

◇時間の概念◇ ～ルーチン管理について

戦闘はルーチン、クロックと呼ばれる時間の単位に区切って行われます。
クロック管理シートに各キャラクターのアイコンを配置し、進行状況を管理します。
1ルーチンは、以下の手順に従って処理します。
一方の陣営が全員戦闘不能若しくはシロハタとなるまで、以下の処理を繰り返し行います。

1. アイコンの配置

ルーチン開始時、登場するキャラクターは全員クロック【0】にアイコンを配置します。

2. 初期処理

初期処理を行うメソッドや、機能を使用します。

3. カレントキャラクターの選択

次の条件を満たすキャラクターをカレントキャラクター（行動を行うキャラクター）とします。

① 最上位クロックにあるキャラクター

【上位】 $A > B > C > D > E > F > 0 > 1 > 2 > 3 > 5 > 6 > 7 > 8$ 【下位】
※ 【9】に配置されたキャラクターはカレントキャラクターにはなりません。

② ①のキャラクターのうち、最もバフ値の高いキャラクター

すべてのキャラクターが【9】に配置された場合、終了処理に移ります。

4. カレントキャラクターの行動

後述のメソッドより1つ選択し、実行します。

メソッドの宣言時に、既定クロック分、アイコンを下方にシフトします。

※ カレントキャラクターのアクションに対してリアクションを行い、クロックを消費した場合、そのタイミングで同様にクロックをシフトしてください。

5. 行動終了判定

カレントキャラクターがクロックをシフトした結果、【4】または【9】に達した場合、そのキャラクターの、このルーチンでの行動が終了します。

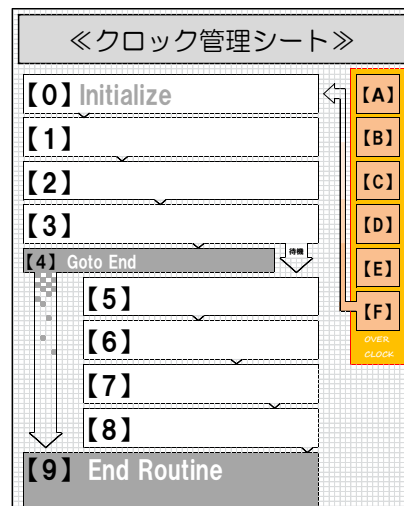
※ 【4】に達した場合は、即座に【9】に再配置します。

3. に戻り、終了処理の条件が満たされるまで繰り返します。

6. 終了処理

終了処理を行う機能などを使用し、次のルーチンに移行します。

次のルーチンは、1. アイコンの配置から再開します。



◇メソッド◇

ルーチン管理中の行動を”メソッド”と呼びます。

各メソッドの詳細はメソッド一覧を参照してください。
一覧の見方は下記の通りです。

メソッド	…	メソッドの名称です
カテゴリ	…	そのメソッドの性質を区分けしたものです。
クロック	…	メソッドを実行した際にシフトするクロック数を表します。 『1/+1〜3』のような表記の場合、左側の数値を基本とし、右側の数値を任意で加算できることを表します。 余分にシフトしたクロック(右側の数値)が以降の達成値等を算出する際の『C』に相当します。 多くシフトすると、判定値にペナルティを受けるものの、その行動の精度が高まる傾向にあります。
タイミング	…	メソッドを実行できるタイミングを表します。タイミングには下記の3パターンが存在します。 ・アクション … カレント中に実行できることを表します。 ・リアクション … 他人のアクションの対象となった時に実行できることを表します。 ・いつでも … どのタイミングでも実行できることを表します。 ただし、宣言された実行のタイミングがシステムに破綻をもたらす場合、MTはその宣言を却下することができます。
判定	…	メソッドを実行する際の、判定値に受ける修正を表します。 通常、修正はありませんが、クロックを余分にシフトした場合、その分ペナルティを負います。
達成値	…	メソッド実行時の達成値の求め方を表します。 『+C』と記述のあるものは、実行時に余分にシフトしたクロック数『C』を達成値に加算することを表します。 『宣言』とあるものは、判定を必要とせず、宣言のみで実行できることを表します。
対決	…	そのメソッドに対して対抗判定しうるメソッドを表します。 メソッドをアクションとして実行した場合、『対決に記述されたメソッドでリアクションされる』ことをリアクションとして実行する場合、『対決に記述されたメソッドに対して宣言できる』ことを表します。
射程	…	そのメソッドの効果が届く限界距離を表します。 『武器』と記述があるものは、使用する武器ごとに値が変動します。各武器の記述を参照してください。
対象	…	そのメソッドの影響を与えられる範囲を表します。下記のような記述があります。 - n体 … 射程内に存在するキャラクターをn体選択して影響を及ぼします。 対象はバラバラのタイルに存在していても構いません。 - 自身 … メソッドを使用する自分1体に影響を及ぼします。 - タイルn枚 … 射程内に存在するタイルをn枚選択して影響を及ぼします。 範囲指定については◇空間の概念◇に詳しく記載してありますので、そちらを参照してください。
威力	…	対象にダメージを与えるメソッドの威力を表します。 『武器』と記述があるものは、使用する武器ごとに値が変動します。各武器の記述を参照してください。
解説	…	各メソッドの処理方法が記述してあります。

