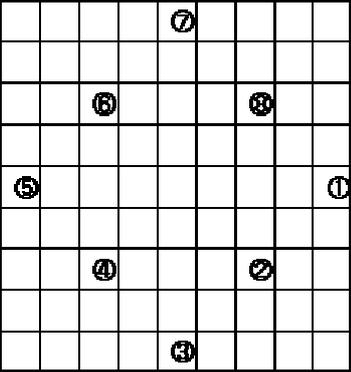
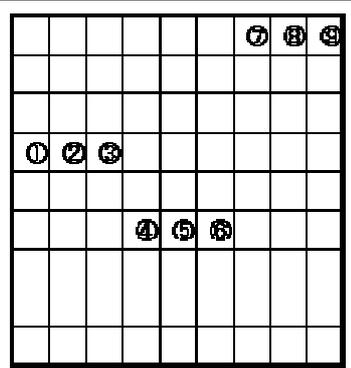
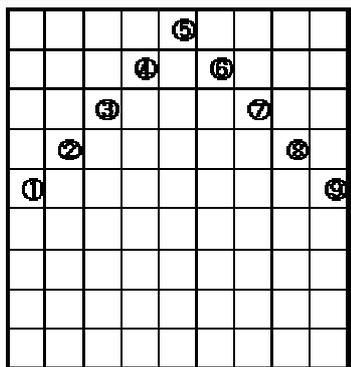
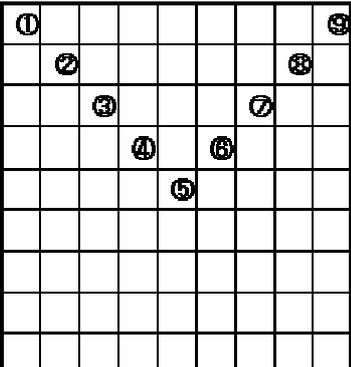
隊列配置パターンコード: (固定配置の場合にのみ使用)

下表

表 25 隊列配置パターンコード

#	隊列配置パターン	概要	
0	正方配置	正方形の外周に9隊配置	

1	前列-後列2列	横2列	
2	左列-右列2列	縦2列	
3	斜め1	左上から右下へ斜め配置	
4	斜め2	右上から左下へ斜め配置(/)	

5	円陣		
6	3列	互い違い横3列 ( - _ )	
7	翼	^	
8	V字翼	V	

9	翼 + 中心に隊長	BOSS 向き配置	
10	前列-後列2列	横2列ランダム	
11	左列-右列2列	縦2列ランダム	

表 26 エリア

#	エリア	モンスター	備考
0	非戦闘エリア	なし	
1	練習エリア1		
2	練習エリア2		
3	練習エリア3		
4	練習エリア4		
5	練習エリア5		
6	練習エリア6		
7	練習エリア7		

8	南の半島	スパイク・バシリスク コボルト ゾンビ	OUROBOROS 大陸
9	南の平原	ダーク・ウォーリアー	OUROBOROS 大陸
10	南の森	オーク	OUROBOROS 大陸
11	リズラブル城周辺	ゴア・バシリスク	OUROBOROS 大陸
12	リズワーン北部	イエティ	OUROBOROS 大陸
13	西の森	ブランブル・ハルク	OUROBOROS 大陸
14	北の平原	ダーク・ストーカー	OUROBOROS 大陸
15	砂漠(西)	サンド・レイダー	OUROBOROS 大陸
16	砂漠(東)	サンドリーパー	OUROBOROS 大陸
17	東の平原	ツリー・ラーカー	OUROBOROS 大陸
18	沼地	サーペント・メイガス	OUROBOROS 大陸
19	東の森	ランブリー・ドラゴン	OUROBOROS 大陸
20	雪原	フローズン・イエティ	OUROBOROS 大陸
21	荒地	コピュラント	OUROBOROS 大陸
22	火山	ブランダー・ボア	OUROBOROS 大陸
23	洞窟1		OUROBOROS 大陸
25	洞窟2		OUROBOROS 大陸
26	竜の洞窟		OUROBOROS 大陸
27	神殿		OUROBOROS 大陸
28	墓場		OUROBOROS 大陸
29	バベル		OUROBOROS 大陸
30	ギラー		OUROBOROS 大陸
31	エリア31		ARKHAM 大陸
32	エリア32		ARKHAM 大陸
33	エリア33		ARKHAM 大陸
34	エリア34		ARKHAM 大陸
35	エリア35		ARKHAM 大陸

