

◇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

各PL、MTは搭乗キャラクターごとに1D10を振り、該当するクロック(縦軸)にアイコンを配置します。

2. 初期処理

初期処理に使用可能なデバイス等の処理を行います。

3. カレントキャラクターの決定

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 最上位チャージにあるキャラクター
【上位】 Zero>One>Two>Three>Four 【下位】
- ② ①のキャラクターのうち、最上位クロックにあるキャラクター
【上位】 0>1>2>3>5>6>7>8>9>
A>B>C>D>E>F 【下位】
- ③ ②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のチャージがFourとなったとき、終了処理に移行します。

4. カレントキャラクターの行動

- ・実行するメソッドを1つ選択。可能な範囲のチャージ値を宣言し、チャージ分、アイコンを右方にシフトします。
- この時、使用するデバイス、ツールも同時に宣言します。
- ・メソッドを実行します。
- ・可能な範囲のクロック値を宣言し、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、1以上のチャージ値を宣言した場合、カレントキャラクターと同様にチャージをシフトしてください。

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。

5. 終了処理

以下の処理を順に実施し、次のルーチン(1. アイコンの配置)に移行します。

- ① 勝敗の判定 → 詳細は次項◇負傷の概念◇「勝利条件」を参照。
- ② 終了処理時に使用可能なデバイス・ツールの処理
- ③ 持続:ルーチンのステートを解消

C lock	harge				
	Zero	One	Two	Three	Four
0					Action-END
1					Action-END
2					Action-END
3					Action-END
4					Action-END
5					
6					
7					
8					
9					
A					
B					
C					
D					
E					
F					

◇負傷の概念◇ ～ステートについて

1. ステートのセットと失効

METAL AGEでは、ダメージの蓄積をステート(状態)単位で行います。
攻撃を受けた場合、“負傷”、“ダウン”等のステートを受けることとなり、ログシート上のステータスバーにそれを記録します。
このことを、「ステートをセットする」と言います。
ステートは下から積み上げるようにセットし、常に最上位のステートのみが有効となります。
下位に残っているステートは失効し、「蓄積しているだけ」になります。

例えば、“ダウン”のステートをセットした場合、通常の戦闘行動はとれなくなります。
この時、“待機”ステートや、“負傷”ステートが上位にセットされると、下位の“ダウン”は失効し、再度行動可能な状態になります。

2. ステートの解消・クリア

ステートは時間経過やデバイス、メソッドの効果で解消する(枠からステートが消され、「蓄積」の効果もなくなる)ことがあります。
解消は任意であり、持続させておくこともできます。
時間経過による解消タイミングはステートごとに異なります。

下位にあるステートが解消された場合、上位に蓄積したステートはその分下にずれ、上部に空き枠が生じることになります。
ステータスバーの7枠全てが解消されることを、クリアと呼びます。

3. オーバーフロー

7個ステートが蓄積した状態で、新たにステートをセットする場合、7個目のステートが”ダウン”のステートに置き換わり、以降、ステートをセットできなくなります。
このことをオーバーフローと呼びます。
一度オーバーフローした場合、下位のステートが解消されても、蓄積したステートがずれなくなります。
この状態は7個目のステートが解消されるまで持続します。

4. 特殊ステート

”シロハタ”、”致命傷”の2つのステートだけは、通常の積み上げのルールにあてはまりません。
これらは常に”8つ目”のステート枠にセットされ、解消されるまで失効しません。

5. 勝利条件

終了処理にて、敵が全員”ダウン”または”シロハタ”となっていた場合、勝利となります。
”致命傷”は勝敗に影響を与えません。

◇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
チャージ	…	メソッドを実行した際にシフトするチャージ数を表します。 シフトしたチャージ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、制御ルール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。
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。
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。
制御ルール	…	メソッドを実行する際の、制御ルールの判定値に受ける修正を表します。 ”-”とあるメソッドは、基本的に制御ルールが必要ありませんが、 デバイスを組み合わせた場合など、制御ルールが必要になる場合があります。 (デバイスの効果でこの項目の内容自体が変動していた場合はその限りではありません)
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、実行時にシフトしたチャージ数『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。
対抗手段	…	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、この項目に記述されたメソッドで『リアクションされる』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。 1～nというように、最低値が指定されている場合、それ未満の距離は対象にできないことを表します。
対象	…	そのメソッドが影響を与えられる対象の数を表します。
対象単位	…	影響を与える対象の単位を表します。下記のような記述があります。 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 … 射程内に存在するタイルを起点に、n枚選択して影響を及ぼします。 範囲指定の詳細は◇空間の概念①◇を参照してください。
威力	…	対象に影響を与えるメソッドの威力を表します。
解説	…	各メソッドの処理方法が記述してあります。

◇デバイスの使用◇

1. メソッドとデバイスの組み合わせ

メソッドを実行する際、「対応メソッド」が一致するデバイス、ツールの使用を宣言できます。
当項(組み合わせの概念)では、これらを「デバイス」と総称します。
メソッドを、デバイスの機能に記載された内容にアレンジした状態で実行することができます。

2. 複数のデバイスの組み合わせ

「対応メソッド」が一致するデバイスは、複数同時に使用することができます。
その際、以下のルールに則って、メソッドの各数値を決定してください。
ただし、デバイスの解説と矛盾する場合は、デバイスの解説を優先します。