◇空間の概念◇ ～タイルと射程について

ルーチン管理時は、キャラクターの相互の位置関係をタイルシートを使って表現します。
ルーチン開始時にMTが指定するタイル上に自分のアイコンを配置し、以降はメソッド（移動など）の効果によって再配置していきます。

タイルの概念

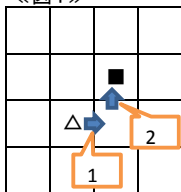
シート上、10×10の100マスに区切られたマス目一つをタイルと呼び、1枚、2枚と数えます。
タイルは空間を表す便宜上の単位で、1枚は『配置されたキャラクターが近接戦闘を行える広さ』です。
広さとは一定ではなく、キャラクターの人数やサイズによって歪みます。
そのため、同一タイル上にいくつキャラクターを配置してもかまいません。

距離を測る必要が出た場合は、目安として『5メートル四方』としてください。
（あくまで目安ですので、状況に応じて加減してください）

射程の到達点について

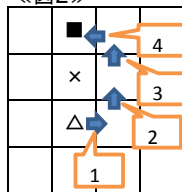
各メソッドには、射程が設定されており、射程の数値分、自分のアイコンから離れたタイル（のキャラクター）に影響を与られます。
射程を数える時は、タイルの”辺”をまたいだ時に1カウントします。
斜め方向に影響を与える場合は、ヨコ：1、タテ：1で、射程が2必要になります。《図1》
途中で障害物が存在する場合は、それも迂回するように数えてください。《図2》
キャラクターは障害物に含めません。

《図1》



△：自分
■：対象

《図2》

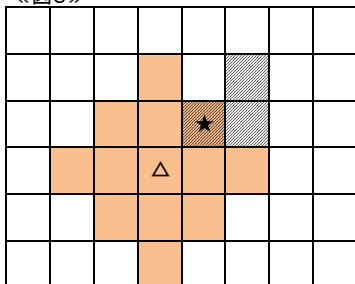


△：自分
■：対象
×：障害物

タイルに影響を与えるメソッドについて

メソッドは、タイル全体に影響を及ぼす場合があります。
複数枚に影響を及ぼす場合は、最初に射程内の1枚を対象に定め、それに隣接するように枚数分指定します。
2枚目以降は射程外にはみ出してもかまいません。《図3》

《図3》



△：自分
■：射程(2)
★：最初に指定する対象タイル
■：効果範囲(タイル3枚)

タイルに影響を及ぼすメソッドは、『対象のタイル内にいる全て』に対して同時に効果を及ぼします。
同タイルに敵味方が入り乱れていた場合も、等しく巻き込んでしまいます。
タイル単位で枚数を減らすことはできますので、うまく指定してください。

暫定メモ

ネストフィールドについて

- 1タイルをさらに細かいタイルに割って管理する方法。トラックの内部や、誰かの意識内（論理空間）に移動する際に使用。
ネストフィールドへの移動は、該当タイルに移動することによって自動的に成立。ネストフィールド内のどこに配置されるかはMTが指定する。
①ネストフィールド内へのメソッド使用については、ネストフィールドのタイルに従って射程を数える。
②ネストフィールドから外のフィールドへのメソッド使用については、ネストフィールドが存在するタイルに配置されているものとして射程を数える。
③ネストフィールド外からネストフィールド内にメソッド使用する場合においては、ネストフィールドが存在するタイルに射程が届いていれば成立する。
ただし、対象を数える場合は、ネストフィールドのタイルに倣う。
（ネストフィールドに攻撃したからと言って自動的に範囲攻撃にはならないし、タイル2枚に影響する場合は、ネストフィールド内のタイル2枚に影響する）

※ ②、③は、トラックの壁などに阻まれていない場合は成立しない。

障害物について

障害物には以下の種類がある。

- ・障害物（仮） 物理的な障害。物理に属するメソッドの射程を考える際、障害となる。
- ・奈落 要するに穴。移動の射程を考える際、障害となる。奈落上を移動することも可能だが、フィールドの保守と対抗判定し、失敗した場合、ステート『サヨナラ』となる。飛行状態にある場合、これを無視することができる。
- ・壁 タイルの境界に存在する物理的な障害。それ以外は障害物と同様の扱い。
- ・論理障害 障害物の論理版。論理に属するメソッドの射程を考える際、障害となる。