## 9.2. 地形

地形依存モンスターコードが設定されている場所では、地形により出現モンスターが変わる。

表 27 地形別モンスター一覧

#	種類	画像	モンスター	備考
0	底			強さ27
1	海			強さ24
2	浅瀬			強さ14
3	氷原			強さ15
4	氷木			強さ16
5	氷林			強さ17
6	冰山			強さ20
7	氷森			強さ18
8	氷沼			強さ19
9	平原			強さ1
10	木			強さ2
11	林			強さ3
12	山			強さ4
13	雪山			強さ9
14	森			強さ5
15	森山			強さ7
16	森雪			強さ11
17	沼			強さ8
18	林山			強さ6
19	林雪			強さ10
20	荒地			強さ21

21	荒山			強さ22
22	荒雪			強さ23
23	溶岩			強さ25
24	火山			強さ26
25	砂漠			強さ12
26	砂山			強さ13
27				

## 10. アイテム

アイテムタイプを下表に示す。プレイヤー対プレイヤー戦ではレート制限などの他にアイテムタイプ制限などをつけることができる。ゲーム開始直後にはコモン(オートマチックアイテム)以外を入手することはできない。チュートリアル完了後他のアイテムを入手できるようになる。オートマチックアイテムはどのような組み合わせでも戦闘可能なようにレイアウトされている。アンコモンは組み合わせによっては戦闘不能となる組み合わせを含む。カスタム、オリジナルはオーダメイドされたアイテムであり、他のプレイヤーとトレード、売却などできない。

なお、現行アイテム(O2 アイテムシリーズ)はクラシックアイテムにマップされる。クラシックアイテムは将来他のアイテムセットのアイテムに変換する。

表 28 アイテムタイプ

XML タグ名	概要
クラシック	評価順にレイアウトされた互換性維持用アイテム
クラシック(オートマチック)	評価10以下と mod3==0 の鎧。 変身なし、武器種別に応じて自動索敵、移動 ロックなし+移動なし or 外周または最も近い敵へ移動

	従来のプレイ感覚を再現
コモン(オートマチック)	全てロックなし、常に最も近い敵に移動攻撃 初心者用
コモン	組み合わせ矛盾を最小限に抑えた基本動作アイテムセット コモンにアンコモンを組み合わせることで変化をつけるのが初期の基本パターン
アンコモン	組み合わせ矛盾を含む高度な設定が可能なアイテムセット 利用価値のないもの、コモン相当、レア相当のアイテム含む 可能な限り多種多様な性質のアイテム提供を目的とする
レア	アンコモンから良質な組み合わせをピックアップしたアイテムセット 固有効果をもつアイテムセットを含む コモンと同等以上に利用価値があるコモンの上位アイテム。 中盤以降はレア + アンコモンの組み合わせが基本パターンとなる
エリート	固有効果をもつアイテムセット 終盤以降はエリートアイテムの固有効果を主軸にした構成が基本パターンとなる
スーパーエリート	固有効果をもつアイテムセット(ゲーム内出現個数管理対象) エリートの上位アイテムセット
カスタム	トレード不可(汎用特注アイテム):アンコモン相当
オリジナル	トレード不可(非汎用特注アイテム):非限定
トライアル	開発テスト用サンプル、一定時間経過後削除される。トレード不可

## 11. 戦闘の閲覧

全ての戦闘は他プレイヤーが閲覧することができる。閲覧時には戦闘結果と戦闘内容の妥当性チェックが行われる。