機能の適用について

機能は基本的に[Rep][Add][SP]の3種類で記述されています。

- [Rep] … メソッドの該当の項目を、指定の値に「置き換え」ます。
- [Add] … メソッドの該当の項目に、指定の値を「加算(減算)」します。
- [SP] … 上記に当てはまらない、特殊な変更です。

機能は基本的にすべて適用します。適用の順は[Rep]→[Add]です。同じ項目に対して複数の[Rep]がある場合は、いずれか一つのみ選択して適用します。適用しないという選択はありません。

射程の[Rep]について

組み合わせたデバイスのうち、必ず最も短い射程に「置き換え」ます。

制御ルールについて

「-5%×組み合わせたデバイスの数」分のペナルティを負います。

機能の説明の中に制御ルールへの[Add]がある場合も例外ではありません。

「制御ルール:[Add]+20%」とあるデバイスを使用する際は、差し引き+15%のボーナスということになります。

なお、このルールはツールに対しては適用されません。

この制御ルールに失敗した場合、通常の失敗のルールに従うほか、デバイスの効果は得られなくなります。

3. フィールド行動について

いくつかのデバイスには「※フィールド行動」という記載があります。

これは、フィールドを操って、フィールドにメソッドを実行させることを指します。

これらのデバイスを使用する場合は、前提として、「アクセス/フィールド」が有効でなければなりません。

制御ルールや達成値は、フィールドごとに設定された値を参照します。

リアクションされた場合は、通常のメソッドと同様に処理します。(リアクションを受けるのはフィールドではなく、メソッドを実行したキャラクターです)

また、フィールドに使用可能な特性があった場合、ツールとして組み合わせることができます。

4. 他者のデバイスを組み合わせる場合

デバイスの効果などによって、他者のデバイスを自分のメソッドに組み込める場合があります。

その場合、特に記載がない限りは、そのデバイスを「看破」している必要があります。

看破するには以下の方法があります。

- ・デバイスを使用するところを目撃した(マテリアルのみ看破可能)
- ・デバイスを組み合わせたメソッドに対して対抗判定をした
- ・ステート「アクセス」を得たキャラクター間で相互に了解し、「看破」情報の共有を宣言した(自身のデバイスは全て「看破」している状態であり、同時に共有することができます)
- ・デバイスの効果で「看破」した

◇空間の概念①◇ ～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。

1. 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)

2. 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。

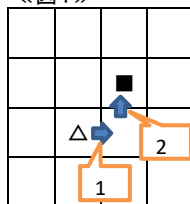
射程を数える時は、タイルの「辺」を越えた時に1カウントします。

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》

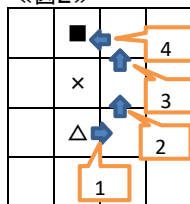
キャラクターは障害物に含めません。

《図1》



△: 自分
■: 対象

《図2》

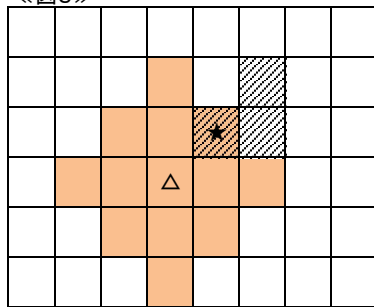


△: 自分
■: 対象
×: 障害物

3. 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。

4. 高度について

キャラクターが“飛行”状態の場合、《移動》によって高度を変更することができます。
また、障害物の上に登ったりして、高度が変更される場合もあるでしょう。
メソッドの射程を考慮するにあたり、高度1につき、タイル1枚隔てているものとみなします。
落下した場合、その高度に応じてダメージを負います。
これは、フィールドからの《物理行動》が命中したものとみなし、
「威力=出力+高度」で、“ダウン”(ペチャンコ)がセットされます。

MTが特別に設定しない限り、高度は最大で5までとなります。

◇空間の概念②◇ ～フィールドという存在について

1. 概要

METAL AGEでは、シーンを取り巻く環境「フィールド」を1体のキャラクターとして扱います。
ただし、以下の点で通常のキャラクターとは異なります。
・ステータスバーがなく、ステートが蓄積されません。
・タイル上にアイコンがなく、タイルに影響を与えるメソッドや、移動の対象になりません。
・クロック上にアイコンがなく、攻撃可能な条件がそろわない限り、行動しません。
例外的に制御人格が存在し、クロック管理する場合があります。
・どのキャラクターとも、ゼロ距離に存在するものとみなします。

2. フィールドの種別について

フィールドには以下の種別があります。
MTが設定した条件によって切り替わることがあります。
「中立フィールド」 … 基本的にアクション/リアクションを行いません。
「敵対フィールド」 … 必ずリアクションを行います。条件如何でアクションを行う場合もあります。
「あるタイルに踏み入ったら天井のレーザーキャノンで物理行動してくる」といった具合です。

3. フィールドの特性について

フィールドには特性と呼ばれる固有の能力があり、ステート“アクセス/フィールド”を得ることによって、それを自分のメソッドに組み込むことができます。
ただし、組み込むためには特性を“看破”する必要があります。

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置く。
(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なし、

- ・宗洛 変りるハ。移動の羽根を有る際、障害となる。宗洛上を移動するにこそ可能にハ、ノイールノ体寸に対抗判定し、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。論理の属するメソッドの射程を考える際、障害となる。